

Lesmateriaal groep 7 / 8 / brugklas

Stichting Stellingwarver Schrieversronte heeft een les ontwikkeld voor groep 7 en 8, die ook heel geschikt is voor de brugklas. Het doel van deze les is de leerlingen bekend te maken met de geschiedenis van de Stellingwerven. Hoe? Leerlingen kijken een korte film, beantwoorden filmvragen en ze maken er zelf een spel bij.

Informatie vooraf

Jij en je klasgenoten wonen allemaal in een Stellingwerfs dorp. Dat dorp kan in de gemeente Ooststellingwerf liggen of in de gemeente Weststellingwerf. Beide gemeenten liggen in de provincie Friesland. Tegenwoordig wordt onze provincie Fryslân genoemd, dat is de Friese naam. In de meeste dorpen en steden in Friesland spreken de mensen vaak Fries. Maar in de meeste dorpen in de gemeenten Oost- en Weststellingwerf niet. De mensen spreken hier van oorsprong Stellingwarfs. Dat komt omdat hier van oudsher Stellingwerfers wonen. Die Stellingwerfers vormden ooit een Germaanse stam. Daarom spreken zij - ook nu nog - hun eigen taal. Net als de Friezen en de Groningers.

Daor klept de klokke weer verhaalt over de Stellingwerfers: hoe zij in de 16e eeuw knokten voor hun vrijheid tegen de Saksen (en later tegen Karel de Vijfde). Het historische boek werd in 1959 geschreven door H. Hoogeveen: directeur van een basisschool in Oosterwolde. Hans Koopmans, ook onderwijzer, vertaalde het boek vijftig jaar later in het Stellingwerfs. In 2017 werd de verfilming een feit. Op StellingPlus, [het Youtubekanaal van de Stellingwarver Schrieversronte](#), is de film te bekijken.



Voor de docent:

Voorafgaand aan de film

- Deel de filmvragen uit aan de leerlingen (de vragen voor de leerlingen staan aan het eind van dit document). Neem de vragen samen even door, zodat de leerlingen weten waar ze na het kijken van de film antwoord op moeten geven.
 - Bekijk de film [*Daor klept de klokke weer*](#) klassikaal. Geef de leerlingen na de film enkele minuten om hun antwoorden te formuleren. Bespreek daarna samen de vragen:
1. Wie was Adelbrecht, denk je?
[antwoord: de [hertog van Saksen](#): een Duitse hertog die Friesland veroverde in de 16e eeuw]
 2. Wie waren de Saksen? Wat wilden zij?
[antwoord: een van oorsprong Germaanse stam, die in Noord-Duitsland uitgroeide tot het machtige [hertogdom Saksen](#). Zij wilden hun hertogdom uitbreiden en Friesland veroveren.]
 3. Waarom klepten de Stellingwerwers de klok, denk jij?
[antwoord: om de dorpelingen te laten weten dat er onraad/gevaar was]
 4. Zou *de klok kleppen* iets anders zijn dan *de klok luiden*? Leg uit.
[antwoord: men luidde de klokken bij onraad, bij een natuurramp, bij een overlijden en bij een begrafenis. Wanneer iemand overleed, 'klepte' men de klok eerst: men sloeg dan een aantal keer met de klepel tegen de zijwand van de klok. Aan het aantal keer dat er geklept werd, wist je of het om een man of vrouw ging:
3 x 3 slagen: een overleden man
2 x 3 slagen: een overleden vrouw
3 x 2 slagen: een jongen
2 x 2 slagen: een meisje
Na dit 'kleppen' werd de klok ook nog geluid.]
 5. Stel, jij was Franke. Zou je hetzelfde doen als hij? Waarom wel/niet?

Voorafgaand aan de opdracht

- Bij dit lesmateriaal zijn twee oude landkaarten geleverd, uit 1664: een van Ooststellingwerf en een van Weststellingwerf. Kies de kaart van de gemeente waarin uw school staat. Deel de leerlingen op in groepjes en geef ieder groepje een exemplaar van de landkaart.
- Bespreek met de leerlingen de kaart: Wat zie je, wat valt op? Welke dorpen herken je? Is er veel veranderd ten opzichte van nu?
- Stel de vraag: waar op de kaart zou het verhaal van Franke en Anne zich hebben kunnen afgespeeld? Waarom daar?
- Welke spellen ken jij waarin een landkaart een belangrijke rol speelt?
[mogelijke antwoorden: Stratego, Risk, Carcassonne, Ticket to Ride, Reis door Europa, Kolonisten van Catan]
- Ieder groepje gaat nu zelf een spel maken bij de film *Daor klept de klokke weer*. Zorg daarom voor voldoende dobbelstenen, pionnen, knip- en plakmateriaal en kladpapier. (Het opdrachtvel voor de leerlingen vindt u onderaan dit document.)

Opdracht (docentversie)

Jullie gaan een spel maken bij de film *Daor klept de klokke weer*. Je mag een bestaand spel gebruiken als uitgangspunt, maar je kunt natuurlijk ook zelf een spel verzinnen. Ga als volgt te werk:

Stap 1. Bedenk eerst welk spel jullie willen gaan maken: wordt het Stratego, Ganzenbord, iets totaal anders of verzin je zelf een spel?

Stap 2. Bepaal samen: uit welke onderdelen (kaartjes, pionnen, dobbelstenen, etc.) moet het spel bestaan? Hoeveel spelers kunnen er minimaal en maximaal meedoen? En welke spelregels horen erbij? Schrijf dit op een kladpapiertje.

Tip: natuurlijk is het leuk als je de landkaart onderdeel maakt van jullie spel: je kunt 'm als speelbord gebruiken, je mag erop tekenen, je kunt 'm in stukjes knippen: het kan allemaal.

Stap 3. Zorg dat in ieder geval de volgende figuren/voorwerpen in het spel terugkomen:

- Sipke Durks (verrader)
- Auke Stelling (dorpssmid en dorpsrechter)
- Franke Folkerts
- Anne
- Adelbrecht
- Saksen
- Stellingwerwers
- Zwaard
- Klokkenstoel

Stap 4. Controleer of jullie **stap 1 t/m 3** helemaal hebben uitgevoerd. Laat jullie plan ook even zien aan je leraar. Niets vergeten? Schrijf dan nu een korte spelhandleiding (1-2 A4'tjes), zodat je klasgenoten het spel straks ook kunnen spelen.
[Een voorbeeld van een spelhandleiding zit bij dit lesmateriaal]

Stap 5. Nu je de handleiding af hebt, ga je het spel maken. Bedenk samen: wat moet er gebeuren? Verdeel vervolgens de taken onderling en ga aan de slag.

Stap 6. Het spel is af! Speel alvast een proefpotje om te checken of jullie spel compleet is en ook goed werkt. Zo niet, dan kun je nog wat aanpassingen doen.

En nu...?

1. Presenteer jullie spel aan de klas en leg uit hoe jullie spel werkt.
2. Yes! Spelen maar! Ruil jullie spellen en speel elkaars spel.
3. Stem daarna met de klas op het mooiste spel. Bespreek met de klas: waarom is dit het leukste spel?

Filmvragen

1. Wie was Adelbrecht, denk je?
2. Wie waren de Saksen? Wat wilden zij?
3. Waarom klepten de Stellingwerpers de klok, denk jij?
4. Zou *de klok kleppen* iets anders zijn dan *de klok luiden*? Leg uit.
5. Stel, jij was Franke. Zou je hetzelfde doen als hij? Waarom wel/niet?



De opdracht: *Daor klept de klokke weer* - het spel!

Jullie gaan een spel maken bij de film *Daor klept de klokke weer*. Je mag een bestaand spel gebruiken als uitgangspunt, maar je kunt natuurlijk ook zelf een spel verzinnen.



Stap 1.

Bedenk eerst welk spel jullie willen gaan maken: wordt het Stratego, Ganzenbord, iets totaal anders of verzin je zelf een spel?



etc.) moet het spel

bestaan? Hoeveel spelers kunnen er minimaal en maximaal meedoen? En welke spelregels horen erbij? Schrijf dit op een kladpapiertje.

Tip: natuurlijk is het leuk als je de landkaart onderdeel maakt van jullie spel: je kunt 'm als speelbord gebruiken, je mag erop tekenen, je kunt 'm in stukjes knippen: het kan allemaal.



Stap 3.

Zorg dat in ieder geval de volgende figuren/voorwerpen in jullie spel terugkomen:

- Sipke Durks (verrader)

- Auke Stelling (dorpssmid en dorpsrechter)
- Franke Folkerts
- Anne
- Adelbrecht
- Saksen
- Stellingwervers
- Zwaard
- Klokkenstoel

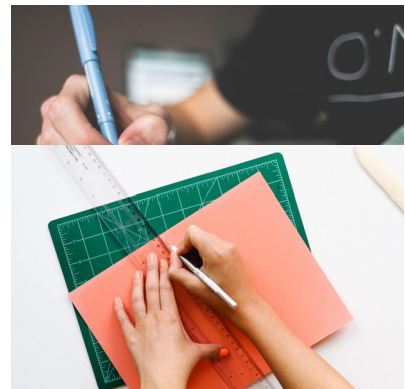


Stap 4.

Controleer of jullie **stap 1 t/m 3** helemaal hebben uitgevoerd. Laat jullie plan ook even zien aan je leraar. Niets vergeten? Schrijf dan nu een korte spelhandleiding (1-2 A4'tjes), zodat je klasgenoten het spel straks ook kunnen spelen.

Stap 5.

Nu je de handleiding af hebt, ga je het spel maken. Bedenk samen: wat moet er gebeuren? Verdeel vervolgens de taken onderling en ga aan de slag.



Stap 6.

Het spel is af! Speel alvast een proefpotje om te checken of jullie spel compleet is en ook goed werkt. Zo niet, dan kun je nog wat aanpassingen doen, zodat je spel helemaal klaar is voor gebruik.

En nu...?

1. Presenteer jullie spel aan de klas en leg uit hoe jullie spel werkt.
2. Yes! Spelen maar! Ruil jullie spellen en speel elkaars spel.
3. Stem daarna met de klas op het mooiste spel. Bespreek met de klas: waarom is dit het leukste spel?