

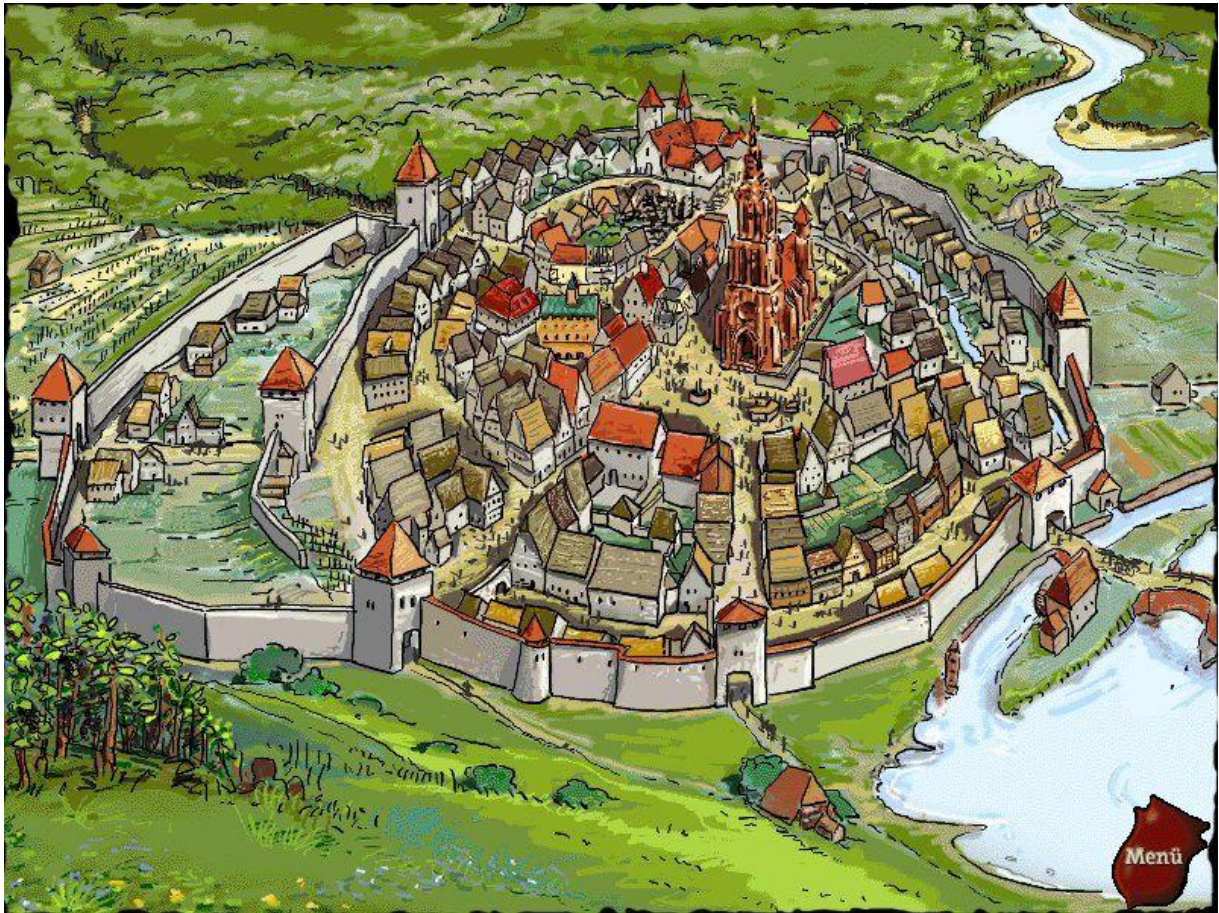
Project 'Middeleeuwse stad'

Gemaakt door: Myrthe Laan

myrthelaan@hotmail.com

2019, Zwolle.

Dit is een algemeen werkboek voor wanneer de leerlingen allemaal bezig gaan met het maken van dezelfde opdracht.



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. Zo 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 Muur bouwen		
Les 3		
Opdracht 3.1 Geld		
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		
Opdracht 7.2 Bedenk een feestdag!		
Opdracht 7.3 Kerk bouwen		
Les 8		
Definitieve schets		
Plattegrond afgemaakt		

Les 1

Opdracht 1.1 Plaats je eigen stad

Deze les hebben we het gehad over het ontstaan van de eerste steden. Van je docent heb je een A3 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?

- A3 waar jullie de stad in gaat tekenen
- een grijs potlood
- een gum

Wat moet je doen?

Stap 1: Bedenk eerst samen waar jullie de stad willen plaatsen. Kies of je deze plaatst bij een weg en een rivier, een kruispunt of bij een kasteel. Hieronder staan nog even de plaatjes zodat je nog weer terug kan kijken hoe dit eruit zag.

Klooster:



Rivier:



Kruispunt:



Stap 2: Teken nu de achtergrond die je gekozen hebt (rivier / kruispunt / kasteel) **LET OP!** Teken deze niet te groot, zorg dat je nog genoeg ruimte over hebt om de rest er nog bij te tekenen.

Opdracht 1.2 Bedenk een naam voor je stad

Nu je een klein dorpje hebt getekend mag je een naam gaan bedenken voor je stad. Bedenk een echte plaatsnaam. 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))

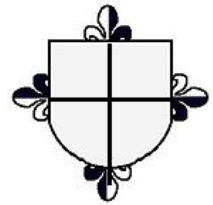
Als je, je naam hebt bedacht mogen jullie deze onderin je plattegrond opschrijven. De naam van je stad staat vast, dus deze mag wel met kleur.

Opdracht 1.3 Bedenk een wapen voor je stad

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

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. Hieronder staan een hele hoop stadsrechten waar jullie uit kunnen kiezen.

Jullie kiezen er zo meteen vijf uit. Jullie moeten in ieder geval een muur hebben, een eigen bestuur mogen maken en een munt hebben. Daarnaast mogen jullie er nog twee kiezen. Schrijf deze op het werkblad.

- 1 Wij willen onze eigen munt hebben
- 2 Wij willen dat zelf kiezen met wie we handelen
- 3 Wij willen zelf weten of we willen vechten of niet
- 4 Wij willen een stadsmuur bouwen om ons te beschermen.
- 5 Wij willen minder belasting betalen aan de heer
- 6 Wij willen zelf weten of we een markt houden
- 7 Wij willen zelf een bestuur kunnen kiezen
- 8 Wij willen zelf een rechter kiezen
- 9 Wij willen onze bewoners zelf verplichten om belasting te betalen
- 10 Wij willen zelf onze wetten maken

Opdracht 2.2 Stadsmuur bouwen

Gefeliciteerd met jullie stadsrechten! Van de heer mogen jullie een muur bouwen. Teken met potlood om jullie stad een mooie muur, zorg dat je een beetje ruimte overhoudt zodat je de stad nog groter kan maken. Teken ook een poort (of twee) waardoor mensen naar binnen en buiten kunnen.

Stadsrechten

1.

2.

3.

4.

5.

Getekend door:

Rechten goedgekeurd door de leenheer

Ja/nee

Handtekening leenheer:

Les 3

Opdracht 3.1 Geld

Jullie hebben de vorige les 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. Dit doe je zo:

- 1) Ontwerp met je potlood een mooie voorkant voor je munt in het bovenste rondje op je blad. Zet er ook op hoeveel de munt waard is (1 of 2, of misschien wel 50)
- 2) Ontwerp met je potlood een achterkant voor je munt in het onderste rondje op je blad.
- 3) Kleur de munt nu mooi in.
- 4) Kies een naam voor jullie munt

Opdracht 3.2 Handelsafspraken

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

Ga na het invullen naar een andere groepje toe. Vraag aan jullie 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!

Opdracht 3.3 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. 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 en dergelijke, teken daarna de rest er weer bij.

Handelscontract

----- (vul naam 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 (10 -----) per dag

O Net zoveel als vreemden (50 -----) per dag

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

O Zoveel nachten als hij wil

O Een week

O 1 nacht

4) Wanneer je bij ons komt handelen beloven wij (kies er 2)

O Dat wij de handelaar beschermen.

O Een goede nachtrust.

O Veel plek om je spullen neer te leggen.

O Dat je veel zult verdienen

5) Wij willen dat een handelaar die in jullie stad verblijft...

O Beschermd wordt

O Een goede nachtrust heeft

O Veel plek heeft om zijn spullen neer te leggen

O Veel kan verdienen

Wij hebben een handelscontact 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:



- 1) Kies allemaal een andere bewoner uit je stad.
- 2) Schrijf een verhaal over je bewoner. Beantwoord daarvoor de vragen op het werkblad.
- 3) 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

Teken het volgende op je plattegrond:

Huizen, riviertjes, waterput(ten) en dieren

Teken ook de huizen 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?

Les 5

Opdracht 5.1 gilden

De vorige les hebben jullie allemaal een bewoner uit je stad gekozen. Over deze persoon ga je nu invullen bij wat voor gilde hij zat en hoe zijn opleiding tot vakman eruitzag. Zie hiervoor de werkbladen op de volgende pagina. Informatie over Gilden staat in het handboek, of kun je opzoeken op je iPad. Hieronder voorbeelden van gilde regels en een herkenbare afbeelding van het gilde.

Bron 1:

Enkele bepalingen uit de gildebrief van het Nijmeegse schoenmakersgilde uit 1523:

- De ambachtsbroeders zijn verplicht de begrafenis van een broeder bij te wonen met de kovel (een met zilver beslagen muts) op het hoofd.
- De gildebroeders moeten het feest van St. Chrispijn (hun beschermheilige) bijwonen.
- Het is verboden een knecht te huren die bij een andere meester zijn contract niet is nagekomen.
- De leerjongens hebben een leertijd van twee jaar. Pas daarna kunnen zij gaan verdienen.
- De werktijd loopt van 's morgens vijf uur tot 's avonds acht uur. Langer werken is verboden.
- De meesterproef (examen om lid te worden van de gilde) is verplicht.
- Weduwen van schoenmakers blijven leden van het ambacht.

Bron 2: Penning van het boekdrukkers-, boekbinders- en boekverkopersgilde van Middelburg (Rijksmuseum, Amsterdam)



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

Les 6

Opdracht 6.1 Maak je eigen bestuur

Elke stad heeft een goed stadsbestuur nodig. 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. Je mag kiezen uit de wetten die hieronder opgeschreven staan.

- 1 Om 7:00 uur gaat de stad open, om 20:00 uur gaat de stad dicht. Hierna mag je niet meer binnenkomen.
- 2 Je mag niet stelen in de stad. Als je steelt moet je 1 dag aan de schandpaal.
- 3 De poortwachters moeten hun wapenrusting aandoen en de stadsmuur bezetten.
- 4 Iedereen die van rechts komt heeft voorrang. Als je je hier niet aan houdt moet je een boete betalen.
- 5 Gooi het afval niet uit je raam. Als je dit wel doet, moet je een boete betalen.
- 6 Als je iets doet waardoor je de stad onveilig maakt, wordt je uit de stad verbannen.
- 7 Wanneer je iemand expres pijn doet of bedreigt, dan moet je voor 1 maand de gevangenis in.
- 8 Diefstal tijdens een brand wordt met de dood bestraft.
- 9 Er mag niet gebouwd worden met hout, alleen met baksteen.
- 10 Als er brand is, dan moeten de gilden die blussen. Zij zijn de brandweer.

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

Ons bestuur

----- (vul naam stad in)

Onze schout heet: -----

Onze schout zal de volgende taken oppakken:

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

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.

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!