

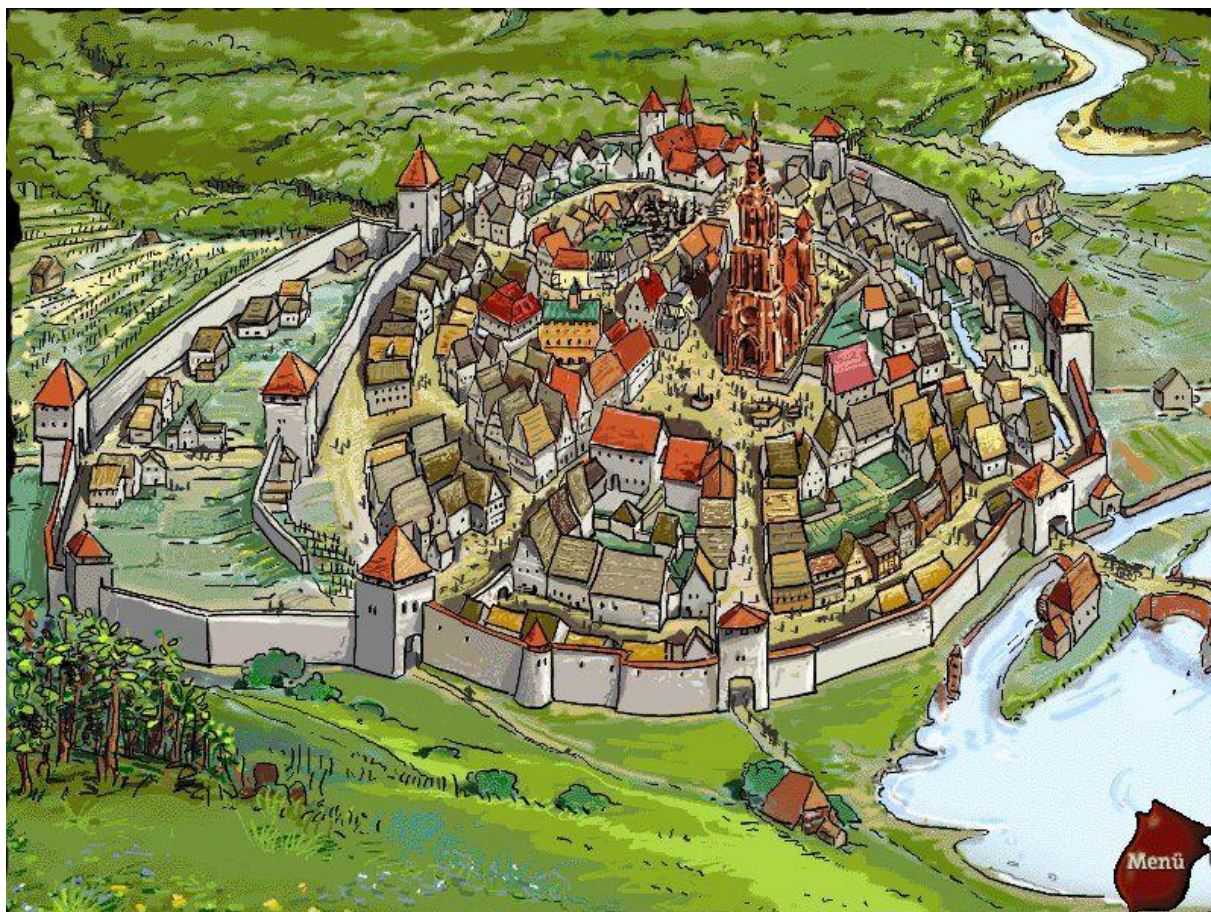
Project 'de middeleeuwse stad'

Gemaakt door Myrthe Laan

Myrthelaan@hotmail.com

2019, Zwolle

Dit is het werkboekje A. Zie docentenhandleiding.



De middeleeuwse stad

Namen en klas:

Deze periode gaan we bezig met het bouwen aan onze eigen stad! Jullie moeten veel verschillende opdrachten doen. Aan het einde van elke les kan je hier een kruisje zetten als je een opdracht bent begonnen of hebt afgemaakt. Zou weet je aan het einde precies wat je nodig moet doen! 😊

| Opdracht | Begonnen? | Klaar? |
|---|-----------|--------|
| Les 1 | | |
| Opdracht 1.1 het plaatsen van je stad | | |
| Opdracht 1.2 Het bedenken van een plaatsnaam | | |
| Opdracht 1.2 Het maken van een wapen | | |
| Les 2 | | |
| Opdracht 2.1 Stadrechten | | |
| Opdracht 2.2 Geld | | |
| Opdracht 2.3 Stadsmuur bouwen | | |
| Les 3 | | |
| Opdracht 3.2 Handelscontract | | |
| Opdracht 3.3 Marktplaats | | |
| Les 4 | | |
| Opdracht 4.1 – bewoner 1 | | |
| Opdracht 4.1 – bewoner 2 | | |
| Opdracht 4.1 – bewoner 3 | | |
| Opdracht 4.2 Huizen bouwen | | |
| Les 5 | | |
| Opdracht 5.1 Gilden | | |
| Opdracht 5.2 Bouwen aan je stad | | |
| Les 6 | | |
| Opdracht 6.1 Een eigen bestuur | | |
| Opdracht 6.2 Wetten maken | | |
| Opdracht 6.3 Bouwen aan je stad | | |
| Les 7 | | |
| Opdracht 7.1 Beschermheilige e | | |
| Opdracht 7.2 Bedenk een legende met feestdag! | | |
| Opdracht 7.3 Kerk bouwen | | |
| Les 8 | | |
| Definitieve schets | | |
| Plattegrond afgemaakt | | |

Les 1

Opdracht 1.1 Plaatsen van je stad

Deze les hebben we het gehad over het ontstaan van de eerste steden. Van je docent heb je een A4 gekregen waar je jouw stad in gaat tekenen.

We maken nog maar een begin met de stad die je elke week uit gaat breiden. Gebruik dus alleen een grijs potlood en schets je plattegrond, zodat je deze later nog kan wijzigen!

Werk goed samen, zodat het een stad van jullie allemaal wordt!

Wat heb je nodig?

- A4 waar je, jouw stad in gaat tekenen
- een grijs potlood
- een gum

Wat moet je doen?

Stap 1: Bedenk samen waar je je stad gaat plaatsen (bij een kruispunt / rivier / klooster). Waar je stad komt, heeft invloed op je naam.

Stap 2: Teken nu je achtergrond in op de plattegrond die je hebt gekregen. Zorg ervoor dat je deze niet te groot tekent, want er moet nog veel meer bij. Schets alleen met grijs potlood.

Stap 3:

Teken nu het begin van een klein dorpje in. Zoals bijvoorbeeld een paar huisjes. Denk terug aan de instructie. Let op! Dit hoeft niet groot of veel te zijn, zorg ervoor dat je maar een klein deel van je plattegrond gebruikt.

Als je hiermee klaar bent, mag je door naar opdracht 2.

Opdracht 1.2 Bedenk een naam voor je stad

Bedenk nu een naam voor je stad. Let op! Waar je, je stad hebt geplaatst heeft invloed op je naam. Lees daarom dit schema goed door:

- De rivier heet de Aa. Als je je stad bij een rivier geplaatst hebt, eindigt je naam met een A. (Denk aan Breda (Bred-A))
- Als je je stad bij een burcht of een klooster geplaatst hebt, eindigt de naam van je stad op 'burg'. (Denk aan Tilburg (til-burg) of Middelburg (middel-burg))
- Als je, je stad bij een kruispunt hebt geplaatst eindigt de naam van je stad op 'stad' (Denk aan Zaanstad (Zaan-stad) of Lelystad (Lely-stad))

Het mag geen bestaande naam zijn. Als je je naam hebt gekozen mag je hem onderin of bovenin op je plattegrond schrijven. Je naam verandert niet, dus deze mag met kleur of stift.

Opdracht 1.3 Maak een stadswapen

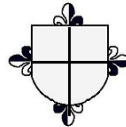
Elke stad heeft een stadswapen. Jullie gaan nu je eigen stadswapen bedenken. Volg de stappen en maak een schitterend wapen!

Je kan de stappen hieronder volgen, maar hebben jullie een ander goed idee, dan mag dat ook!

Wat heb je nodig?

- A4 met je plattegrond
- Grijs potlood om te schetsen
- kleurpotloden

Stap 1: Verdeel het wapen in vier stukken. Doe het zo:



Stap 2: Nu ga je het vakje rechts onderin een kleur geven. Deze kleur geeft aan wat voor stad het is. De kleur kiezen doe je zo:

- Als de stad bij een rivier ligt wordt dit vakje **blauw**
- Als de stad bij een kruispunt ligt wordt dit vakje **Groen**
- Als de stad bij een klooster ligt wordt dit vakje **Rood**

Voorbeelden:

Rivier:



Kruispunt:



Klooster:



Stap 3:

Zet nu de beginletter van de naam van je stad in dit gekleurde vakje. Voorbeeld: Als de stad: 'Zwolle' heet wordt dit een Z.

Stap 4:

Iedereen uit je groepje krijgt nu een eigen stukje van het wapen. Iedereen geeft zijn eigen vakje zijn of haar lievelingskleur. Als je deze niet hebt kies je zelf een kleur.

Stap 5:

Zet nu allemaal de beginletter van je naam in je vakje.

Je wapen is klaar!

Les 2

Opdracht 2.1 Kies je stadsrechten

Vandaag hebben we geleerd over de stadsrechten.

Jullie bedenken zo meteen 5 stadsrechten. Jullie moeten in ieder geval een muur hebben, een eigen bestuur mogen maken en een munt hebben. Daarnaast mogen jullie er nog twee zelf bedenken. In de informatie hieronder kan je misschien wat ideeën op doen.

Als je vijf regels hebt bedacht schrijf je deze op het werkblad. Zet je namen eronder en vraag aan je leenheer of dit goed is. De leenheer is de docent.

3.2 Stadsrechten

De steden werden eerst bestuurd door de heer van het gebied waarin de stad lag. Maar al snel kregen de steden van de heer **stadsrechten**. De burgers mochten dan zelf hun stad besturen. Ook mochten ze zelf rechtspreken, hun eigen munt slaan en een stadsmuur bouwen.

MEMO H4.3

Opdracht 2.2 Geld

Jullie hebben je stadsrechten gekregen, gefeliciteerd!!

Jullie vroegen om je eigen munt te mogen maken, en dit mag! Ontwerp een voor en achterkant voor je munt in de rondjes op de plattegrond. Kies ook een naam voor jullie munt.

Opdracht 2.3 Stadsmuur bouwen

Nu jullie je eigen munten hebben kunnen jullie ook bakstenen kopen. Daarmee bouwen jullie een muur. Bouw om je stad een muurtje. Dit doe je weer met een grijs potlood zodat je de stad nog groter kan maken als dit nodig is. Maak ook een poort waardoor mensen naar binnen en buiten kunnen.

Stadsrechten

1.

2.

3.

4.

5.

Getekend door:

Rechten goedgekeurd door de leenheer

Ja/nee

Les 3

Opdracht 3.1 Handelsafspraken

Je hebt in je stad nu ruimte om te handelen! Zo meteen vul je het werkblad in. Hierin schrijf je op wat je eisen zijn voor de handelaren. Zorg ervoor dat je stad een goede plek blijft waar handelaren graag komen, maak het dus niet te duur!

Volg eerst het stappenplan:

Stap 1) Bekijk het werkblad en vul deze in samen met je groepje.

Stap 2) Ga nu naar de andere groepjes B toe. Vraag aan je burens of zij het er mee eens zijn en of zij met jullie willen handelen. Als dit zo is, zetten ze de naam van hun stad en een handtekening onder jullie handelscontract.

Probeer met beide burens een contract te sluiten! Als je burens het niet eens zijn, wijzig dan je antwoorden!

Opdracht 3.2 Marktplaats

Jullie zijn nu lid geworden van de Hanze. Dit betekent dat je mag handelen en dat er handelaren bij jullie komen.

Zorg ervoor dat er plek is in je stad hiervoor. Teken het volgende in je plattegrond:

- 1 - een markplein (op dit plein kan de markt staan om te handelen)
- 2 – Een herberg (hier kunnen de handelaren veilig slapen)
- 3 – Als je aan een rivier ligt een haventje
 - Als je aan een kruispunt of een klooster ligt een parkeerplek voor de karren.

Heb je geen ruimte in je stad? Gum dan wat muur uit of wat anders en teken daar de marktplaats e.d. teken daarna de rest er weer bij.

Handelscontract

----- (vul naa stad in)

1) In onze stad kan je komen handelen als je komt met een:

O schip

O kar

O beide

2) De belasting die een handelaar betaald is:

O Een beetje (----- per dag

O Net zoveel als vreemden (----- per dag)

O ___% van de opbrengst

3) Hoeveel nachten kan de handelaar bij jullie overnachten in de herberg?

4) Wanneer je bij ons komt handelen beloven wij..... (bedenk er 3)

O -----

O -----

O -----

5) Wij willen dat een handelaar bij jullie....

O -----

O -----

O -----

Wij hebben een handelscontract met:

Naam stad:

Naam stad:

Handtekening:

Handtekening:

Les 4

Opdracht 4.1 Bewoners met een verhaal

Hieronder staan drie bewoners van je stad. Jullie schrijven allemaal een verhaal over één van de bewoners. Volg het stappenplan:



Stap 1: kies allemaal een andere bewoner uit je stad.

Stap 2: Schrijf een verhaal over je bewoner. Beantwoord daarvoor de vragen op het werkblad.

Stap 3: Kleur de kleding van je bewoner.

Stap 4: Teken ook het huis van je bewoner op de plattegrond, overleg wel met je groepsgenoten. Gebruik alleen een grijspotlood.

Opdracht 4.2 Huizen op de plattegrond

Vandaag hebben we het gehad over de bewoners. Teken het volgende op je plattegrond:

- Huizen
- riviertjes
- waterput(ten)
- dieren

Teken ook allemaal het huis van jullie bewoner!

Maak ook je stadsmuur weer een stukje groter, je stad groeit!! Je hebt nu al bijna je hele plattegrond vol staan, maar zorg ervoor dat er nog wel een beetje ruimte overblijft.

Bewoner 1 – de boer

Voor voedsel waren de bewoners van de stad afhankelijk van de boeren. De akkers waren vaak buiten de stadsmuur te vinden



Naam: _____

Leeftijd: _____

Vertel iets over het gezin van de boer:

Waar woont de boer?

Teken hier het huis van de boer:

Wat vindt de boer van de stad?

Bewoner 2 – de smid

De smid maakt metalen gereedschappen en wapens. De smederij zat vaak aan de hoofdweg in de stad.



Naam: _____

Leeftijd: _____

Vertel iets over het gezin van de smid:

Waar woont de smid?

Teken hier de voorkant van het huis van de smid:

Wat vindt de smid van de stad?

Bewoner 3 – de bakker

De bakker maakt brood van het meel van de molens maken. De bakkerij was vaak heet en was dus gevoelig voor brand. Daarom staat deze niet midden in de stad.



Naam: _____

Leeftijd: _____

Vertel iets over het gezin van de bakker:

Waar woont de bakker?

Teken hier de voorkant van het huis van de bakker:

Wat vindt de bakker van de stad?

Bewoner 4 – de handelaar

De handelaar reist veel met zijn spullen van stad naar stad. Hij slaapt vaak in herbergen.

Naam: _____

Leeftijd: _____

Vertel iets over het gezin van de handelaar:



Waar woont de handelaar?

Teken hier de voorkant van het huis van de handelaar:

Wat vindt de handelaar van de stad?

Les 5

Opdracht 5.1 gilden

De vorige les hebbe jullie allemaal een bewoner uit je stad gekozen. Over deze persoon ga je nu invullen bij wat voor gilde hij zat en hoe de opleiding eruit zag.

Beantwoord de vragen die in het boek staan. Informatie over gilden krijg je van je docent of staan in het handboek.

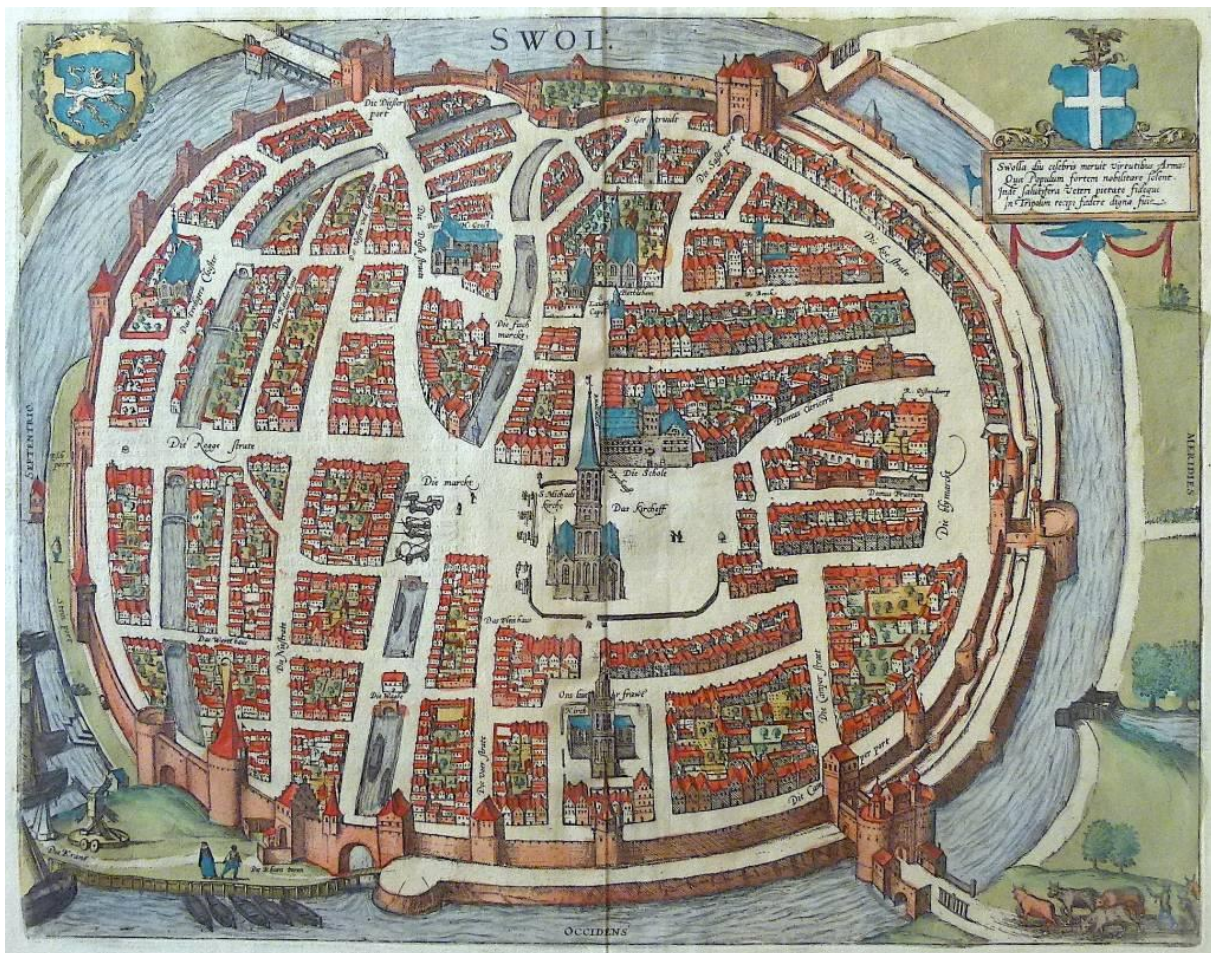
Opdracht 5.2 Plattegrond

Teken het volgende bij in je plattegrond:

- 1) Het huis van elke bewoner (als je dit nog niet had gedaan)
- 2) Het aantal bakkerijen/smederijen/boerderijen/marktkramen dat jullie hebben opgeschreven

Je plattegrond mag aardig vol zijn al. Het doel is om hem zo vol te krijgen als een echte middeleeuwse stad in die tijd.

Weet je niet hoe je dit moet doen? Kijk dan eventjes naar de onderstaande afbeelding, of naar de voorkant van je boekje.+



Gilde bewoner 1 – boer

Wat is de naam van het gilde?

Hoeveel personen zijn er lid van het gilde?

Hoelang duurt de opleiding tot het gilde? _____ jaar

Teken hier het logo van het gilde:

Hoe ziet de opleiding eruit?



Welke meesterproef moet de boer doen aan het einde van de opleiding?

Teken hier de meesterproef:

Welke regels heeft het gilde?

Welke voordelen heeft het gilde?

Hoeveel salaris krijgt een lid van het gilde? _____ per _____.

Hoeveel boerderijen zijn er in/bij de stad? _____ boerderijen

Gilde bewoner 2 – smid

Wat is de naam van het gilde?

Hoeveel personen zijn er lid van het gilde?

Hoelang duurt de opleiding tot het gilde? _____ jaar

Teken hier het logo van het gilde:

Hoe ziet de opleiding eruit?



Welke meesterproef moet de smid doen aan het einde van de opleiding?

Teken hier de meesterproef:

Welke regels heeft het gilde?

Welke voordelen heeft het gilde?

Hoeveel salaris krijgt een lid van het gilde? _____ per _____.

Hoeveel smederijen zijn er in de stad? _____ smederijen

Gilde bewoner 3 - Bakker

Wat is de naam van het gilde?

Hoeveel personen zijn er lid van het gilde?

Hoelang duurt de opleiding tot het gilde? _____ jaar

Teken hier het logo van het gilde:

Hoe ziet de opleiding eruit?



Welke meesterproef moet de bakker doen aan het einde van de opleiding?

Teken hier de meesterproef:

Welke regels heeft het gilde?

Welke voordelen heeft het gilde?

Hoeveel salaris krijgt een lid van het gilde? _____ per _____. Hoeveel bakkerijen zijn er in de stad? _____ bakkerijen

Gilde bewoner 4 – Handelaar

Wat is de naam van het gilde?

Hoeveel personen zijn er lid van het gilde?

Hoelang duurt de opleiding tot het gilde? _____ jaar

Teken hier het logo van het gilde:

Hoe ziet de opleiding eruit?



Welke meesterproef moet de handelaar doen aan het einde van de opleiding?

Teken hier de meesterproef:

Welke regels heeft het gilde?

Welke voordelen heeft het gilde?

Hoeveel salaris krijgt een lid van het gilde? _____ per _____.

Hoeveel marktkramen zijn er in de stad? _____ marktkramen

Les 6

Opdracht 6.1 Maak je eigen bestuur

Deze les hebben wij het gehad over het bestuur van een middeleeuwse stad. Onderstaande tekst vertelt hoe een stadsbestuur eruit zag:

Bron 1

*Het stadsbestuur bestond uit een **schout** en **schepenen**. De schout werd benoemd door de Heer van het gebied. Hij was voorzitter van de rechtbank.*

Schepenen waren leden van de rechtbank. Ze losten misdaden op en waren rechter.

De schout en de schepenen zorgden ervoor dat iedereen zich aan de wet hield en gaven de mensen ook hun straf. Ze waren een soort politie uit die tijd.

Naast deze taken deze nog meer:

- *Ze haalden belasting op*
- *Ze zorgden dat het veilig op straat was*
- *Ze verdedigden de stad*

Op de volgende pagina gaan jullie ook bezig met het kiezen van jullie bestuur. Vul het werkblad in. De informatie die je nodig hebt die vind je hierboven in bron 1.

Opdracht 6.2 Wetboek maken

Jullie hebben nu je eigen bestuur, gefeliciteerd! Nu mogen jullie ook eigen wetten maken en bedenken. Schrijf op het werkblad op de volgende pagina 5 wetten op die jullie in je stad willen terugzien. Zorg ervoor dat een regel gaat over:

- Wanneer krijgt iemand straf
- Wat moet je doen bij brand

De andere drie mogen jullie zelf bedenken.

Vergeet niet de handtekening van de schout eronder te zetten!

Opdracht 6.3 Werken aan de plattegrond

Je hebt vandaag weer een heleboel nieuwe dingen toegevoegd aan je stad. Je gaat dat er nu bijtekenen op je plattegrond. Teken het volgende:

- Rechtbank
- Stadhuis
- Plek voor straffen

Ons bestuur

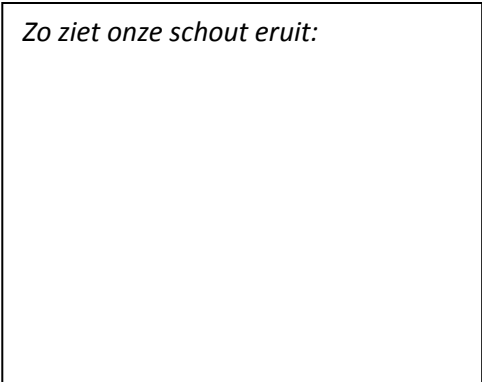
----- (vul naam stad in)

Onze schout heet: -----

Onze schout zal de volgende taken oppakken:

- 1) -----
- 2) -----
- 3) -----

Zo ziet onze schout eruit:



Schepenen

De volgende bewoners uit onze stad zijn aangesteld als schepenen:

- 1) ----- &
- 2) ----- & 3) ----- &
- 4) ----- & 5) ----- .

Dit zijn de taken van de schepenen:

Ondertekend door:

Naam: Naam: Naam: Naam:
handtekening: Handtekening: Handtekening: Handtekening:



Wetboek

*De bewoners van de stad _____
moeten zich aan de volgende regels
houden:*

1)

2)

3)

4)

5)

Getekend door,

Schout van de stad _____



Les 7

7.1 Kies je beschermheilige

Jullie stad heeft een beschermheilige nodig! Kies iemand uit en schrijf op de volgende pagina het volgende op:

- Hoe jullie beschermheilige heet
- Hoe ziet jullie beschermheilige eruit
- Waarom het jullie beschermheilige is.

7.2 Schrijf een legende

Jullie beschermheilige heeft ook een eigen legende. Een legende is een verhaal waarin de heilige de hoofdrol speelt. Deze legende gaan jullie schrijven. Daarnaast maak je er ook een tekening of stripverhaal bij.

Als je meer ruimte nodig hebt mag je bij je docent nog een extra blaadje halen.

7.3 Werken aan de plattegrond

Teken in de hoek je beschermheilige

Teken één of meerdere kerken bij je plattegrond.

Teken hier een tekening bij de legende of maak een stripverhaal

Les 8

8.1 Controleren plattegrond

Controleer of je alles op je plattegrond hebt staan. Als je dat nog niet hebt, teken het er dan nog even bij.

| | |
|--|--|
| Les 1 ontstaan van de eerste steden | <ul style="list-style-type: none">○ De stad is getekend bij een rivier, een kruispunt of een klooster○ een paar huisjes○ een paar marktkraampjes |
| Les 2 Stadsrechten | <ul style="list-style-type: none">○ stadsmuur○ een stadspoort○ geld |
| Les 3 Hanze | <ul style="list-style-type: none">○ marktplein○ herberg○ rivier met haven of kruispunt met parkeerplaats karren |
| Les 4 Leven in de stad | <ul style="list-style-type: none">○ huizen○ riviertjes○ waterput○ dieren |
| Les 5 Werken in de stad | <ul style="list-style-type: none">○ huis van elke bewoner○ Het aantal bakkerijen/ smederijen en marktkramen dan opgeschreven |
| Les 6 Bestuur | <ul style="list-style-type: none">○ rechtbank○ stadhuis○ plek waar straf gegeven kan worden |
| Les 7 Geloof | <ul style="list-style-type: none">○ kerken |

8.2 Inkleuren

Kleur je plattegrond in met kleurpotloden. Kleur netjes en maak er een mooie plattegrond van.

8.3 Voorbereiden presentatie

Je gaat je stad voorstellen aan je klasgenoten. Bereid je presentatie voor. Dit moet er in de presentatie zitten:

- Je presentatie duurt ongeveer 5 minuten
- Vertel over de positie van je stad. Waar ligt ie en waarom?
- Vertel iets over 4 opdrachten uit je boekje (je bestuur, of je bewoners, of vertel over de stadsrechten bijvoorbeeld)
- Zorg dat iedereen aan het woord komt
- Laat vooral zien wat jullie hiervan geleerd hebben!