Handleiding

Handleiding bij het lespakket Ridders en Juffers van Zwartewaterklooster

HET LESPAKKET BESTAAT UIT 3 ONDERDELEN:

LES 1 › De Slag bij Ane en het ontstaan van Klooster 'Mons Sancte Marie'
LES 2 › De rondwandeling Zwartewaterklooster: Slagenlandschap, Ridderbegraafplaats en voormalig klooster
LES 3 › De afsluiting: escape-klooster-room

WAT IS HANDIG OM TE KOPIËREN VOOR DE LEERLINGEN?

LES 1 › BRONNENONDERZOEK

- Les 1: 2. mini-quiz › werkblad
- Les 1: 3. bronnenonderzoek › werkblad

LES 2 › RONDWANDELING

- Les 2: 1. Het slagenlandschap › werkblad
- Les 2: 2. De ridderbegraafplaats › werkblad
- Les 2: 3. Het klooster › werkblad

LES 3 › ESCAPE-KLOOSTER-ROOM

Opdracht 1, 2 en 3 niet in envelop:

- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 1: Wegstreeppuzzel
- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 2: Raadsel
- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 3: Verbind de juiste taak

Opdracht 4, 5 en 6 in de eerste envelop:
Pas openen als de juiste cijfercode van opdracht 1, 2 en 3 'gekraakt' is.

- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 4: Plattegrond
- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 5: De geheime riddercode
- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 6: Planten in een kloostertuin

Opdracht 7, 8 en 9 in de tweede envelop:
Pas openen als de juiste cijfercode van opdracht 4, 5 en 6 'gekraakt' is.

- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 7: Wanneer is het klooster opgeheven
- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 8: Los de rebus op
- Les 3: Escape-klooster-room › opdracht 9: De eindopdracht (3 x A-4)

De OORKONDE in de derde envelop.
Pas openen als de juiste cijfercode van opdracht 7, 8 en 9 'gekraakt' is.
- Les 3: Escape-klooster-room: de OORKONDE

Extra kopiëren voor openen 'kistjes / enveloppen'
- Les 3: Escape-klooster-room: sleutel voor het eerste 'kistje/envelop': 1 - 2 - 3
- Les 3: Escape-klooster-room: sleutel voor het tweede 'kistje/envelop': 4 - 5 - 6
- Les 3: Escape-klooster-room: sleutel voor het derde 'kistje/envelop': 7 - 8 - 9

Wat is handig om te kopiëren voor algemeen gebruik?
- Les 1: 3 bronnenonderzoek - bron 1 (oude kaarten) (elke bron op één A-4)
- Les 1: 3 bronnenonderzoek - bron 2 (dagelijkse taken nonnen)
- Les 1: 3 bronnenonderzoek - bron 3 (foto's en tekeningen nonnen)
- Les 1: 3 bronnenonderzoek - bron 4 (ridders Slag bij Ane)
- Les 3: Escape-klooster-room - opdracht 4 (plattegronden kloosters) (5 x A-4)

Wat is handig voor op het digibord?
- Les 1: 3 bronnenonderzoek - bron 1 (drie bronnen op één blad)
- Les 2: route van de wandeling
- Les 3: Escape-klooster-room: de sleutel voor veel oplossingen
- Les 3: Escape-klooster-room: opdracht 9 (aanwijzingen)

Voor de docent:
De code van 1e 'kistje/envelop': 2 - 7 - 5
De code van 2e 'kistje/envelop': 1 - 5 - 1
De code van 3e 'kistje/envelop': 9 - 4 - 6

Antwoordenblad

LES 1 › BRONNENONDERZOEK

Les 1: 2. mini-quiz › werkblad
1=B | 2=C | 3=A | 4=B | 5=B | 6=B

Les 1: 3. bronnenonderzoek › werkblad
BRON 1
1. Overeenkomsten:
   Bekende plaatsen, de Vecht stroomt er doorheen, Hasselt staat op elk kaartje.
2. Verschillen:
   Kaart 1 en 3 › noord boven, kaart 2 › west boven, kaart 1 › centraal: Gelderland(t), kaart 2 › centraal: De rivier de Vecht, kaart 3 › centraal: Salland (Zallandt).
3. Uit de late Middeleeuwen (?), Er staan geen jaartallen op.
4. Utrecht, Zutphen, Benthem (Bentheim) (en verder eigen ontdekkingen).
5. De IJssel (Yselfluw), De Vecht (?), de Zuiderzee (Suidersee).
6. Onduidelijk, oude spelling, vorm van de huidige provincies zijn te ontdekken.

BRON 2
1. Zeven (7) keer per dag.
2. Lesgeven, zieken verzorgen, maken van rozenkransen en kaarsen maken.
3. Nu veel meer vrije tijd. Voorbeelden: korte tijd van ontspanning en dan alleen praten met elkaar.

BRON 3
1. Overeenkomst: dragen allen een hoofdbedekking.
2. Verschillen: zwarte en witte kleding, alleen of in een groepje.
3. Zieken verzorgen, onderwijs geven (?).

BRON 4
1. De bisschop van Utrecht: Otto II van Lippe en Rudolf, kastelijn van Coevorden.
2. De Drentse boeren.
3. De bisschop en zijn ridders.

LES 2 › RONDWANDELING

Les 2: 1. Het slagenlandschap › werkblad
Antwoorden bij benadering
1= 50 stappen - 50 meter.
2= 200 - 600 meter.
3= Om het water uit het veen weg te laten lopen.
4= Dan werden de gronden sneller droog en daardoor beter te bewerken.

Les 2: 2. De ridderbegraafplaats › werkblad
Horizontaal: 2= klooster | 4= begraafplaats | 7= Drenthe | 9= Vecht
Verticaal: 1= slag | 3= slagen | 5= ridders | 6= Ane | 8= nonnen
Oplossing: Hasselt

Les 2: 3. Het klooster › werkblad
1= klooster | 2= kapel | 3= abdis | 4= kruiden | 5= pandhof | 6= tuin | 7= rust
Oplossing: Ridders

LES 3 › ESCAPE-KLOOSTER-ROOM

Opdracht 1
overgebleven letters= EER | 5 + 5 + 18 = **2**8 -> eerste cijfer= **2**

Opdracht 2
oplossing= NONNEN | 14 + 15 + 14 + 14 + 5 +14 = **7**6 -> eerste cijfer= **7**

Opdracht 3
BIDDEN + **K**APEL | GROENTE VERBOUWEN + **T**UIN
BOEKEN SCHRIJVEN + **S**CRIPTORIUM | eerste letters= K T S
11 + 20 + 19 = **5**0 -> eerste cijfer= **5**

SLEUTEL 1e kistje / envelop: 2 - 7 - 5

Opdracht 4
cijfer= **1**

Opdracht 5
ontcijfer= RIDDER | 18 + 9 + 4 + 4 + 5 + 18 = **5**8 -> eerste cijfer= **5**

Opdracht 6
antwoord= A | cijfer= **1**

SLEUTEL 2e kistje / envelop: 1 - 5 - 1

Opdracht 7
cijfer= **9**

Opdracht 8
De Olde Maten | heeft een | slagenlandschap | cijfer= **4**

Opdracht 9
Plaatsnamen
K D G G | 11 + 4 + 7 + 7 = 29
Kloosterwoorden
Z S R Z | 26 + 19 + 18 + 26 = 89
29 + 89 = **6**0 -> eerste cijfer= **6**

SLEUTEL 3 kistje / envelop: 9 - 4 - 6