

**Lesbrief bij de voorstelling**

**RIDDERS**

**geschikt voor de middenbouw PO**



**De voorstelling wordt verteld en gespeeld door Marjo Dames**

## **Vorbereiding**

Samen met uw groep gaat u naar de Verteltheatervoorstelling 'Ridders' kijken. Het verhaal is gebaseerd op het oudste riddersverhaal van Nederland: 'Karel ende Elegast'.

Het is belangrijk om de kinderen op het bezoek aan de voorstelling voor te bereiden.

### **1.1 U kunt het volgende vertellen over de voorstelling:**

De voorstelling wordt gespeeld door één persoon: Marjo Dames.

Marjo vertelt een verhaal en speelt daarbij verschillende rollen. Soms is ze Pepijn, de oudste zoon van koning Karel de Grote, soms Hilde de dochter van ridder Elegast en een andere keer speelt ze dat ze de Koning is of ridder Elegast.

### **1.2 U maakt de volgende afspraken met de kinderen:**

Tijdens de voorstelling zijn de leerlingen 'het publiek'.

Het publiek blijft op hun plek zitten en luistert naar het verhaal.

Het publiek kan tijdens de voorstelling niet met elkaar kletsen.

Als de verteller het vraagt, mogen de leerlingen antwoorden of meedoen.

Het publiek kan alleen vooraf en na afloop naar de wc.

### **1.3 Het verhaal (niet vooraf aan de kinderen vertellen)**

Koning Karel de Grote krijgt ruzie met zijn beste vriend ridder Elegast over oneerlijke belastingen. Elegast heeft een nieuw plan, dat niet goed valt bij de koning.

Pepijn, de zoon van koning Karel de Grote is bevriend met Hilde, de dochter van ridder Elegast.

Ze spelen met hun huisdieren: Tjalk de Valk en met Muis.

Hilde moet op een dag van de koning trouwen met de Hertog van Gent.

Omdat vader Elegast het daar niet mee eens is, moet hij het kasteel verlaten.

De Koning's Wil is wet.

Pepijn krijgt in zijn droom de opdracht om uit stelen te gaan om zijn vader Koning Karel de Grote te redden. Gelukkig gaan Hilde en haar torenvalk Tjalk mee.

Ze gaan naar het kasteel van heer Eggerik de Slechterik en daar komen ze er net op tijd achter dat die een complot tegen koning Karel heeft.

Pepijn en Hilde redden Koning Karel de Grote en worden beloond.

Het verhaal vertelt ook hoe het alfabet is ontstaan en een eerlijke manier van belasting vragen aan het gewone volk.

## 1.4 Opdrachten voorafgaand aan de voorstelling.

### 1.4.1 Moeilijke woorden

Middeleeuwen, Slotgracht, Ophaalbrug, Poortwachter, Belasting, Graan, Torenvalk, Fazant, Verbannen, Tolgeld, Toernooi, Kerker

Wat betekenen de volgende uitdrukkingen::

De aarde was plat in de middeleeuwen.

De Koning's Wil is wet.

### 1.4.2 Onderdelen van een Harnas



Wijs aan: Borstplaat – Helm – Beenplaat – Zwaard – Schild – Vizier – Wapenrok – Armplaat

### 1.4.3 Woorden zoeken

Welke Ridder en Jonkvrouw woorden staan hieronder?

arwzad	1 <sup>e</sup> letter	z
lischd		s
wuorvknoj		j
akrad		d
drider		r
nrahsa		h
rdapa		p
melh		h

### 1.5 Torens bouwen

Groepen van 4-5 kinderen.

Elke groep 20 blokken om een toren mee te bouwen. Bouw torens door blokken op elkaar te stapelen.

Elke groep heeft een verschillende bouw-opdracht: Een hoge toren, een dikke toren, een vierkante toren, een ronde toren, een scheve toren een vorm die we nog nooit zagen bij een kasteel.

### 1.6 de Tienden Belasting

In de voorstelling komt het woord belasting voor.

Het geld of graan dat de mensen in de dorpen aan de koning moeten betalen voor de bescherming van de ridders.

Ridder Elegast maakt een nieuw plan: Hierbij betalen de rijken meer en de armen minder.

Wat te moeilijk is voor een voorstelling kan voor sommige groepen wel worden uitprobeerde met blokken: betaal 1/10 e deel.

Hoeveel blokken is dat als je er 10 hebt ?

En 20 ?

etc.

## 2 Opdrachten na afloop van de voorstelling.

### 2.1 Nabespreking

In de voorstelling kwamen een aantal situaties voor die oneerlijk waren.

Welke herinner je je ?

- Belasting kip van de arme vrouw
- Iedereen noemt Pepijn: 'Pepijn met de Bult'
- De Koning wil dat Hildegarde/Hilde met een oude Hertog van Gent trouwt
- De Koning stuurt vader Elegast het kasteel uit
- Oom Eggerik vraagt zoveel Belasting dat iedereen om hem heen honger heeft
- Tante mocht geen Koningin worden, hoewel ze de oudste dochter was

#### 2.1.2 Discussie

- Is de straf dat tante en oom zonder rechtspraak levenslang in de kerker worden gegooid wel eerlijk ?
- Heb je zelf wel eens oneerlijkheid meegemaakt ? Hoe was dat voor je ?

### 2.2 Maak je eigen Wapenschild – tekenen

Een wapen (of wapenschild) is een kleurig merkteken dat is verbonden aan een (adellijke) familie of een andere groep bij elkaar horende mensen.

Vroeger werd het wapen gedragen op het schild zodat de ridders herkenbaar waren tijdens een veldslag.

Op wapenschilden staan vaak speciale kleuren en dieren. Elk dier betekent iets (een leeuw betekent 'moed') en elke kleur betekent ook iets (goud betekent 'wijsheid' of 'rijkdom').

#### 2.2.1 knip een Schild

Teken vooraf een schild op dik karton. Laat de kinderen dit uitknippen. Laat ze het schild in 2 stukken verdelen. Onder–boven of links–rechts. Hoe bepaal je het midden horizontaal en verticaal ?

#### 2.3.2 Kleur kiezen

De kleur van een vak zegt iets over je karakter. Hilde is heel dapper en vaak heel vrolijk, voor haar schild zou ze de kleuren Rood en Groen kiezen. Pepijn is Koninklijk en verstandig, Hij zou bijvoorbeeld de kleuren Blauw en Geel kiezen.

Laat ieder 2 kleuren kiezen en de vlakken van het schild inkleuren met verf.

\* **Rood – moedig, dapper**

\* **Blauw – koninklijk, eerlijk**

\* **Groen – vrolijk**

\* **Geel/goud – wijsheid, slim zijn**

\* **Grijs/Zilver – trouw, vriendschap**

\* **Paars – creatief, vindingrijk**

### **2.2.3 Dier – symbool tekenen.**

Geef nu de opdracht om midden op het schild een tekening van een symbool of een dier te maken dat bij hun past. (met verf, viltstift of papier)

Keuze uit de onderstaande lijst of hun eigen favoriete dier.

#### **Symbolen en Dieren:**

Cirkel: Bescherming / Vierkant: Eerlijkheid / Ovaal: Plezier en geluk

Zon: Kracht en overwinning / Maan: Nacht / Ster: Hoop

Adelaar: macht en overwinning / Duif: verzoening en vrede

Dolfijn: vrijheid en communicatie / Draak: Gevaar overwinnen

Eenhoorn: schoonheid en dapperheid / Hond: Trouw en opoffering

Een aantal van de Ideeën zijn van: [www.jufanja.eu](http://www.jufanja.eu)

#### **In de speelzaal:**

### **2.3 Paardrijden**

De groep wordt in 2-en of 3-en gedeeld, afhankelijk van de ruimte

Ongeveer 10 kinderen krijgen een stok als paard. Als er het getal 1 genoemd wordt, rijden ze stapvoets in een cirkel. Bij 2 draf. Bij 3 galop. 4 = stilstaan en een rondje draaien.

#### **2.3.1 Jonkvrouwen te paard**

Idem maar nu is iedereen een jonkvrouw. Jonkvrouwen zitten schrijlings: beide benen aan 1 kant.

#### **2.3.2 Figuren rijden**

1 kind doet het voor, daarna in groepjes van 4: cirkel, driehoek, zigzag, rechthoek.

## **2.4 Slow Motion Gevechten**

### **2.4.1 Slow Motion bewegen.**

Verdeel de groep in de vrije ruimte. Niemand kan een ander aanraken, ook niet met gespreide armen.

Leerkracht doet slow motion arm bewegingen voor, groep doet na.

Denk aan sportbewegingen.

### **2.4.2 Zwaardvechten**

Tweetallen met schild en denkbeeldig zwaard of een lange ballon als zwaard.

Elk kind heeft in 1 hand het schild, in de andere het (denkbeeldige zwaard)

1 tweetal komt voor de groep om het voor te doen.

Verdeel de tweetallen in Nummers 1 en nummers 2.

Opdrachten: De beweging van het aantikken gaat in slow motion.

1. nr 1 tikt de bovenkant van het schild van nr 2 aan (daarna andersom)
2. nr 1 tikt de onderkant aan (daarna andersom)
3. nr 1 prikt in het midden van het schild (daarna andersom)
4. Nu om de beurten in slow motion.