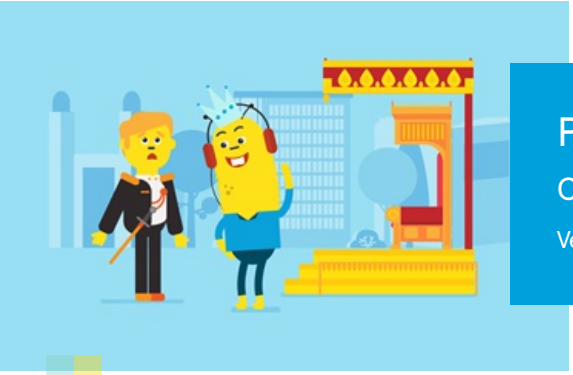

Project: Bodemverhalen

Cultureel erfgoed

Verhalen, Groep 5-6

In de bodem, tussen alle zand en klei, kun je allerlei spannende verhalen ontdekken. De leerlingen kruipen in de huid van een archeoloog en leren meer over diens werk. Aan de hand van wat er allemaal in de Haagse bodem is gevonden en de ouderdom van deze voorwerpen kom je meer te weten over het Den Haag van lang geleden. Stap voor stap ontdekken de leerlingen hoe het landschap bij de zee, waar nu Den Haag te vinden is, eruitzag en wat er in de loop der tijd veranderde. Woonden de mensen in de steentijd al in een huis? Zijn de Romeinen hier echt geweest? Met een collage, maquette en verhaal verwerken de leerlingen wat ze allemaal ontdekt hebben.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!
Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken
Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf en hun omgeving, en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen
Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de opzet van COH en het DNA van COH.
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over creatief proces en filosofisch gesprek.
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een kunstenaar in de klas uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie VONK voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders/verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project
Hoe kan de Haagse bodem ons een verhaal vertellen? In dit project kruipt de leerling in de huid van een archeoloog. Hoe hebben de mensen hier vroeger geleefd? Hoe zag het landschap er toen uit? De leerlingen gaan op onderzoek.
Met de bodem als vertrekpunt en met behulp van de digitale Haagse Kaart, bestuderen ze kaarten van verschillende perioden en vormen ze zich een voorstelling van het landschap in een bepaalde periode. Vervolgens onderzoeken de leerlingen hoe mensen in die betreffende periode hebben geleefd en bouwen ze met allerhande materialen zoals klei, hout en gras, een nederzetting uit die tijd na.
Daarna verzinnen ze in een groepje een verhaal bij deze nederzetting en verwerken dit in een video, met de maquette als decor.

Doelen
Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikt vooruit.

Reflecteren
De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: Rollen van de leerkracht.

Taalonderwijs
Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de begrippenlijst.

Algemene benodigdheden
Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- digitaal foto- en filmtoestel
- (kleuren)printer
- postervellen en stiften voor de leerkracht om aantekeningen te maken tijdens gesprekken in de klas

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit dat bodemvondsten verhalen vertellen over de geschiedenis van Den Haag.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling vertelt op verschillende beeldende manieren over de geschiedenis van Den Haag.

Benodigdheden

- 'oud' voorwerp/'bodemvondst'; een potje, een oud beeldje, kommetje of vaasje (uit de kringloopwinkel) of een botje, etc.

Aan de slag in de klas

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen of maak een keuze.

Schatgraven

1. Neem een 'bodemvondst' mee de klas in; een potje, een oud beeldje, kommetje of vaasje (uit de kringloopwinkel) of een botje en vertel dat je dit bij toeval hebt gevonden toen je bijvoorbeeld een kuil in de tuin groef.
   Laat het aan de leerlingen zien en vraag wat ze er van vinden: mooi/ lelijk/waardevol? Waarom zou je dit bewaren, of zelfs opgraven? Jij vond dit bij toevallig in je tuin, maar er zijn ook mensen die voor hun werk naar oude spullen in de grond zoeken; hoe heet zo iemand?

2. Bekijk en bespreek een of meerdere van de volgende filmpjes:

   - Vondst van het verleden, *Wat doet een archeoloog?*
   - Schooltv, *Archeoloogje spelen*
   - NOS Jeugdjournaal, Veel skeletten gevonden in Vianen: 'Best cool'
   - Omroep Gelderland, Auke (8) graaft mee bij een echte archeologische opgraving
   - RTV Rijnmond, Nieuwsitem over archeologische vondst in Hoornaar-Alblasserwaard
   - Schooltv, Schatten in de bodem, oud speelgoed vinden
   - Erfgoedhuis Zuid-Holland, Graven bij de Grote Kerk in Den Haag

   - Wat kan je allemaal in de bodem vinden?
   - Wat kunnen deze voorwerpen eigenlijk voor verhalen vertellen?
   - Is archeologie belangrijk? Vertel.

   Tip: Het boek *Archeologie achter de duinen* is bruikbaar als voorbeeld over archeologie in Den Haag.

3. Stel... je bent archeoloog en je mag opgravingen gaan doen, op de plek die jij het allerliefste wil. Waar zou dat zijn, en waarom daar?
   Vertel dat iedereen zich moet voorstellen dat ze als archeoloog net terugkomen van die plek, die opgraving. Dan kom je een collega tegen.
   Laat de leerlingen kriskras door de klas lopen. Als je in de handen klapt, hebben de leerlingen een gesprekje met de dichtstbijzijnde 'collega-archeoloog'. Wat wil je diegene vertellen?
   Bespreek het spel na. Wat hebben de leerlingen allemaal verzonnen

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- digibord
- 'oud' voorwerp/'bodemvondst'; een potje, een oud beeldje, kommetje of vaasje (uit de kringloopwinkel) of een botje, etc.

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

Het filosofisch gesprek
In de oriëntatiefase van de les voer je naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Kan iets dat niets waard lijkt toch waardevol zijn?
- Is alles wat oud is waardevol?
- Kan de bodem verhalen vertellen?

Oriëntatieopdracht

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

Hoe oud?

1. Bekijk de volgende fragmenten uit het filmpje van Het Klokhuis over archeologie en dateren: hoe kom je erachter hoe oud iets is dat je in de bodem opgraaft?

- 0:19 tot 3:06 min: archeoloog: wat en hoe?
- 05:40 tot 8:28 min: onderzoek van in de bodem gevonden spullen
- 09:45 tot 12:40 min: dateren door bodemsamenstelling te bekijken

2. Bespreek het filmpje na:

- Hoe kun je bepalen hoe oud iets is?
- Kun je nog een andere manier verzinnen om te bepalen hoe oud iets is? (Mag ook iets uit je fantasie zijn, iets wat misschien eigenlijk – nog – niet kan.)
- Waarvan zou jij wel willen weten hoe oud het is?
- Is iets dat oud is altijd iets waardevols?
- Is 'waardevol' alleen maar iets dat met geld te maken heeft?

Vraag maar raak

3. Pak de bodemvondst die jullie bij de introductie bekeken er nog eens bij. Zet het op een centraal punt in de klas. Zet er voor een extra spannend effect een lampje op. Ga in een kring om het voorwerp heen zitten en laat iedere leerling iets aan het object vragen.
   Welke vragen kunnen de leerlingen allemaal bedenken? Eventueel worden deze vragen genoteerd op het digibord. De vragen hoeven niet beantwoord te worden, maar het kan wel. Het gaat er vooral om dat de leerlingen beseffen hoeveel vragen je aan een voorwerp kunt stellen en dat elk voorwerp zijn eigen verhaal heeft.
   Voorbeelden van vragen:

- Hoe oud ben je?
- Waar ben je van gemaakt?
- Wie heeft je gebruikt?
- Waar werd je voor gebruikt?
- Voelde je je fijn?
- Had je het altijd warm of juist niet?
- Had je veel broertjes en zusjes?

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project: De leerling visualiseert het landschap van Den Haag op basis van archeologische vondsten in een collage, een maquette en een verfilmd verhaal.

4. Opdracht: De Haagse kaart

In deze opdracht maken de leerlingen kennis met de website Haagse Kaart. Ze bekijken eerst de huidige Haagse situatie. Van daaruit maken ze een sprong naar het verleden, naar een periode waar mensen nog niets opschreven maar waarover wij meer te weten kunnen komen door archeologische vondsten die gedaan worden. Wat weten we over die periode, welke verhalen en voorwerpen vond men in de grond, hoe zag 'Den Haag' er toen uit? In een schilderij of collage vertellen en verbeelden de leerlingen in groepjes wat ze in het onderzoek allemaal ontdekt hebben.

Subdoel kennis	De leerling legt uit hoe het landschap bij Den Haag veranderde in de afgelopen 6000 jaar.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een visualisering van het landschap van Den Haag in een bepaalde tijdsperiode.

Benodigdheden

- bijlage 1. Archeologie in Den Haag
- grote vellen papier
- potloden en/of stiften
- printer
- computers of tablets met internetverbinding

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

De Haagse Kaart

Volg onderstaande stappen om het project te onderzoeken:

1. Bespreek met de leerlingen: We hebben een 'opgegraven voorwerp' bekeken, maar waar vind je nu meer informatie over de plek waar dit voorwerp is opgegraven, hoe heeft die plek er vroeger uitgezien? Dat kan bijvoorbeeld op De Haagse Kaart. Dit is een digitale online kaart waar de groei van Den Haag door de eeuwen heen te zien is.
   Onderzoek samen met de leerlingen de Haagse Kaart op het digibord. Laat zien hoe de leerlingen zelf met deze website aan de slag kunnen; doe bijvoorbeeld samen de tour in het informatiebalkje en oefen daarmee. Leg eventueel onbekende woorden uit, licht de tijdsbalk en de plaatsbepaling toe.

2. Bekijk samen op de Haagse Kaart de situatie in 2012. Dit kan klassikaal, of in kleine groepjes. Benoem in een paar steekwoorden wat opvalt.

3. Ga vervolgens in de tijdsbalk naar -4000, het jaar 4000 vóór het begin van de jaartelling, dus 6000 jaar geleden. Benoem wat opvalt en wat het grootste verschil is tussen 2012 en 6000 jaar geleden.
   4000 voor Christus was het de 'Steentijd'. Een groot deel van het huidige Den Haag lag toen nog in zee.

4. Wandel samen over de tijdsbalk heen. Per tijdvak licht er een ander vergrootglas groen op; door hier op te klikken ontdek je meer over de (archeologische) vondsten van dat tijdvak.

5. Vraag de leerlingen individueel of in groepjes één van de vroegere (archeologische) perioden op de kaart te onderzoeken: hoe zag de plattegrond van Den Haag er toen uit? Wat is er uit die tijd in de bodem gevonden?
   Tip: Gebruik de site Haagse Tijden voor extra informatie.

Alternatief: Bekijk de kaart klassikaal. Bestudeer eerst de legenda, duid de grondsoorten en vergelijk dan de kaarten van enkele perioden: Hoe liep de kustlijn? Waar was water? Was er al bebouwing?
Hoe zouden de mensen er geleefd hebben?

Uitvoeren

Mijn Haagse Kaart

Geef de groepjes de opdracht om vanuit wat er ontdekt is met de onderzoeksopdrachten, een tekening, schilderij of collage (of een combinatie hiervan) te maken: hoe denken de leerlingen dat het landschap er in de onderzochte periode uitzag? Ze mogen daarbij hun eigen ideeën en fantasie gebruiken.

Bespreek vooraf welke woorden er passen bij de gekozen periode.
Denk daarbij aan de woorden: zee – duinen – water – kust – planten – zand – water – lucht – huizen – kerk etc.

Als materialen gebruiken ze bijvoorbeeld potloden, stiften, verf of fragmenten uit tijdschriften, maar er kunnen ook zand, takjes, steentjes, stukjes stof etc. aan worden toegevoegd.

Tip: Website Oudelandkaarten.nl

Presenteren

Maak in de klas een tentoonstelling van de resultaten. Laat de leerlingen een pakkende titel voor de tentoonstelling kiezen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke ideeën heb je door de landschappen van klasgenoten opgedaan?
Reflectie proces	Op welke manier zal het landschap om de school veranderen in de toekomst?

5. Opdracht: Haagse verhalen uit de grond

Hoe is het landschap en de plek waar Den Haag nu is, in de loop van de tijd veranderd? In de vorige opdracht bestudeerde de leerling de Haagse Kaart en een bepaalde periode. Van het landschap heeft die een visualisering gemaakt. In deze les blijft de leerling op dezelfde plek, maar 'bouwt' na verschillende bodemvondsten en bronnen te hebben onderzocht, een nederzetting uit die tijd en verkent hoe de mensen in die tijd leefden en welk gebruiksvoorwerpen (erfgoed) ze hadden. Een bezoek aan de daadwerkelijke plek kan hierbij nog meer verhelderen.

Subdoel kennis	De leerling vertelt over diens onderzoek naar de geschiedenis van de eigen wijk op basis van archeologische vondsten.
Subdoel vaardigheid	De leerling bouwt een nederzetting die in diens eigen wijk gestaan zou kunnen hebben.

Benodigdheden

- computers of tablets met internetverbinding
- divers materiaal en gereedschap voor het maken van een maquette van een nederzetting uit de steentijd

Aan de slag in de klas

Vooraf

In deze opdracht zoomen we in op een bepaalde archeologisch interessante periode van Den Haag. Bekijk vooraf welke tijdsperiode je met de klas wilt onderzoeken. Welke periode is bijvoorbeeld binnen de wijk van de school interessant, uit welke periode zijn er archeologische vondsten gedaan?
Zie bijlage 1. Archeoologie in Den Haag voor suggesties per Haagse wijk. Of bekijk de collectie van Archeologie Den Haag.

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Volg in deze opdracht onderstaande stappen.

NB: Onderstaand onderzoek gaat over de de wijk Ypenburg en de steentijd. Kies je een andere wijk of periode om mee aan de slag te gaan, dan vind je in bijlage 1 andere online bronnen.

Kom jij uit de steentijd?

De Haagse wijk Ypenburg is gebouwd op een plek die in de steentijd ook al bewoond werd. Ypenburg is één van de bekendste archeologische vindplaatsen in Den Haag.

1. Bekijk en bespreek samen met de leerlingen het filmpje *Ypenburg, toen en nu* over opgravingen in Ypenburg:
   Ook op de site Haagse Tijden is een en ander te vinden over de opgravingen.

2. Geef de leerlingen de opdracht in duo's onderzoek te doen naar de geschiedenis van Ypenburg, of jullie eigen wijk:

- Waar ligt de wijk?
- Wat kun je ervan ontdekken op de Haagse Kaart? Hoe ontwikkelde de wijk zich door de jaren heen?

- Wat kun je er op internet nog meer over ontdekken? Hoe leefden de mensen in de steentijd, wat aten zij? Welke kleren hadden zij aan?

3. Bespreek klassikaal kort de resultaten van het onderzoek. Wat zijn de grootste veranderingen in de loop van de tijd?

Tips:

- Historisch Ypenburg, Steentijd
- Bezoek eventueel Ypenburg zelf. Vlakbij het winkelcentrum is een archeologisch parkje. Hier staan ook beelden van de reconstructies van de gezichten van de gevonden mensen.
- Informatie over de steentijd op canonvannederland.nl
- televisieserie *De Steentijd,* afl. 1 Als stenen konden spreken

Uitvoeren

Hoe zag een nederzetting er in de steentijd uit?

1. Geef de leerlingen de opdracht om in groepjes een deel van de nederzetting na te maken. Verdeel eventueel klassikaal de onderdelen van de nederzetting: akkers, grasveld, vuurplaatsen, natuur, 'huizen', mensen, etc.
   Laat hen dit doen in 3D, met allerhande materialen zoals klei, hout, gras, verf, etc.

2. Plaats alle onderdelen bij elkaar tot een complete nederzetting.

NB: Als je een andere periode kiest, dan maken de leerlingen een nederzetting uit die periode.

Presenteren

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. De leerlingen nemen elkaar mee op een rondleiding door de nederzetting. Ga met de groep om de nederzetting staan en doe net of jullie een wandeling door de nederzetting maken. Wat komen jullie onderweg tegen? De leerlingen die dat onderdeel hebben gemaakt, vertellen er over alsof ze een gids door het dorp zijn.

2. Bied de maquette aan bij Historische Vereniging Buitenplaats Ypenburg en overleg of de nederzetting ergens tentoongesteld kan worden. Als je voor een andere plek en periode kiest: er zijn diverse historische verenigingen in Den Haag te vinden. Zie de website Haagse Historie.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Aan welk stuk van jouw nederzetting kun je goed zien uit welke tijd die stamt?
Reflectie proces	Wat verander je aan jouw nederzetting als je die in een andere periode plaatst?

6. Opdracht: Steengoed verhaal

In deze opdracht ontdekken de leerlingen een verhaal of aantal verhalen over de periode die ze eerder onderzochten, zodat deze periode nog meer tot leven komt. Vervolgens bedenken ze in kleine groepjes zelf een verhaal, dat zich in hun nederzetting (maquette) zou kunnen afspelen. Ze schrijven een kort script en filmen hun verhaal, met de maquette als decor.

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat je door verhalen te vertellen een periode die voorbij is tot leven kunt laten komen.
Subdoel vaardigheid	De leerling verfilmt een zelfbedacht verhaal met diens eigen nederzetting als decor.

Benodigdheden

- smartphones met video-app
- maquette uit de vorige deelopdracht

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoeken

Doorloop onderstaande stappen:

En toen...

1. Toon een video van een verhaal of lees een verhaal voor dat zich afspeelt in de steentijd, bijvoorbeeld:

- theatervoorstelling *Als stenen konden spreken* van Van Hoorne Studios
- de tegel *Trijntje* op de canon van Nederland (scroll naar beneden en klik op 'Boeken' voor kinderboekensuggesties
- *De boot en de kruik*, uit: *Lang geleden* van Arend van Dam en Alex de Wolf
- *De steen en de tijd* van Rian Visser

NB: Zie voor suggesties over andere periodes bijlage 1. Archeologie in Den Haag.

2. Bespreek het verhaal na: wat herkenden de leerlingen uit eerdere opdrachten? Wat was nieuw, wat verraste hen?

3. Verdeel de groep in kleine groepjes. Laat ieder groepje brainstormen over een verhaal dat zich in hun nederzetting (maquette) zou kunnen afspelen. Wie speelt/spelen de hoofdrol? Wat gebeurt er?

4. Laat ieder groepje hun verhaal in een kort script verwerken.

Uitvoeren

Laat ieder groepje een video van hun verhaal opnemen. Laat hen daarbij de maquette als decor gebruiken. Kleine poppetjes (bijv. playmobil of lego) zijn de personages in hun verhaal. De video kan doorlopend zijn, of in stopmotion. Laat de leerlingen nadenken over:

- de manier van vertellen: een voice-over, een dialoog, iets anders?
- de achtergrondmuziek
- de rolverdeling: wie vertelt, wie hanteert de smartphone, wie monteert, etc.

Om de video te maken, gebruiken de leerlingen een app, bijvoorbeeld Tiktok of InShot. Spreek samen een maximale duur van de video af, bijvoorbeeld niet langer dan 2 minuten.

Tip: Als het voor de leerlingen lastig is zelf te filmen en monteren, roep dan de hulp in van ouders/verzorgers, stagiair(e)s of leerlingen uit groep 8.

Presenteren

Organiseer een filmavond en nodig ouders/verzorgers, broertjes, zusjes, opa's en oma's uit. Kleed de avond aan met hapjes, drankjes en een rode loper. Laat alle verhalen zien.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Waaraan zie je in jouw film in welke periode het verhaal zich afspeelt?

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Gaf de Haagse Kaart je een goed beeld van het Den Haag van vroeger?
- Werk je voor zo'n opdracht graag samen of liever alleen?
- Wat vond je het moeilijkste om te doen?
- Over welke andere tijd zou je ook wel eens een maquette en een verhaal willen maken?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welke verhalen die je hebt gehoord in dit project spreken je het meest aan?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Stel dat over 6000 jaar jouw kamer wordt gevonden in een archeologische opgraving, welke verhalen zouden de mensen daarbij verzinnen?