



# docentenhandleiding

GROEP 5 T/M 8



**canon** van  
**Borger-Odoorn**



**canon**  
**Borger-Odoorn**



docentenhandleiding

# Inleiding

5  
T/M  
8

Keienkloppers die hun vingers kapot slaan, kinderarbeid in de glasfabrieken, het prachtige Hunzedal, mammoeten, jagers, hunebedden en LOFAR: je vindt het allemaal in het lespakket bij de Canon van Borger-Odoorn. Om de vensterteksten nog beter bij de beleefwereld van de leerlingen aan te laten sluiten en verdieping te bieden, zijn bij ieder venster voor zowel groep 5/6 als groep 7/8 leskaarten ontwikkeld. Iedere leskaart heeft eenzelfde opzet: het lezen en bekijken van de venstertekst, afbeeldingen en filmpjes, inlevingsvragen, een onderzoeksopdracht en een reflectiemoment: wat weet ik nu en wat wil ik nog weten? Groep 7 en 8

kan de meeste opdrachten zelfstandig maken, de leerlingen van groep 5 en 6 zullen hier zo nu en dan hulp bij nodig hebben.

De opdrachten op de leskaarten zijn vakoverstijgend. Per venster is in aangegeven bij welk tijdvak de opdracht hoort, wat de inhoud en de verwerkingsopdracht zijn, bij welke vakken de opdracht aansluit en hoeveel tijd je er mee bezig bent. Zo kun je zelf kiezen welke vensters aansluiten bij de lesstof die je wilt behandelen. Bij een aantal leskaarten hoort extra materiaal, zoals een woordenlijst of een oude kaart. Deze vind je achter in de handleiding.



# Leskaarten

Venster	Inhoud	Tijdvak	Verwerking	Vakoverstijgend	Nodig:	Extra materiaal	Tijd
1. Jagers - Jagen en verzamelen door de tijd	Wat voor kleding dragen de jagers en verzamelaars? Waar zijn ze van gemaakt?	Jagers en boeren	Aankleedpop	Geschiedenis, beeldende vorming	Stevig papier, lapjes stof, gekleurd papier, stiften, potloden, schaar, lijm, plakband, eventueel takjes, touw, veren en kraaltjes om te versieren		2 uur
2. Hunzedal - Een tijdloos dal	Je bedenkt een plan om een stukje van de Hunze in oude staat te herstellen.	Jagers en boeren	Plattegrond	Aardrijkskunde, geschiedenis, tekenen	A3-papier, potloden, stiften, schaar en lijm, knipblad	x	1,5 uur
3. Hunebedbouwers - De eerste boeren	Onderzoeken van een hunebed in de buurt van de school	Jagers en boeren	Hunebed van klei	Geschiedenis, kunstzinnige oriëntatie	Meetlint, onderzoeksblad, potloden, klei, plankje		2,5 uur
4. Het veengebied - Een gebied voor offers?	Een brug om offers voor de goden in het veen te gooien? Een doorgangsweg? Waar is de Valtherbrug volgens jou voor gebruikt?	Jagers en boeren	Stripverhaal	Geschiedenis, tekenen, taal	Papier, liniaal, grijs potlood, gum, kleurpotloden, stiften		2,5 uur
5. Boeren in de Brons- en IJzertijd - Met de hele familie in één boerderij	Hoe zag een dorp in de Brons- of IJzertijd eruit?	Jagers en boeren	Maquette	Geschiedenis, aardrijkskunde, kunstzinnige oriëntatie	(Gekleurd) papier, karton, klei, scharen, lijm, verf, mos, stenen, takjes, zand, stof; voor de aankleding: dieren en poppetjes van bijvoorbeeld Lego of Playmobil, plaatjes van dorpen in de brons- of ijzertijd		Minimaal een dagdeel

Venster	Inhoud	Tijdvak	Verwerking	Vakoverstijgend	Nodig	Extra materiaal	Tijd
6. Dorpen op het zand - Van Valthe tot Borger	Spel in gymles waarbij de leerlingen voorwerpen verzamelen om een middeleeuws dorp te bouwen.	Oud: Monniken en ridders Nieuw: Standen en steden	Spel	Geschiedenis, Gym	Blokken, pylonnen, ballen, hoepels, matten, lintjes, stoepkrijt	x	1 uur
7. Drentse Taol - De Drentse streektaal	Wat denk jij dat kladden, sloepen en snittern betekenen? Ben jij een echte heugklimmer? De leerlingen bedenken een beweging bij een Drents woord.	Oud: Tijd van steden en staten Nieuw: Standen en steden	Spel	Taal en gym	Drentse woorden, eventueel spullen uit het gymlokaal	x	1,5 uur
8. Valtherschans - Verdedigingsmuren om de vijand snel te zien	Hoe zou jij de Valtherschans inrichten zodat het ook een ontmoetingsplek voor kinderen wordt?	Oud: Ontdekkers en hervormers Nieuw: Pakhuizen en plantages	Tekening	Geschiedenis, aardrijkskunde, tekenen	Kladpapier, pen, potloden of stiften	x	1 uur
9. Titia en Picardt - De onderzoekers in het Drentse verleden	Verzamel voorwerpen die een archeoloog over 150 jaar vertellen hoe we nu leven.	Oud: Regenten en vorsten Nieuw: Pakhuizen en plantages	Doos voor de toekomst	Geschiedenis, burgerschap, kunstzinnige oriëntatie	Schoenendoos, materiaal om de doos te versieren, voorwerpen die voor leerling belangrijk zijn, stevig papier, plakband of touw		1,5 – 2 uur op school
10. Dorpen in het veen - Van moeras tot dorp	Hoe woonden de mensen in de veengebieden?	Oud: Pruiken en revoluties Nieuw: Pakhuizen en plantages	Plattegrond van een plaggenhut	Geschiedenis, aardrijkskunde, rekenen	Grote vellen papier, stift, tekenpapier en potloden of stiften		1 uur
11. Spoor en kanaal - Over land en door het water	De leerlingen bedenken een spel over vervoer over het kanaal of met de stoomtrein. Als basis gebruiken ze ganzenbord.	Burgers en stoommachines	Bordspel	Geschiedenis, kunstzinnige oriëntatie	Karton (A2), oude foto's van stoomtreinen of schepen, stiften, verf, lijm, schaar, stevig papier voor vragenkaartjes, dobbelstenen, pionnen		Minimaal dagdeel



# Leskaarten

Venster	Inhoud	Tijdvak	Verwerking	Vakoverstijgend	Nodig	Extra materiaal	Tijd
12. De Glasindustrie - Van villa Flora tot glasfabriek Nanninga	Wat voor soorten glas maken de glasfabrieken in Nieuw-Buinen? Waar wordt het voor gebruikt?	Burgers en stoommachines	Gesprek in de fabriek	Kunstzinnige oriëntatie, Geschiedenis	Pen of potlood, papier		30 min
13. Harm Tiesing - Arbeider, schrijver, journalist en fietser!	Harm Tiesing schrijft graag over gewone dingen, zoals het leven op de boerderij, een schaapskudde of de bakker. De leerlingen schrijven net als Harm een gedicht over iets uit hun dagelijks leven.	Burgers en stoommachines	Gedicht	Taal, tekenen	Pen, lijntjespapier (A5), A4- papier, lijm, kleurpotloden of stiften		1 uur
14. Keienhandel - Brood voor keien	Welke beroepen horen er bij de handel in keien?	Burgers en stoommachines	Welk beroep kies jij?	Geschiedenis, tekenen	Pen, potloden of stiften		30 min
15. Het Armenwerkhuis - Wander, de jongen die in een Armenwerkhuis opgroeide	Hoe was het leven in het Armenwerkhuis?	Burgers en stoommachines	Toneelstukje	Drama, geschiedenis	Papier, pen, verkleedkleden en voorwerpen		Dagdeel
16. Tweede Wereldoorlog - De gebeurtenissen in de Tweede Wereldoorlog en de bevrijding	De leerlingen ontwerpen een kledingstuk met een boodschap op basis van de bevrijdingsrokken uit de oorlog.	Oud: Wereldoorlogen Nieuw: Wereldoorlogen en mensenrechten	Bevrijdings- kledingstuk	Burgerschapsvorming, kunstzinnige oriëntatie	Stevig A2-papier, schetspapier, potloden, stiften, verf en kwasten, lapjes stof, versiering, zoals glitters, kraaltjes etc.		1,5 uur
17. Poolshoogte en Boomkroonpad - De uitkijktorens in Borger- Odoorn	Het theehuis bij Poolshoogte wil nieuw taarten en cupcakes op het menu zetten. De leerlingen bedenken een taart of cupcake die iets over het gebied vertelt.	Oud: Wereldoorlogen Nieuw: Wereldoorlogen en mensenrechten	Cupcake of taart	Geschiedenis, kunstzinnige oriëntatie	Papier, potloden of stiften		1-1,5 uur

Venster	Inhoud	Tijdvak	Verwerking	Vakoverstijgend	Nodig	Extra materiaal	Tijd
18. Gemeente Borger-Odoorn - Een nieuwe gemeente	De leerlingen maken een collage over hun gemeente. Wat is typisch voor Borger-Odoorn?	Oud: Tijd van televisie en computer Nieuw: Wereldoorlogen en mensenrechten	Collage	Kunstzinnige oriëntatie, oriëntatie op jezelf en de wereld	A2-tekenpapier, tijdschriften, oude foto's, stof, gekleurd papier, lijm, schaar, verf, stiften		1,5 uur
19. Innovatie in Borger-Odoorn - Van Cittaslow tot LOFAR	De leerlingen ontdekken waarom het bijzonder is om in een Cittaslow gemeente te wonen.	Oud: Tijd van televisie en computer Nieuw: Wereldoorlogen en mensenrechten	Ansichtkaart	Tekenen, aardrijkskunde, burgerschap	Stevig wit papier (A5), potloden of stiften, adres van degene die je een kaart wilt sturen, postzegel		1 uur



# 7-8

## Leskaarten

Venster	Inhoud	Tijdvak	Verwerking	Vakoverstijgend	Nodig	Extra materiaal	Tijd
1. Jagers – Jagen en verzamelen door de tijd	Wat kun je van de jagers en verzamelaars leren als het om duurzaamheid gaat?	Jagers en boeren	Poster of digitale presentatie	Geschiedenis, digitale vaardigheden, milieu en natuur	Internet, printer, groot vel papier, schaar, lijm, potloden, stiften, kladpapier, PowerPoint		Dagdeel
2. Hunzedal - Een tijdloos dal	Welke geluiden passen bij het Hunzedal? De leerlingen stellen een muziekstuk samen.	Jagers en boeren	Muziekstuk	Muziek, aardrijkskunde, digitale vaardigheden	Internet, programma om muziekfragmenten te monteren (bijvoorbeeld Audacity), app om geluiden om te nemen		Dagdeel
3. Hunebedbouwers - De eerste boeren	Wat aten de hunebedbouwers? En welk nieuw gerecht kun je met deze ingrediënten bedenken?	Jagers en boeren	Kookboek	Geschiedenis, natuur, voedseleducatie	Internet, A4-papier, potloden, stiften, internet		1,5-2 uur
4. Het veengebied - Een gebied voor offers?	De leerlingen doen onderzoek naar het kralensnoer van Exloo, dat in de 19de eeuw in het veen gevonden is.	Jagers en boeren	Ketting	Geschiedenis, kunstzinnige oriëntatie	Internet, stevig papier (10x15cm), A3-papier, stiften, potloden, (aquarel)verf, kwasten, oude tijdschriften		2 uur
5. Boeren in de Brons- en IJzertijd - Met de hele familie in één boerderij	Hoe was het dagelijks leven in de Brons- en IJzertijd?	Jagers en boeren	Kwartetspel	Geschiedenis	Internet, printer, stevig wit papier of dun karton, potloden		2 uur
6. Dorpen op het zand - Van Valthe tot Borger	Waar woon jij? In een zand- of veendorp? Welke kenmerken hebben beide dorpen?	Oud: Monniken en ridders Nieuw: Standen en steden	Poster	Geschiedenis, aardrijkskunde	www.topotijdreis.nl, pen en papier, fiets, printer, groot vel papier, stiften, lijm, schaar, camera		Dagdeel
7. Drentse Taol - De Drentse streektaal	Luister jij wel eens naar Drentse bands? En weet je waar ze over zingen? De leerlingen vertalen een lied uit het Drents.	Oud: Tijd van steden en staten Nieuw: Standen en steden	Schilderij	Taal, kunstzinnige oriëntatie	Internet, stevig A2-papier om op te schilderen, verf, kwasten		Dagdeel



Venster	Inhoud	Tijdvak	Verwerking	Vakoverstijgend	Nodig	Extra materiaal	Tijd
8. Valtherschans - Verdedigingsmuren om de vijand snel te zien	Hoe verdedig je een schans? De leerlingen bedenken een spel voor in de gymles rondom de Valtherschans.	Oud: Ontdekkers en hervormers Nieuw: Pakhuizen en plantages	Spel	Geschiedenis, gymnastiek	Potloden en papier		2 uur
9. Titia en Picardt - De onderzoekers in het Drentse verleden	De leerlingen verwerken het bekende verhaal van Ellert en Brammert tot een schaduwtheatervoorstelling.	Oud: Regenten en vorsten Nieuw: Pakhuizen en plantages	Voorstelling	Drama, taal, kunstzinnige oriëntatie, geschiedenis	Stevig zwart papier, satéprikkers of rietjes, plakband/lijm, scharen, verhalen over Ellert en Brammert	x	Dagdeel
10. Dorpen in het veen - Van moeras tot dorp	Wat gebeurde er tijdens de grote veenbrand? De leerlingen maken een item voor het Jeugdjournaal van 1917.	Oud: Pruiken en revoluties Nieuw: Pakhuizen en plantages	Film	Drama, geschiedenis, onderzoeksvaardigheden, multimedia	internet, tablet, telefoon of camera om te filmen, verkleedspullen, rekwisieten, app om filmpje te monteren (iMovie, Windows Movie Maker, WeVideo)	x	2x Dagdeel
11. Spoor en kanaal - Over land en door het water	Wat zongen de arbeiders terwijl ze de kanalen uitgroeven? De leerlingen bedenken een lied.	Burgers en stoommachines	Lied	Muziek en geschiedenis	Pen en papier		1,5 uur
12. De Glasindustrie - Van villa Flora tot glasfabriek Nanninga	In de glasfabrieken werkten in de 19e eeuw veel kinderen. Hoe zit het tegenwoordig met kinderarbeid?	Burgers en stoommachines	Kahootquiz	Burgerschap, digitale vaardigheden	Internet		1,5 uur
13. Harm Tiesing - Arbeider, schrijver, journalist en fietser!	Harm Tiesing schreef graag over vroeger. Hoe zag het dagelijks leven er toen uit? De leerlingen interviewen (over)grootouders om daar achter te komen.	Burgers en stoommachines	Krantenartikel	Burgerschap, digitale vaardigheden	Pen en papier, telefoon om het interview op te nemen, computer		3x 1 uur



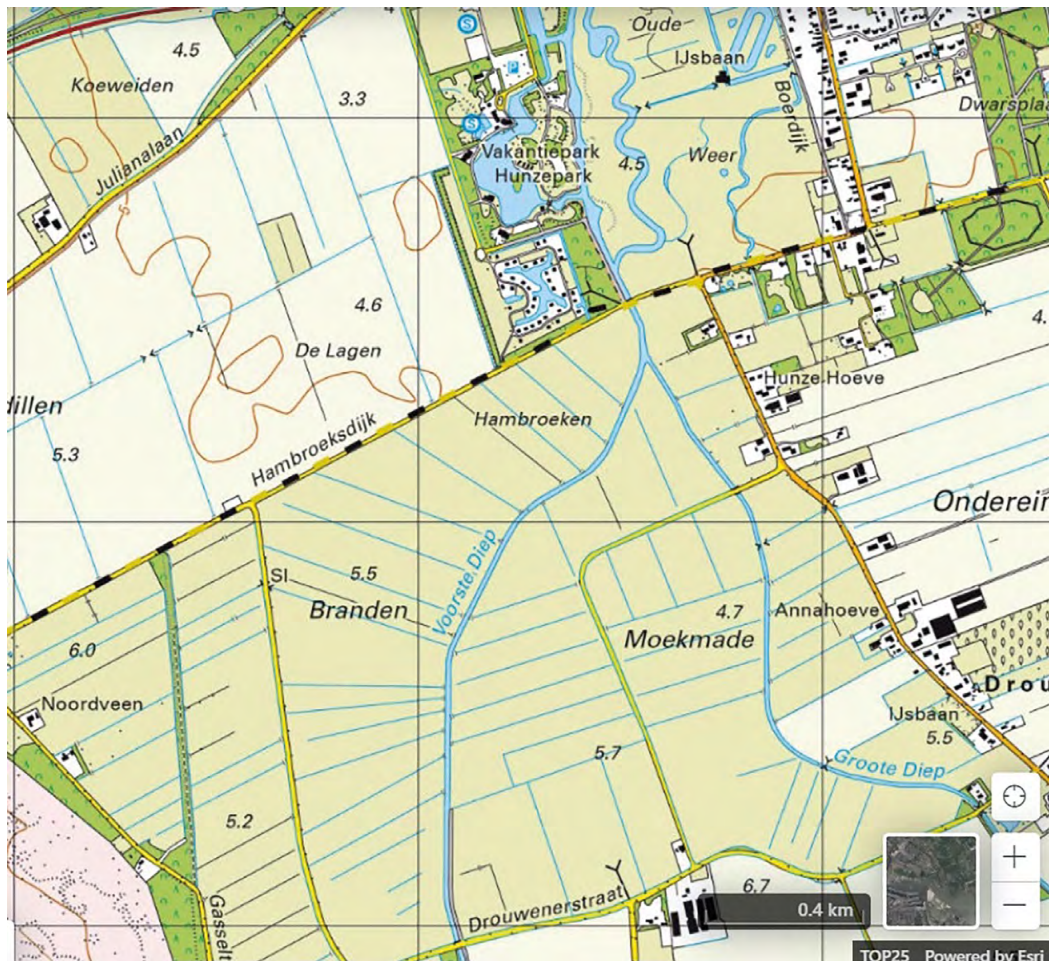
# 7-8

## Leskaarten

Venster	Inhoud	Tijdvak	Verwerking	Vakoverstijgend	Nodig	Extra materiaal	Tijd
14. Keienhandel - Brood voor keien	Waar vind je nu nog keien? En wat zou jij doen met een berg keien? De leerlingen gaan op onderzoek uit in het dorp.	Burgers en stoommachines	Presentatie	Geschiedenis, aardrijkskunde	Fiets, foto toestel, pen en papier, materiaal naar keuze voor de presentatie		Dagdeel
15. Het Armenwerkhuis - Wander, de jongen die in een Armenwerkhuis opgroeide	Bijna honderd jaar geleden ging het Armenwerkhuis dicht. Toch zijn er nog steeds mensen in nood. Hoe kun je deze mensen helpen?	Burgers en stoommachines	Presentatie	Burgerschap, kunstzinnige oriëntatie	Internet, A2-papier, tekenpapier, stiften, potloden, schaar, lijm		2-2,5 uur
16. Tweede Wereldoorlog - De gebeurtenissen in de Tweede Wereldoorlog en de bevrijding	Welke monumenten die met de oorlog te maken hebben staan in de omgeving van de leerlingen? Wat is het verhaal hierachter? Waarom herdenken we?	Oud: Wereldoorlogen Nieuw: wereldoorlogen en mensenrechten	Naar eigen inzicht, bijvoorbeeld een PowerPoint of stripverhaal.	Burgerschapsvorming, geschiedenis	Internet, camera		3 x 1 uur
17. Poolshoogte en Boomkroonpad - De uitkijktorens in Borger-Odoorn	De leerlingen maken een ontwerp voor een spannend computerspel bij Poolshoogte. Ze besteden aandacht aan de natuur en geschiedenis van deze plek.	Oud: Wereldoorlogen Nieuw: Wereldoorlogen en mensenrechten	Concept voor een computerspel	Oriëntatie op jezelf en de wereld, kunstzinnige oriëntatie	Internet, papier, potloden of stiften, materialen voor je presentatie naar eigen keuze		2 uur
18. Gemeente Borger-Odoorn Een nieuwe gemeente	Wat zou jij in jouw gemeente willen veranderen of welke voorziening mis jij in je dorp? De leerlingen bedenken een plan om voor te leggen aan de kinderraad van Borger-Odoorn.	Oud: Tijd van televisie en computer Nieuw: Wereldoorlogen en mensenrechten	Plan voor de kinderraad	Burgerschap	Pen en papier, Word of camera, app om video's te bewerken		2,5 uur
19. Innovatie in Borger-Odoorn Van Cittaslow tot LOFAR	Wat is houdt LOFAR in? De leerlingen zoeken het uit.	Oud: Tijd van televisie en computer Nieuw: Wereldoorlogen en mensenrechten	Digitale praatplaat	Onderzoeksvaardigheden, computer-vaardigheden	Computer, internet	x	1 – 1,5 uur

# Extra materiaal **Venster 2 - Hunzedal**

## Benodigde kaarten



Bron kaarten: [www.topotijdreis.nl](http://www.topotijdreis.nl)



5-6

## Extra materiaal Venster 6 - Dorpen op het zand

### De spelregels voor 'Middeleeuws dorp'

#### Nodig:

- 4 blokken [bos]
- 4 pylonnen [weide]
- 4 ballen [water]
- 4 hoepels [gereedschap]
- 4 matten
- Lintjes in verschillende kleuren
- Stoepkrijt of matten om het grondgebied van de teams te markeren

#### Stappen:

1. Wijs twee tikkers aan. Verdeel de rest van de groep in vieren. Iedere groep staat bij een mat met vier gelijke voorwerpen erop. Vertel de groepjes dat ze moeten eindigen met vier verschillende voorwerpen.
2. De leerlingen spreken af welk voorwerp ze gaan halen bij de andere groepjes, zodat ze vier verschillende voorwerpen krijgen.

Ook spreken ze af wie de schuilplaats verdedigen. Wie op rooftocht gaat, mag maar 1 voorwerp tegelijk meenemen.

3. Bij het startsignaal rennen de leerlingen naar de andere matten om te proberen een voorwerp te roven. Wie buiten zijn eigen mat komt, mag getikt worden. Alleen op de matten van de tegenstanders mag je niet getikt worden.

4. Als je wordt getikt voordat je een voorwerp hebt gestolen, moet je terug naar je eigen mat. Als je wordt getikt met een voorwerp in je handen, moet je het afgeven en terug gaan naar je mat.

Je mag het dan opnieuw proberen.

Het groepje dat als eerste vier voorwerpen heeft, is de winnaar.

**Woordenlijst:**

Kladderen - klimmen

Rutern - kruipen

Heugklimmer - hoogklimmer

Boogspringen - touwtje springen

Hupken - ergens overheen springen

Hobbelen - sukkeldrafje van paard

Sloepen - sluipen

Bèenzeln - rennen

Wiegelen - heen en weer bewegen

Daansen - dansen

Schommeln - rondlopen, scharrelen

Ringengooierij - het ringengooien

Snittern - snel lopen

Kwakken - gooien of vallen

Triezeln - snel draaien

Klets - galop

Handeln - een hand geven

Tukken - mank lopen

Hompelpoot - mank been

Foggeln - moeilijk lopen

Beugeln - heen en weer wippen

Bugen - buigen

Hoeken - hurken

Doeken - in elkaar duiken

Veuren - varen

Krauweln - kriebelen

Furken - hard rijden

Klettern - hard vallen of met veel lawaai lopen

Korreln - langzaam rijden



7-8

## Extra materiaal Venster 9 - Titia en Picardt

Verschillende manieren om een schaduwtheater op te bouwen:

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_uDZUt7ntYE](https://www.youtube.com/watch?v=_uDZUt7ntYE)

<https://first8studios.org/nicoandnor/guide/shadows/lesson7/large-shadow-theater.html>

of hang een wit laken op in de klas en laat er een lamp op schijnen.

5-6

## Extra materiaal Venster 10 - Dorpen in het veen

Praat met de leerlingen over het tekenen van een plattegrond. Hoe doe je dat? Hoe teken je op schaal?



7-8

## Extra materiaal **Venster 10 - Dorpen in het veen**

1. Bezoek de websites waar de leerlingen informatie kunnen vinden, zoals Delpher, eerst klassikaal via het digibord. Laat zien hoe je op deze website's informatie kunt zoeken.
2. Praat met leerlingen over natuurrampen en over rampen veroorzaakt door mensen. Wat voor ramp was de veenbrand?



7-8

## Extra materiaal **Venster 19 - Innovatie in Borger-Odoorn**

**Tip: online zijn veel filmpjes te vinden over het werken met Genial.ly. Bekijk van tevoren welke uitleg het beste bij de klas aansluit.**

**Ontwikkeling:**

Kirsten Bos, Geschiedenis Beleven

**Vormgeving:**

Frank de Wit

Gemeente Borger-Odoorn

