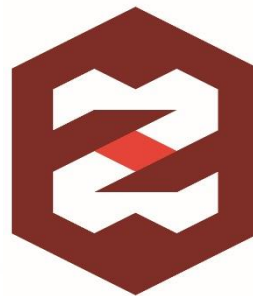
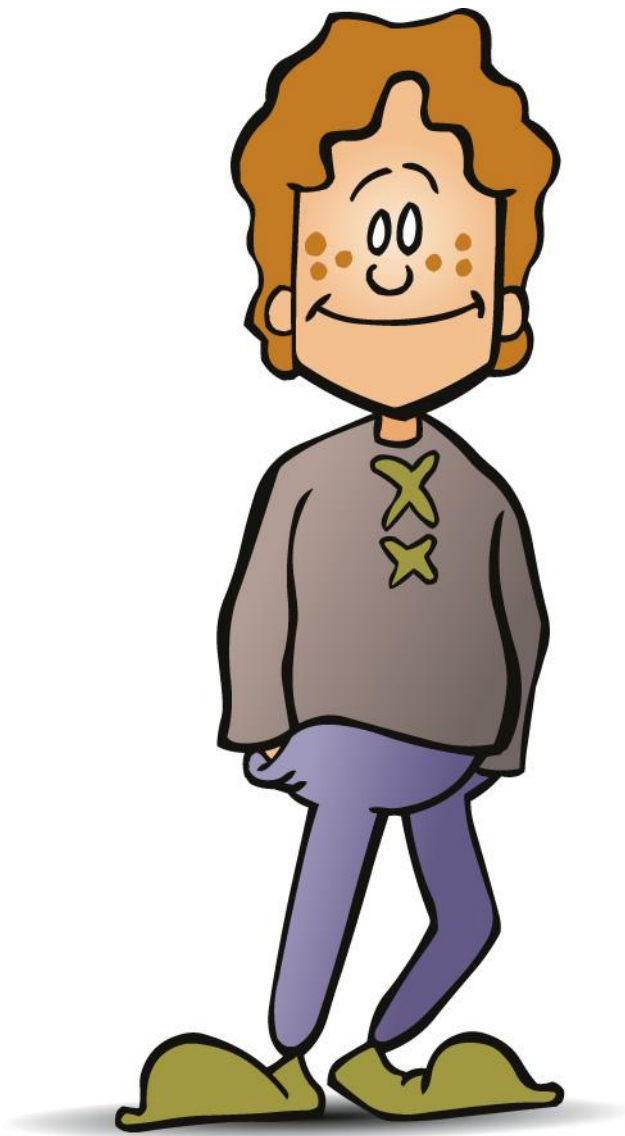


In de voetsporen van Henric

Speciaal onderwijs

Docentenhandleiding



MUSEA
ZUTPHEN
**STEDELIJK
MUSEUM
ZUTPHEN**

Inhoud

Inleiding	2
Toelichting op het thema	3
Doelgroep en doelstelling	4
De lesbrief in de praktijk	5
Lesformulier Introductieles	6
Het verhaal van Henric	7
Toelichting Routeopdracht	14
Lesformulier Museumles en Stadspeurtocht	15
Toelichting en antwoorden Museumles	16
Toelichting en antwoorden Stadspeurtocht	19
Verwerkingsles (Henric-spel)	20
Werken in de middeleeuwen (Gevelstenen maken)	26

Inleiding

Voor u ligt de lesbrief van het project *In voetsporen van Henric*, een project over de middeleeuwen in Zutphen. Deze lesbrief vormt een handleiding voor het gebruik van de leskist en een toelichting op de museumles en stadsspeurtocht, die onderdeel zijn van dit project. De leskist bevat voor elke leerling een werkboekje, dat wordt gebruikt bij het bezoek aan het museum. Daarnaast zijn er in de leskist beeldmateriaal, spelletjes en boeken te vinden.

Deze versie van het project 'In voetsporen van Henric' is bedoeld voor leerlingen van het speciaal basisonderwijs en geeft een beeld over het leven in een middeleeuwse stad. We willen hiermee leerlingen in de middeleeuwse gebouwen en voorwerpen uit hun eigen omgeving laten zien. Daarnaast nodigt het project leerlingen uit om samen te werken, stimuleert het de onderzoeksvaardigheden van de leerlingen en is het gebruiksvriendelijk.

Het project sluit aan bij de kerndoelen van het domein geschiedenis in het basisonderwijs.

In deze lesbrief vind u informatie over het thema, over de leerdoelen, de opzet van de lessen en het werken met de leskist.

We wensen u en uw leerlingen veel plezier tijdens de uitvoering van het project *In de voetsporen van Henric*.

Toelichting op het thema

Het thema van het project is het leven in de late middeleeuwen (periode vanaf 1200 tot ongeveer 1500) in Zutphen.

Centraal in het project staat het verhaal van de 11-jarige Henric, zoon van een meester timmerman in het middeleeuwse Zutphen. Henric wordt binnenkort leerjongen bij een smid en wil nog een laatste kwajongensstreek uithalen voordat hij echt volwassen wordt.

Dit verhaal krijgen de leerlingen in de voorbereidingsles op school te horen. Na deze kennismaking met de hoofdpersoon, worden bij het bezoek aan het Stedelijk Museum Zutphen aan de hand van middeleeuwse voorwerpen uit de collectie verschillende aspecten uit het verhaal behandeld, zoals misdaad, brand, wonen en religie. Tijdens een aansluitende stadsspeurtocht zullen de leerlingen ervaren dat de route die Henric in het verhaal aflegt, nog steeds te volgen is; er zijn zowel in de stadsindeling als in de gebouwen van Zutphen nog veel sporen terug te vinden uit de middeleeuwen. Tijdens de lessen op school gaan de leerlingen aan de slag met de diverse subthema's die in het verhaal al aan bod zijn gekomen.

Het verhaal biedt de leerlingen de mogelijkheid om zich te identificeren met de hoofdpersoon en het brengt de geschiedenis meer tot leven.

Doelgroep en doelstelling

Doelstelling

Het project levert een bijdrage aan de volgende doelen:

- Algemene doelstelling:

Na afloop van het project hebben de leerlingen kennisgemaakt met de sporen van de late middeleeuwen in Zutphen (periode vanaf 1200 tot ongeveer 1500). Ze hebben ontdekt hoe het verleden hun stad heeft gevormd.

- Leerdoelen:

*leerlingen beseffen dat Zutphen een geschiedenis heeft.

*leerlingen weten dat deze geschiedenis in de stad en het museum zichtbaar is.

*leerlingen hebben kennis van de late middeleeuwen.

* Leerlingen verwerken de informatie op een creatieve manier

De lesbrief in de praktijk

Opbouw en tijdsinvestering van de lessen

De totale tijdsinvestering bedraagt circa 4 uur. Door facultatieve opdrachten kan dit worden uitgebreid tot maximaal ongeveer 7 uur.

De opzet is als volgt:	Introductieles	60 minuten
	Museumbezoek	40 minuten
	Stadsspeurtocht	60 minuten
	Verwerkingsles	50 minuten
	extra les Gevelstenen	45+45 minuten
	extra spel beroep	30 minuten

Toelichting lesbrief

Bij elke les hoort een lesformulier. Hierin staat beschreven hoe de les is opgebouwd, wat er nodig is ter voorbereiding en hoe lang de les duurt. Dit laatste is een inschatting; met uitzondering van het museumbezoek en de stadsspeurtocht, kunnen de lessen naar eigen inzicht worden ingekort en verlengd.

Leskist

De leskist bevat lesplaten, boeken en spelletjes. Een volledige lijst van de inhoud vindt u in de leskist. In de lesformulieren wordt verwezen naar de voorwerpen die u nodig heeft.

Introductieles

In deze les wordt het verhaal van Henric verteld en de daar geïntroduceerde thema's en voorwerpen zullen terugkomen in de volgende lessen.			
Duur	60 minuten		
Doel	Na afloop van de les		
	*weten de leerlingen wat het project inhoudt		
	*hebben de leerlingen kennisgemaakt met de hoofdpersoon		
	*hebben de leerlingen gewerkt met de plattegrond van de stad Zutphen		
Opbouw van de les	Duur	Vorbereiding	Benodigdheden
Introductie van het project	5 min	*doornemen van de lesbrief en leskist	
Verhaal Henric voorlezen Gebruik beeldmateriaal ter ondersteuning van het verhaal.	2x 15 min	*doorlezen verhaal van Henric *klaarzetten beeldmateriaal	*verhaal van Henric, p. 7
Nabespreking verhaal Bespreek na het voorlezen de inhoud van het verhaal en bekijk samen de overzichtskaart van de stad.	5 min		*lesplaat 1, Oude plattegrond van Zutphen, leskist * lesplaat 2, Nieuwe plattegrond van Zutphen * lesplaat 3, gezicht op Zutphen in de middeleeuwen, leskist *lesplaat 4, de Saltpoort, leskist of digitaal * digitale plattegrond Henric
Routeopdracht Bespreek klassikaal de route die Henric gelopen heeft. De leerlingen tekenen zelf de route (rood) in het werkboek	20 min	*lezen van de toelichting routeopdracht * uitdelen werkboeken	*werkboeken *toelichting routeopdracht, p. 14 *beeldblad moderne en oude plattegrond van de stad, leskist of digitaal

HET VERHAAL VAN HENRIC

Deel 1. Een glibberige buit

Het is nog donker als Henric zijn ogen open doet. Hij blijft even stil liggen in het warme bed. Het ruikt er lekker vertrouwd naar stro en zweetvoeten. Zo voorzichtig mogelijk stapte hij uit bed om zijn broertje en zusje niet wakker te maken. In het kleine bed liggen ze dicht tegen elkaar aangerold. Hij laat zich met zijn voeten op de ruwe houten vloer zakken. Meteen loopt er een rilling over zijn rug, het is aardig fris zo in je ondergoed op de tochtige zolder. Op de tast trekt Henric zijn kleren aan: hoge kniekousen, een korte pofbroek waar hij zijn hemd zo'n beetje in propt, een blouse en daaroverheen een leren wambuis. Dan zet hij pas zijn lekkere, warme slaapmuts af. Hij rolt deze op en stopt hem in zijn zak, want die zal hij straks nodig hebben. Hij kijkt door het kleine zolderluikje naar buiten.

Het is nog aardig donker en hij kan de molen in de verte niet zien. Alleen de palen van de nieuwe houten brug, die gebouwd wordt over de IJssel, kan hij vaag ontdekken. Hij sluipt via de houten trap naar beneden. Het valt niet mee om dat zachtjes te doen, want de treden kraken verschrikkelijk. Gelukkig slapen vader en moeder altijd heel diep. Beneden ziet hij eerst niets. Maar hier is tenminste een tegelvloer, dus hoeft hij niet zo zachtjes te lopen. Het vuur in de schouw is gedoofd. Zijn ouders hebben, zoals gewoonlijk wanneer ze naar bed gaan, de doofpot erover gezet nadat ze eerst de kooltjes in de vuurpot onder de tegelvloer hebben gestopt. Daar blijven ze warm. Straks is het eerste wat ze doen als ze beneden komen, de kooltjes weer in de haard leggen en het vuur aanblazen. Henric helpt daarbij vaak mee.

Heel voorzichtig draait Henric de sleutel om in het slot van de deur. Dan de grendel nog. Gelukkig is het ijzer goed geolied. Geen gepiep, geen geknars. Hij loopt naar buiten, de Bartheze in. De straat ligt er nog stil bij, de Spiegelstraat aan de overkant ook. Alleen op de hoek van de Hadekinchstraat hoort hij een bekend geluid; Wicher, de vleeshouwer is al aan het werk. Die moet vroeg naar de Vleeshal om er vlees te verkopen. Henric steekt de Korenmarkt over. Hier komen straks de boerenkarren vol met manden. Het is marktdag vandaag. De boeren uit de omgeving verkopen koren, spinazie, sla, prei, bieten, andijvie, radijzen, ze hebben van alles. Maar Henric is niet zo dol op groente, hij eet het liefste vlees of vis.

Hij moet opschieten voordat de hele stad wakker is. Af en toe kom hij een hond tegen of een varken en de straten liggen vol met vuil. Je moet dus goed uitkijken dat je niet uitglijdt. In de grote Grote Hofstraat ziet hij in de verte al mensen bij de vismarkt. Bij Herberg de Rode Toren gaat Henric de hoek om de Rode Torenstraat in. Dan komt Henric op de Saltmarkt. Hier is nog niets te zien.

Dicht langs de huizen loopt Henric naar de Saltpoort. Bimm bamm, bimm bamm, daar luidt de klok van de Walburgiskerk al. Zes uur, denkt Henric. De poortwachter heeft met de grote sleutel

de zware deur van de stadspoort geopend. Net als er een groep kooplieden door de poort binnenkomt, glipt Henric tussen het rumoer van de paarden, karrenwielen en stemmen de poort door, de stad uit. Hij glipt langs de vissers die al staan te wachten tot de poort open gaat. Een paar vissers staat te kleumen en eentje spert zijn mond wagenwijd open in een enorme gaap. Henric is nu buiten de veilige bescherming van de stadsmuur. Weer loopt er een rilling over zijn rug, maar ditmaal niet alleen van de kou. Boven het water hangt een dikke laag mist en de zon wil nog maar niet doorkomen.

Vandaag is het een bijzondere dag voor Henric. Het is zijn laatste dag als kind: hij wordt leerjongen. Het is uit met bikkelen, uit met spelen. Misschien als het kermis is nog eens meedoen met spelletjes of met boogschieten, maar morgen gaat hij in de leer bij meester Berthold Gerrys, de smid. Daar moet hij werken van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat. Hij moet alle klusjes doen die meester Berthold hem opdraagt en tegelijkertijd goed opletten, want hij moet het vak leren. Dat zal heus niet gemakkelijk zijn! Maar toch kijkt Henric er naar uit. Hij is al elf. Het is de hoogste tijd dat hij gaat werken voor de kost. Nu hij zeker weet dat hij niet bij zijn eigen vader, meester Jan Hermansz, de timmerman, in de leer gaat, is hij van plan de beste smid van Zutphen te worden. Eerst zal hij als leerling niets verdienen, maar al gauw krijgt hij dan een paar kromstaarten per dag en een meester-smid verdient er zelfs acht!

Maar eerst nog een laatste avontuur: niet zomaar een streek uithalen, maar iets doen, wat echt gevaarlijk is! In gedachten hoort hij zijn moeder zuchten: 'Jij groeit nog eens op voor galg en rad!' Zo vaak als zijn vader hem al niet een pak slaag verkocht heeft. Laatst nog. De buurman moest een keer heel nodig en zat net te poepen boven de stadsgracht. Henric had een grote steen in het water gegooid. Je had hem moeten horen brullen toen het water tegen zijn gat aanspatte! Henric had zich een bult gelachen.

Maar goed, dat was maar katten kwaad. Waar hij nu mee bezig is, dat is echt gevaarlijk. Hij weet dat niet alleen vissers hun fuiken uit zetten maar ook stropers. De stropers zijn dieven die eigenlijk niet mogen vissen. Die zetten 's nachts de netten uit en 's ochtends komen ze deze leeg halen. Een lekkere gestoofde paling . . . Henric loopt al te likkebaarden bij het idee. Dus als hij nou eens eerder is dan de stropers . . . dan kan hij misschien wel een net leeghalen. Zo zal hij de dief bestellen. Is dat geen goeie grap?

Henric loopt een eindje over de moerassige strook langs de stadsmuur. Hij moet uitkijken om niet te nat te worden en er voor zorgen dat niemand hem ziet. Als hij zeker weet dat hij het veilig is, loopt hij naar de steiger. Van hieraf kan hij gemakkelijker naar de boten lopen, die langs de IJssel liggen aangemeerd. Henric wil naar het kleine bootje aan het einde van de steiger. Opeens vliegen er een paar zwanen op. Henric schrikt zich een hoedje. Hij stapt gauw in het bootje en begint te roeien.

De boot ritselt langs het riet en raakt de kant van de oever. Heel voorzichtig sluipt Henric door het riet. Iets verderop liggen de netten. Hij staat op zijn tenen en graait met zijn handen in een

van de netten. De palingen spartelen flink. Eindelijk heeft hij er één gevangen en wikkelt hem in zijn slaapmuts. Henric stopt zijn slaapmuts in zijn wambuis. Hij wordt helemaal warm van binnen, van trots, maar ook van schaamte. Hij is een dief en een stroper . . . wat zal zijn vader kwaad zijn! Er staat hem een ongelofelijk pak rammel te wachten. Hij hoopt dat zijn moeder zo blij is met de vangst, dat zijn diefstal vergeten en vergeven zal worden. Zo snel als hij kan, klimt hij in de boot. De paling onder zijn wambuis spartelt flink heen en weer. Gauw gooit hij de muts in de hoek van de boot en het spartelen houdt op. Gelukkig ziet hij de steiger uit de mist tevoorschijn komen, hij is er bijna. Zachtjes meert hij aan, stopt zijn slaapmuts met inhoud onder zijn wambuis en loopt naar de stadsmuur.

Henric moet weer naar de Saltpoort om de stad in te kunnen. Inmiddels is de stad wakker geworden. Hij hoort het geklop, gezaag en getimmer van de timmerlui die bezig zijn stellages te maken voor werkzaamheden aan de stadsmuur. Verderop wordt gebouwd aan de nieuwe torenspits op de Sint Walburgiskerk. Bij de Saltpoort is het nu een drukte van belang. Vissers en vissersvrouwen brengen hun vangst de stad binnen. Met kabeljauw, haring en paling gaan ze op weg naar de vismarkt. De poortwachter houdt alles goed in de gaten. Gelukkig mag Henric gewoon doorlopen.

Op de markt staan al enkele boeren, die hun oogst verkopen. De handelaren prijzen hun waren luidkeels aan.. Henric let niet op de drukte en het lawaai. Handig ontwijkt hij het gedrang van de mensen op de hoge gedeeltes van de straat. In het midden van de straat ga je niet lopen, daar ligt zoveel troep. Opeens hoort hij een woedende kreet en luid gevloek. Een vrouw heeft haar pispot leeggegooid vanuit de bovenverdieping van haar huis, zo op de kop van een voorbijganger. De mensen die het gezien hebben, lachen zich rot. Henric heeft geen medelijden met de man. Had 'ie maar beter op moeten letten! Dat doet Henric ook altijd, want voor je het weet sta je in een modderpoel. Of, nog erger, je struikelt en ligt je met je gezicht in de drek. Hij rent in de richting van de Oude Wand.



Net als Henric de Oude Wand in wil lopen, barst er een verschrikkelijk gekrakeel los. Gegil en geschreeuw. Woedende stemmen. 'Houd de dief, houd de dief!' hoort hij. Henric slikt, zijn maag trekt ineen. Hij is ontdekt! Automatisch gaat zijn hand naar de bult in zijn wambuis, die verraadt dat daar zijn buit zit. Hij snakt naar adem van angst, maar niet lang. Verder rent hij, langs de houten huisjes die aan de muur van het Armenhage gebouwd zijn. Daar stopt hij even en kijkt om zich heen of hij een goede schuilplaats ziet. Zijn oog valt op een monnik. Die is vast op weg naar het klooster. Hé, het klooster . . . , denkt Henric, daar kan ik me verschuilen.

Snel glipt hij door de deur van het klooster naar binnen. Hier ben ik veilig, denkt Henric, maar dan hoort hij voetstappen. Hij maakt zich klein en houdt de adem in tot hij niets meer hoort. Oef, hij moet even tot rust komen en verzinnen wat te doen. Denk na, Henric, denk na, zegt hij tegen zichzelf. Maar het lukt hem niet om kalm te worden. Als hij gepakt wordt, wat dan? Hij zal aan de schandpaal komen. En iedereen zal hem mogen uitschelden of afval van de straat naar hem gooien. Oh, oh, oh wat heeft hij toch gedaan? Wat moet hij nu? Henric trekt zijn knieën op en laat zijn hoofd zakken.

Deel 2: Een vurige ontsnapping

Daar zit Henric in het klooster, te piekeren en te bibberen van angst. Opeens schrikt hij op van het gelui van de kerkklokken. Hij hoort geschreeuw: 'brand, brand!' En ook al zit hij verstopt en heeft hij een kwaad geweten, als hij 'brand!' hoort roepen kan niets of niemand hem tegenhouden. Want als er brand is, ga je helpen. Stel je voor, de halve stad kan in vlammen opgaan. Henric glipt voorzichtig zijn schuilplaats uit. Blussen moet hij! Buiten ziet het er inmiddels dreigend uit. De lucht is betrokken en er hangen grijze regenwolken. Maar er zijn ook duidelijk grote zwarte rookwolken te zien. Henric rent snel in de in de richting van de rookwolken. Hoe dichterbij hij komt, hoe banger hij wordt. De brand is niet ver van waar hij woont. Als hij in de buurt komt, is zijn opluchting groot. Het is niet zijn eigen huis dat daar in lichterlaaie staat. Henric loopt gauw het huis in. Hier is niemand, ze helpen allemaal mee om de brand te blussen. Hij gaat door naar de werkplaats van zijn vader en stopt de paling in een ton. Ziezo die is veilig, denkt Henric.

Terug in de straat ziet hij al gauw waar er brand is. Er staat al een rij mannen en vrouwen en kinderen, die helpen met het bluswerk. Ze scheppen water op uit de IJssel en de Berkel en geven de emmers aan elkaar door. Ze werken als gekken, het zweet stroomt van hun zwarte gezichten. De vlammen slaan aan alle kanten uit het huis. De hitte van het vuur is zo fel, dat de blussers niet dichtbij kunnen komen. Door de haast van het doorgeven klotst het water uit de leren emmers. De plonsjes water die ze op het vuur weten te smijten gaan meteen in rook op.

Het ziet er slecht uit. Steeds een kleine emmer water op de vlammen is niet genoeg voor zo'n enorme vuurzee. De muren van de huizen zijn dan wel van steen, maar door al het hout en stro in de huizen brand het als een fakkel. Het lijkt wel alsof al die emmertjes water niets uitrichten. De bewoners van de straat lijken de hoop al te hebben opgegeven. Overal ziet Henric vlammen. Maar dan komt de redding van bovenaf: er barst een bui los! Uit de donkere wolken valt de regen in bakken naar beneden. De straat is gered. Er is maar één huis verloren gegaan. "Hoera!" brult de buurman opeens. Dat is het startsein voor een woeste rondedans. Petten, hoeden en mutsen worden in de lucht gegooid. Ze zingen gekke liedjes en ze slaan mekaar op de schouders. We zijn gered! Bij Henric lopen de tranen over zijn zwarte wangen. 'Dit is vast een goed voorteken', denkt hij. 'Misschien vergeten ze me wel.' Hij gaat naar huis. Het is tijd voor het middageten.

Als hij thuis komt, staat zijn moeder voor het haardvuur in de kamer, ze laat haar rokken drogen. Als Henric naast haar gaat staan, geeft ze hem een aai over de bol. Henric houdt zijn handen tegen de stenen van de haard om ze op te warmen. Op hetzelfde moment komt zijn vader thuis. Hij trekt zijn schoenen uit en zet die bij de deur. Vader en zoon zijn allebei zwart en doornat. Ze trekken droge kleren aan en vegen hun gezicht en handen af. Zijn zusje, klapt de tafel uit en schuift de stoelen voor vader, moeder en de kleine Johannes erbij. Ze zet kommen op tafel en legt er houten lepels bij. Ze eten vleessoep, een soort dikke brei waarin ook allerlei soorten groente, erwten en bonen zitten. Bij het eten drinken ze bier uit een aardewerken kan. Vader gooit een afgekloven botje op de grond en steekt een pijpje op.

Henric wil over de brand beginnen, maar zijn vader is hem voor. "Dat stuk ongeluk van een dief, begint hij. Henric verbeeldt zich dat vader hem dreigend aankijkt en hij krimpt ineen. 'Ze hebben hem gegrepen en in de gevangenis gesmeten. Wat zullen ze hem pijnigen!' Henric denkt dat hij het niet goed gehoord heeft. Gegrepen? In de gevangenis gesmeten? Gaat het dan niet over hem? Ergens binnenin hem begint er iets op te klaren. Alsof de zon weer gaat schijnen na een vreselijke regenbui. Zijn moeder ziet hem kijken. 'Heb je dan nog niks gehoord? Waar zat jij eigenlijk?' Henric slikt en mompelt wat. Gelukkig is zijn moeder zo vol van het gebeurde, dat ze zijn antwoord niet afwacht. 't Was me een mooie toestand', zegt ze. 'Toen die dief, Jan Fennen, wegrende is hij tegen de buurvrouw op gebotst. Zij liep net naar huis met een vuurpot. Ze was vuur gaan halen bij de smid. Zij liet de vuurpot vallen en er vloog een vonk zó naar een huis in de straat. En nu is dat huis helemaal weg. Ze zucht diep. Maar het verhaal is nog niet afgelopen. 'De schurk is lelijk op zijn gezicht gevallen. Toen rolde zijn buit uit zijn zak! Het waren zilveren munten, gestolen uit het huis van de burgemeester! Maar dat zat hem niet glad! De smid is bovenop hem gaan zitten, hij kon geen kant meer op. Hij heeft wel geluk gehad dat de schout er meteen aankwam, en dat die hem in het gevang gesmeten heeft. Want als de mensen hem te pakken hadden genomen, nou, dan hadden ze wel raad met hem geweten! Maar hij ontloopt zijn straf niet. Morgen zal hij aan de muur van de Wijnhuistoren geketend worden en iedereen kan hem zien. Dat zal hem leren'.

Wat is Henric blij! Wat stelt het stelen van een paling nou nog voor, na alles wat er vandaag gebeurd is? Hij besluit maar meteen zijn wandaad op te biechten. Een beetje triomfantelijk begint hij. Moeder zal ook wel blij zijn met de paling, denkt hij. Maar terwijl hij zijn verhaal vertelt, kijken zijn vader en moeder steeds kwader en wordt Henric steeds kleiner. En het eind van het liedje is, dat hij van zijn vader een flink pak rammel krijgt. Moeder is wel blij met de paling. Ze neemt hem in beslag. Terugbrengen gaat natuurlijk niet. Dus gaat ze hem gebruiken voor een heerlijke maaltijd. Morgen zal ze hem stoven en opeten. Maar morgen . . . morgen eet Henric bij zijn nieuwe baas, meester Berthold. Zo gaat de vis aan zijn neus voorbij. Dat is nog de ergste straf . . .

Toelichting routeopdracht en voorbereiding museumbezoek

Bekijk met de leerlingen de oude en nieuwe plattegrond en bedenk samen hoe Henric Zutphen doorgewandeld is. Schrijf ter ondersteuning van dit gesprek de straatnamen op het bord.

De volgorde en namen van de straten die Henric doorliep:

- *Barltheze
- *Korenmarkt, heet nu de Groenmarkt
- *Rode Torenstraat
- *Saltmarkt, heet nu de Zaadmarkt
- *Saltpoort, heet nu de Drogenapstoren
- *Pelikaanstraat
- *Armenhage
- *Hagepoortplein

Door het vergelijkend kijken naar de nieuwe en de oude plattegrond, ontdekken de leerlingen dat straten nu anders lopen en heten, maar dat er toch nog veel te herkennen is in de nieuwe plattegrond.

De leerlingen tekenen nu de route die **Henric** liep (in het rood), in de plattegrond op de achterkant van hun werkboek.

Let op: Het positioneren van de gebouwen die links naast de plattegrond staan, is een opdracht voor de verwerkingsles.

Nadat de leerlingen zelf gepuzzeld hebben, kunt u de opdracht klassikaal bespreken.

Lees samen, als voorbereiding op museumbezoek en stadsspeurtocht, de inleiding op pagina 2 van het werkboek. Leg ook alvast uit wat de leerlingen gaan doen in het museum en bij de stadsspeurtocht. Hoe het georganiseerd is en wat de afspraken zijn. Eventueel met behulp van het werkboek en informatie op p.16.

Museumles en stadsspeurtocht

Duur	100 minuten (40 minuten, museumles; 60 minuten, stadsspeurtocht)		
Let op	Beide groepen beginnen tegelijkertijd bij het museum; de ene helft gaat naar binnen voor de museumles, de andere helft doet eerst de speurtocht		
Doel	<p>Na afloop van de museumles:</p> <p>*zijn de leerlingen zich ervan bewust dat er nog voorwerpen bestaan uit de middeleeuwen en dat de voorwerpen ons iets kunnen vertellen over het leven van vroeger.</p> <p>Na afloop van de stadsspeurtocht:</p> <p>*weten de leerlingen dat in Zutphen nog overblijfselen staan van de middeleeuwen.</p> <p>*kennen de leerlingen een aantal stadspoorten en hun locaties</p> <p>*hebben de leerlingen een indruk gekregen van waar de stad ophield in de middeleeuwen</p>		
Opbouw van de les	Duur	Vorbereiding	Benodigdheden
Welkom en uitleg museumregels Let op: In het museum is de leerkracht verantwoordelijk voor de orde. Daarnaast heeft de leerkracht ook een actieve rol; de leerkracht assisteert en stimuleert de leerlingen.	5 min	* Verdeel de klas voor het bezoek in groepen. Zie uitleg p. 16	*Toelichting en antwoorden museumles, p. 16. *meenemen vanuit school; werkboek en pen voor iedere leerling
museumles	40 min	* antwoorden museumles kopiëren voor de begeleiders * begeleiders regelen (ouders of leerkrachten) per groep van ca. 7 leerlingen.	* potlood en werkboek *Toelichting en antwoorden museumles, p. 16
Stadsspeurtocht	60 min	*begeleiders regelen (ouders of leerkrachten) per groep van ca. 7 leerlingen. *doornemen toelichting en antwoorden stadsspeurtocht en kopiëren voor begeleiders *doorlezen stadsspeurtocht werkboek	*potlood en werkboek *Toelichting en antwoorden stadsspeurtocht, p. 19

Toelichting en antwoorden museumles

Vooraf

Voor het bezoek aan het museum en de stadspeurtocht is het van belang dat de klas al in groepen van 4 tot 6 leerlingen is verdeeld. Elk groepje heeft een eigen begeleider.

Iedere leerling heeft zijn/haar eigen werkboekje en een pen of potlood mee.

Elke begeleider heeft voor de museumles en de stadspeurtocht een kopie van de antwoorden en de route.

In het museum

Het Stedelijk Museum Zutphen (Rozengracht 3) is gebouwd als klooster en de museumles zal plaatsvinden in de Reffer en in de tentoonstelling "Zutphense Schatten".

Bij binnenkomst in het museum vindt u links een gang met kapstokken, hier kunnen de leerlingen hun tassen en jassen kwijt.

In het museum worden de regels ook nog eens uitgelegd, maar hier heeft u ze alvast op een rijtje:

Om de collectie te beschermen,

- is het niet toegestaan om de voorwerpen uit de collectie aan te raken
- is het niet toegestaan om in het museum te eten of te drinken. Dat kan wel beneden in de hal van het museum.
- is het belangrijk om je behoedzaam te bewegen; dus niet rennen



Antwoorden en extra informatie museumles

1. Mensen hadden thuis geen stromend water, ze haalden water uit een put. Dit water was niet erg schoon en zat vol bacteriën die je ziek konden maken. Door er bier van te maken werd het een stuk veiliger om te drinken. De alcohol in het bier had een ontsmettende werking.

De Jacobakan is van aardewerk

2. Bijvoorbeeld:

- Enkele ijzeren gespen, waarschijnlijk van paardentuig
- Lederen messchede met ijzeren oordband en een ijzeren mes
- Twee knijpscharen van ijzer.
- IJzeren slot
- IJzeren sleutels
- IJzeren paardenbit (kneveltrensbit)

3. Bijvoorbeeld:

- Beulzwaard, 15^e /16^e eeuw, mogelijk Solingen (Dld)
- hand-, enkel- en buikboeien, 15^e/16^e eeuw
- Brandmerken, 15^e /16^e eeuw

4. Bijvoorbeeld:

- Er staat Zutphen op
- De munten zijn niet zo gelijkmatig, ze zijn niet precies hetzelfde van vorm
- de munten zijn van zilver en goud gemaakt. Nu zijn de munten gemaakt van koper, nikkel of messing

5. Op de afdruk zie je bijvoorbeeld: De torens van Zutphen, een stadspoort, de stadsmuur en letters.

6. De brandemmer is van leer gemaakt

7. Bikkels zijn van geitenbot gemaakt

8. Dit is een tekenopdracht

Toelichting en antwoorden stadsspeurtocht

Na of voorafgaand aan de 40 minuten durende museumles, lopen de leerlingen de stadsspeurtocht. Om tegelijk klaar te zijn met de andere leerlingen of om op tijd te kunnen beginnen met de museumles, is het van belang om de speurtocht in maximaal **60 minuten** te lopen.

De route Walburgiskerk- Proosdijsteeg – Drogenapstoren – Zaadmarkt – Oude Bornhof – Schupstoel – Oude Wand – Armenhage – Rijkeshage – Rozengracht - Broederenkerkplein- Broederenkerkstraat – Spiegelstraat- Bartheze – Marspoortstraat – Groenmarkt –Wijnhuistoren - Lange Hofstraat

Antwoorden Stadsspeurtocht

1. Aan haar voeten zitten een hond en twee ossen.
2. Tonnes Drogenap
3. Zijn naam was Borro.
4. Hinkelspel
5. De kinderen zullen merken dat de muur niet voor iedereen evenveel voet dik is. Omdat iedereen een andere maat heeft.
6. Bijzonder aan de Berkelpoort is dat het geen poort over een weg is, maar een poort over het water; via de Berkelpoort gingen mensen de stad per boot in en uit.
7. Een klooster
8. Het was een kerkgebouw dat bij het klooster hoorde.
9. 23 rode luiken. 9 luiken aan de zijkant, 14 luiken aan de voorkant.
10. Een slager.
11. De Marspoort werd ook wel Mastpoort of Nye Poort genoemd vroeger.
12. Het is de Groenmarkt, omdat er groenten werden verhandeld.
13. Een spiegel, zwaard en weegschaal

Verwerkingsles

Duur	50 minuten		
Doel	Met de verwerkingsles: *komen diverse onderdelen van de museumles en de stadsspeurtocht nogmaals aan bod om de opgedane kennis en ervaringen stevig te verankeren *krijgen de leerlingen de gelegenheid hun opgedane kennis toe te passen in een spel NB Het spel kan als toetselement gebruikt worden. De leerlingen reproduceren door middel van het spel spelenderwijs de opgedane kennis over de middeleeuwen.		
Opbouw van de les	Duur	Vorbereiding	Benodigheden
Bespreking museumbezoek en stadsspeurtocht *Klassikaal bespreken van de opdrachten, zo nodig laten corrigeren, completeren *leerlingen tekenen de route van de Stadsspeurtocht en vullen de nummers van de gebouwen in op de plattegrond.	20 min.	*vier foto's van de gebouwen	*werkboek, achterkant *evt. lesplaat 1, 2 en 3, leskist *vier foto's van gebouwen, leskist *antwoorden museumles en stadsspeurtocht, p. 16 t/m 19
In de voetsporen van Henric-spel Het is een (ganzenbord) bordspel. Elk groepje krijgt het spel, de spelregels, pionnen en een dobbelsteen. Bespreek van tevoren de spelregels.	30 min.	*lees de toelichting p.23 *Leg de spellen klaar *Deel de klas in 5 groepjes	*5 In de voetsporen van Henric-spelen + spelregels, (kopiëren uit de lesbrief p. 21 en 22) *5 setjes van 6 pionnen, leskist *5 dobbelstenen, leskist * voor leerkracht: de antwoorden op de vragen in het spel, p 23, 24,25.

Spelregels

In de voetsporen van Henric-spel

Het In de voetsporen van Henric-spel is een bordspel. Je gooit om de beurt met de dobbelsteen en verzet de pion het aantal gegooide ogen. Kom je op een afbeelding met een rode pin (punaise), dan is er een vraag. Is het antwoord op de vraag goed, dan mag je het aantal gegooide ogen verder. Is het antwoord fout, dan blijf je staan.

Net als bij het ganzenbord gaat het erom, wie als eerste het eindpunt bereikt.

Bij de nrs. 6,19,31,42,52, en 58 overkomt je iets. Bijvoorbeeld beurt overslaan of wachten tot je wordt afgelost.

5. Je bent op de markt. Noem 3 producten die in de middeleeuwen op de markt werden verkocht. Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Vis, hout, groente, vee

6. Je hebt geluk, er is niemand wakker geworden toen je het huis uitsloep. Ga verder naar 12

9. Dit is een foto van een houten bankje uit een kerk. Tegenover het museum zag je een grote kerk. Wat is de naam van die kerk? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Sint Walburgiskerk of Walburgkerk

14. Uit wat voor kan dronken de mensen in de middeleeuwen uit? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Jacobakan

18. Noem een voorwerp waarmee in de middeleeuwen een straf werd uitgevoerd Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Brandmerk, beulzwaard, Schandpaal

19. Helaas je bootje is lek geraakt. Je zult hem eerst moeten maken. Een beurt overslaan

23. Wat was de Schupstoel in de middeleeuwen? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Een haven

27. Hoe heette de Drogenapstoren in de middeleeuwen? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Saltpoort

31. Je bent het klooster in gevlucht. Wacht tot er iemand voorbij komt om je af te lossen

32. Wie liepen er in de middeleeuwen op de stadsmuur? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

De bewakers van de stad

36. Noem een verschil tussen de munten van vroeger en het geld van nu? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Er staat Zutphen op de oude munten

De oude munten zijn van goud of zilver, de munten van nu zijn van koper, nikkel of messing.

De oude munten zijn niet gelijk van vorm

41. Het gebouw op de foto ben je tijdens de speurtocht tegen gekomen. Wat was dit gebouw in de middeleeuwen? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Een klooster

42. Je hebt je mes verloren. Ga terug naar 39.

45. Welke dieren liggen aan de voeten van het beeld van Sint Walburgis? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Een hond en 2 ossen

50. Voor welke mensen is het Bornhof gebouwd? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Voor oude mensen

52. Je bent op heterdaad betrapt voor het stelen van de vis. Je moet naar de gevangenis. Wacht tot iemand langskomt om je te bevrijden

54. Henric leefde in de middeleeuwen. Noem de jaartallen die bij de middeleeuwen hoorden. Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

500 – 1500 na Chr.

58. Wat een pech! het is al donker en je bent te laat. De stadspoort is dicht en de poortwachter laat je er niet in. Ga terug naar start

59. Welk dier stond afgebeeld op het Gildeteken dat je tijdens de wandeling zag? Heb je het goed? ga dan het aantal gegooide ogen verder. Heb je het fout? Dan blijf je hier.

Een varken

63. einde. Je moet precies op nr. 63 terechtkomen. Als je teveel hebt gegooid, tel je het aantal ogen terug.

Werken in de middeleeuwen

Duur	45 minuten 45 minuten (eventueel verdelen over 2 lessen)		
Doel	Met deze les: *komen diverse onderdelen van de museumles en de stadsspeurtocht nogmaals aan bod om de opgedane kennis en ervaringen op een creatieve manier te verankeren *krijgen de leerlingen de gelegenheid zich creatief te uiten en denken zij na over wat zij later willen worden.		
Opbouw van de les	Duur	Vorbereiding	Benodigdheden
Uitleg en gesprek over de Gilden/gevelstenen en werken in de middeleeuwen. Welke beroepen waren er? Wat wil jij later worden? Wat voor een plaatje zou er dan op de gevelsteen staan?	15 min.	Tekst over de gilden en plaatjes lezen. Eventueel kopiëren voorbeelden van gevelstenen.	Tekst p25 *boeken gevelstenen.
Leerlingen gaan zelf aan de slag. Zij kiezen een eigen beroep. Geïnspireerd door de voorbeelden, ontwerpen ze bij dit beroep een eigen gevelsteen	30 min.	Materialen klaar leggen.	*tekenpapier en kleurpotloden *voorbeelden gevelstenen
Een eigen gevelsteen kleien. De leerlingen hebben een gevelsteen getekend. Nu maken zij een eigen gevelsteen van klei. Net zoals in de middeleeuwen	45 min.	Materialen klaar leggen	*klei *eigen tekeningen van gevelstenen * evt. de voorbeelden uit de leskist
Beroepenspel Memorie Dit spel kan als afsluiting worden gespeeld. Bijv. door leerlingen die al eerder klaar zijn. Dit kan ook vooraf aan de les, als introductie	15 min.	Klas in groepen verdelen	*Beroepenspel 5 sets, leskist *Uitleg beroepenspel, p28

Toelichting werken in de middeleeuwen: Gilden

In de middeleeuwen werd alles wat de mensen nodig hadden gemaakt door ambachtslui. Zo had je de schoenmakers, zadelmakers, meubelmakers, timmerlui, smeden, bierbrouwers, houtzagers, noem maar op. De mensen met hetzelfde beroep woonden meestal bij elkaar in de buurt. Sommige beroepen veroorzaakten overlast. De schoenkuipen waarin de schoenmakers het leer looiden, stonden buiten de stadsmuur, want ze stonken verschrikkelijk.

Elke groep ambachtslui of kooplui had een gilde. Gilden waren organisaties van mensen met hetzelfde beroep. Ambachtslieden specialiseerden vaak in één soort product. Ervaring en kennis werden uitgewisseld in een gilde. Om het vak te leren kon je in de leer bij de gildemeester, dan was je gezel. Je kon pas voor jezelf aan de slag wanneer je het 'meesterstuk' had volbracht, dat was een soort eindtoets. Zo'n leerperiode duurde ongeveer 7 jaar.

Het gilde beschermde de gildeleden en kwam op voor hun belangen. Vaak had een gilde het alleenrecht op de productie van een bepaald soort product. Dit was om de kwaliteit van de producten te garanderen. Het oudste gilde in Zutphen was het gilde van de smeden. Verder had Zutphen bijvoorbeeld ook een schoenmakersgilde, een brouwersgilde, een bakkersgilde, een vissersgilde en een weversgilde.

Elke ambachtsman, die bij een gilde was aangesloten, had buiten aan de muur een uithangbord of een gevelsteen om te laten zien wat er te koop was of wat hij maakte.



Beroepenspel

Het Beroepenspel is een memoriespel dat bestaat uit 16 afbeeldingen van oude beroepen en producten. Het is de bedoeling dat de leerlingen bij de afbeeldingen van beroepen de juiste afbeeldingen van producten zoeken.

De spelkaarten zijn:

beroep	product
Molenaar	Meel
Visser	Mosselen
Slager	Vlees
Bakker	Brood
Kleermaker	Kleding
Kuiper	Wijntonnen
Smid	Hoefijzer
Kunstschilder	Schilderij

Spelregels

Schudt de spelkaarten en leg de kaarten met de afbeelding naar beneden op tafel (zorg voor een donkere ondergrond, de kaarten zijn wat doorschijnend). Leg ze in een vierkant. Elke leerling draait om de beurt twee kaarten om. Degene die het juiste beroep bij het juiste product vindt, mag deze kaartjes houden en mag nog een keer. Indien de leerling een verkeerd kaartje omdraait, is de volgende aan de beurt.

