

Verhalend

ontwerpen

Ontwerp en realisatie:
Pedagogische Begeleidingsdienst stad Gent
www.storylinegent.be



De grote oorlog

Doelgroep: 5- tot 8- jarigen

Verhalend Ontwerp rond herdenkingseducatie

Waarom zouden we jonge kinderen confronteren in de klas met de eerste wereldoorlog? Kunnen ze dit wel begrijpen? Worden ze niet bang gemaakt? Is dit niet typisch iets voor het secundair onderwijs? Begrijpelijke vragen bij het openslaan van dit pakket.

Onderzoek wijst uit dat thema's zoals oorlog, verdriet, angst, dood,...niet moeten gebannen worden uit de kinderwereld. Ze maken deel uit van het leven. Via de media komen jonge kinderen hier vanzelfsprekend mee in contact. In het jaar 2014 staan tal van herdenkingsmomenten n.a.v het uitbreken van de eerste wereldoorlog op het programma. Kleuters en jonge kinderen kunnen hier wel degelijk iets mee, en meer nog: het is onze overtuiging dat kinderen die op jonge leeftijd op een goede manier in contact kwamen met morele thema's, later als volwassenen beter zijn in het maken van morele keuzes.

Deze overtuiging wordt bevestigd door onderzoek van Dr. C. van der Pol

Literaire getuigenissen en prentenboeken over de oorlog kunnen, ieder op hun manier laten kennismaken met het grote, en vaak anonieme en abstracte, verhaal van de oorlog. De teksten (en tekeningen) nodigen uit tot identificatie met de auteurs of de personages omdat ze ons het verhaal van échte mensen, met een naam en een gezicht, vertellen. Deze mensen maakten deel uit van een gezin, ze hadden hun bezigheden en koesterden verwachtingen voor de toekomst. De oorlog trok een streep door dit alles. De boeken drukken ons hier met de neus boven op, ze dwingen ons de vraag te stellen: Wat zou ik doen?

uit: Doctoraalscriptie Algemene Cultuurwetenschappen, Universiteit van Tilburg, Coosje van der Pol, augustus 2005

Met dit pakket hopen we leerkrachten van kinderen een hand te reiken om het begrip 'oorlog' in de klas aan te pakken. Of, zoals het spreekwoord zegt: **zwijg me niet dood, maar praat me tot leven...**

Verhalend Ontwerpen – wat is het?

Meer dan dertig jaar geleden ontstond Verhalend Ontwerpen in Schotland. Men noemde het daar **Storyline Approach**. Nog steeds is Verhalend Ontwerpen of Storyline Approach een krachtige techniek om klasprojecten op te bouwen met de betrokkenheid van alle leerlingen. Het levert aantrekkelijk en kwaliteitsvol onderwijs dat in de regel net zo spannend is als een goed boek. Het Storyline-principe wordt vandaag de dag toegepast van kleuter tot hoger onderwijs, in trainingen in het bedrijfsleven, in educatie en vorming, en dat wereldwijd.

Kenmerkend is dat, in plaats van een studie uit te voeren die cirkelt rondom één centrale vraag of thema, een Verhalend Ontwerp lineair verloopt. Het volgt een **verhaallijn**, een Storyline. Deze verhaallijn kan gebaseerd zijn op een boek, maar kan een leerkracht ook zelf verzinnen. In het geval van 'De grote oorlog' ontstond de verhaallijn door een samensmelting van het gedachtengoed en illustraties van 2 boeken:

- De oorlog, Anaïs Vaugelade
- De grote oorlog, Martijn Van der Linden.

Beide boeken zijn in de boekhandel te koop. De illustraties uit het boek 'De grote oorlog' worden gebruikt in dit ontwerp als visuele ondersteuning. Het boek en de vertelplaten kunnen ook ontleend worden op aanvraag via griet.debaecke@gent.be of liliane.vanacker@gent.be.

Een Verhalend Ontwerp lijkt misschien wat op een truc, al is het dan een goeie. Leerlingen komen als vanzelf terecht in een reeks gebeurtenissen en zijn zowel met **hoofd, hart en handen** bij de zaak betrokken...zonder zich ervan bewust te zijn. De verhaallijn en de sleutelvragen bieden het kader ('the teacher's rope'). De leerkracht heeft de verhaallijn als een soepel touw in handen. Dit touw kan gevierd worden als leerlingen helemaal opgaan in het verhaal en voorstellen doen die misschien anders zijn dan de activiteiten die jij als leerkracht in gedachten had. Het touw kan ook strakker aangehaald worden als de kinderen op een zijspoor dreigen te belanden.

De rest is de speeltuin van de leerlingen. En reken maar dat ze deze speelruimte met enthousiasme zullen inpalmen! Het is als oefenen voor de echte wereld in een fictieve omgeving, een wel doorleefd 'doen alsof'. Een goed verhalend ontwerp levert onderwijs op dat voor kinderen spannend en aantrekkelijk is. Alles wat ze kunnen, doen de kinderen zelf. De rol van de leerkracht is zorgen voor een aanbod dat kinderen actief maakt en hulp en structuur bieden waar dat nodig is.

Meer voorbeelden vind je via www.storylinegent.be

Verhalend Ontwerpen – waarom?

...omdat je een goed verhaal nooit meer vergeet!

Immers, Verhalend Ontwerpen...

...plaatst leerlingen centraal in plaats van het curriculum

...zet aan tot actief en coöperatief leren

...laat beleven, genieten...en leren (zowel voor leerlingen als leerkrachten)

...maakt het mogelijk te differentiëren

...heeft het voordeel van een herkenbaar patroon, met oneindig veel variaties

...laat talenten oefenen in een bijna-echte wereld

...laat je kijken door andermans ogen ...laat je lopen in andermans voetstappen

...kan elke leerkracht leren

...is altijd een groepsgebeuren

...is niet nieuw, maar raakt ook nooit versleten

...doe je omdat verhalen vertellen al zo oud is als de mens

Verhalend Ontwerpen – de opbouw

De schematische opbouw van ‘De grote oorlog’ vind je op de volgende pagina’s van deze handleiding. Hier volgt een woordje uitleg over de opbouw. Concreet bestaat een Verhalend Ontwerp altijd uit vaste ingrediënten:

De plot is waar het allemaal om draait. In dit ontwerp is de plot vredeseducatie en het herdenken van die grote oorlog, die 100 jaar geleden begon.

Elk ontwerp is gebaseerd op een **verhaallijn**: de grote lijn in de belevenissen van de hoofdpersonen. In dit geval zijn Joris en zijn vrienden de dieren de voornaamste personages. Leerlingen identificeren zich met Joris, hij is ongeveer even oud en komt letterlijk hun klas binnen.

De verhaallijn is opgedeeld in **episodes** die vloeiend in elkaar overgaan. Episodes zijn als hoofdstukken in een boek. Binnen elke episode worden kinderen actief. De leerkracht zorgt voor de overgang van het verhaal naar de actie door het stellen van **sleutelvragen**: die bieden kinderen ruimte om actief te worden én structuur om betekenissen te zien.

Alles wat kinderen tijdens een verhalend ontwerp maken, wordt in de klas opgesteld of chronologisch aan de wand opgehangen. Zo ontstaat een **wandfries**. Dit biedt een overzicht van de voortgang van de verhaallijn en helpt daarmee de draad weer oppakken in een ander lesuur bv. Het maakt bovendien de kracht van groepswork zichtbaar en zorgt voor een mooie en waardevolle tentoonstelling.

De rol van goede sleutelvragen

Het stellen van goede sleutelvragen is cruciaal om een Verhalend Ontwerp te laten slagen. Tegelijk is het misschien ook wel het moeilijkste onderdeel ervan. In het onderwijs worden heel wat vragen gesteld om kinderen naar een ‘goed’ antwoord te leiden. Dat is dan meestal het antwoord dat de leerkracht al op voorhand in gedachten had.

Sleutelvragen doen dat niet: zij bieden kinderen de ruimte om zelf met antwoorden te komen. Het zijn vragen die tot nadenken stemmen. Echte vragen, dus, binnen echt en boeiend onderwijs!

Een goede sleutelvraag heeft de volgende kenmerken:

Er is meer dan één antwoord mogelijk.

Ze zet aan tot analyseren en nadenken.

Ze stimuleert de verbeelding.

Ze zet aan tot actie.

Ze biedt kansen om voorkennis op te rakelen.

Ze wordt gesteld binnen een veilige context.

Ze geeft kinderen verantwoordelijkheid.

Ze leidt tot nieuwe vragen, ook van de kinderen.

Met het stellen van de juiste sleutelvragen staat of valt een verhalend ontwerp. De juiste formulering is daarom heel belangrijk! Sleutelvragen vormen de verbinding, de sleutel, om vanuit de verhaallijn op een natuurlijke manier de deur te openen naar de gepaste leeractiviteit. Andere vragen roepen andere ideeën op in de hoofden van je leerlingen. Wees je bewust van het belang van goede sleutelvragen en stel ze met zorg.

En verder...

We vatten het ontwerp samen in onderstaande overzichtstabel, het scenario. Deze is voor de leerkracht handig om in de klas bij de hand te houden. Er is een indeling per episode.

Tijdens de try-out van dit ontwerp kwamen vele vragen opborrelen van. Onze tips en opmerkingen vind je via www.storylinegent.be, alsook enkele filmpjes.

Tot slot vind je ook een reeks bijlagen, die je nodig hebt voor de uitvoering in de klas. Deze bijlagen zijn opgemaakt als fiches, met de beschrijving van de opdrachten en de achtergrondinfo voor de leerkracht. In deze verhaallijn zijn deze fiches een ruggensteun voor de leerkracht. Hij of zij kan de opdrachten naar eigen goeddunken aanpassen en als instructie vertellen in het kader van hoekenwerk of zelfstandig werk in de klas. De opdrachtenfiches zijn dus niet voor de kinderen bestemd.

Verhalend Ontwerp:



De grote oorlog

Naar de boeken 'De oorlog', Anaïs Vaugelade

'De grote oorlog', Martijn van der Linden

Plot : vredeseducatie, herinnering aan de eerste wereldoorlog

Kernwoorden : oorlog, vrede, herinneringseducatie, vredeseducatie, erfgoed, systeemdenken

Episode 1: Joris en zijn vrienden

Verhaallijn	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Materialen
voorleesverhaal: episode 1	<p>Wat is oorlog? Hoe begint een oorlog?</p> <p>Welke mensen zijn er allemaal bij een oorlog betrokken? (welke doen mee, welke niet,...)</p> <p>Hoe is Joris bij de oorlog tussen Roodland en Blauwland betrokken?</p>	<p>Lkr leest episode 1 van het voorleesverhaal voor in de kring.</p> <p>kringmoment: bespreking van het verhaal.</p>	<p>vertelplaat:</p> <p>1. de vijver</p>
	<p>Hoe zou onze Joris eruit zien?</p> <p>Welke kleren draagt soldaat-Joris?</p>	<p>groepswerk/partnerwerk/individueel werk :</p> <p>Joris construeren als driedimensionale figuur, in verschillende onderdelen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • hoofd, gezicht en haar • romp • armen • benen • kledij: uniform van Blauwlandsoldaat tekenen en bij elkaar zoeken (evt. naaien) <p>individueel maken enkele lln nog een soldatenhelm van Blauwland naar eigen fantasie...</p>	<p>knutselmateriaal, zoals kippengaas, kranten en lijm (papier maché), verf, stoffen, scharen, schoenen, kledij of lappen stof, naaigerief of sluitspelden, wol,...</p> <p>ballonnen, lijm, schaar, krantenpapier, verf (papier maché)</p>

	<p>Hoe voelt Joris zich nu? Hoe komt dat?</p> <p>Wat hebben we geleerd?</p>	<p>Klassikale instructie: bespreken en opstellen van een gedragspatroongrafiek (=GPG). De GPG wordt naast Joris opgehangen. (zie bijlage GPG).</p> <p>Kringmoment</p> <p>Op het einde van deze episode wordt Joris 'geïnstalleerd' in een hoekje van de klas. Al het werk van Iln (ontwerpen van het uniform, de helmen, de GPG,...) wordt naast Joris en de vertelplaat opgehangen: dit is het begin van de wandfries.</p> <p>We herhalen de nieuwe woordenschat en zeggen hem goeiedag (dit ritueel zal zich in elke episode herhalen)</p>	<p>Lange stroken papier, symbooltjes, stiften, evt touw om grafiek aan te duiden</p> <p>woordkaartjes met woordenschat: oorlog, helm, soldaat, uniform</p>
--	---	--	--

Episode 2: Ter land, ter zee en in de lucht

Verhaallijn	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Materialen
voorleesverhaal: episode 2	Wat gebeurt er met Joris en zijn vrienden?	Ik lees episode 2 van het voorleesverhaal voor in de kring. kringmoment: bespreking van het verhaal (algemeen) en de vertelplaten (meer in detail)	vertelplaten: 2. het front 3. littekens in het landschap 4. medische dienst 5. op zee 6. in de lucht
	<p><u>Bij vertelplaten 2 en 3:</u> Wat zijn loopgraven? Wat zien Joris en zijn vrienden in de loopgraven?</p> <p><u>Bij vertelplaat 4:</u> Wat ziet Kat achter het front? Hoe legt een verpleegster een verband aan?</p> <p><u>Bij vertelplaat 5:</u> Wat ziet Joris op zee? Waarom is de zee belangrijk in de oorlog?</p> <p><u>Bij vertelplaat 6:</u> Welk landschap ziet Duif als ze naar beneden kijkt? Hoe kan je mooie klaprozen maken voor Joris?</p>	<p>keuzehoeken met activiteiten op kieskaarten ondersteund door filmpjes (zie bijlagen) stop motion filmpje van een miniatuur-scene uit de loopgraven maken</p> <p>EHBO: verbanden aanleggen op verschillende lichaamsdelen</p> <p>zeeslag spelen</p> <p>fantasiekaart maken van Roodland/Blauwland</p> <p>papieren klaprozen maken</p>	<p>zandtafel, speelgoed-attributen, fototoestel, iets om geluiden na te bootsen, computer,...</p> <p>verbanden, gaasjes, compressen,...</p> <p>zeeslag-speelborden</p> <p>grote vellen papier, kleuren, verf, tijdschriften, scharen crêpepapier, stokjes</p>

Episode 3: En toen werd het stil...

Verhaallijn	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Materialen
Er ligt een brief in de handen van Joris als de kinderen de klas binnenkomen. voorleesverhaal: episode 3	Wat gebeurt er met Joris en zijn vrienden?	Lkr leest episode 3 van het voorleesverhaal voor in de kring. Op het gepaste moment leest een leerling de brief voor, of leest de lkr de brief kringmoment: bespreking van het verhaal (algemeen) en de vertelplaten (meer in detail)	Brief van Julius De Rode perkament of papier met koffiegruis, rode inkt, was met stempel, rood lint vertelplaten: 7. vluchten 8. achter het front
	<u>Bij vertelplaat7:</u> Wat zou jij doen in oorlogstijd: blijven of vluchten? <u>Bij vertelplaat8:</u> Wat vertellen de vrienden van Joris over het leven van de gewone mensen en dieren, achter het front?	Klassikaal: actief groepsspel: blijven of vluchten (zie bijlage) 'Hongermaaltijd' organiseren: soep maken en samen opeten Lied aanleren en inoefenen (zie bijlage)	open ruimte kookfornuis, groenten, brood, bestek
	Wat hebben we geleerd? Hoe voelt Joris zich nu? Hoe komt dat?	Kringmoment: nieuwe woordenschat herhalen We bespreken en vullen de GPG van Joris verder aan.	woordkaartjes met woordenschat: honger, maaltijdbon, rantsoen, vluchten

Episode 4: Herdenken

Verhaallijn	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Materialen
voorleesverhaal: episode 4	Wat gebeurt er met Joris en zijn vrienden? Hoe eindigt de oorlog?	Lkr leest episode 4 van het voorleesverhaal voor in de kring. kringmoment: bespreking van de afloop	
	Hoe kunnen we samen met Joris de oorlog herdenken? Waarom herdenken mensen een oorlog? Hoe kunnen we er zelf voor zorgen dat er nooit meer oorlog komt?	Kringmoment: filmpje bekijken 'the last post' groepswerk: de helmen met zelfgemaakte klaprozen versieren, evt nog bloemen bijmaken tot een herdenkings-kunstwerkje uitstap: bezoek aan een herdenkingsplaats van oorlog in de buurt, met neerleggen van het kunstwerk	Knutselmateriaal computer, beamer
	Wat hebben we geleerd? Hoe voelt Joris zich nu? Hoe komt dat?	nieuwe woordenschat herhalen We bespreken en vullen de GPG van Joris verder aan.	woordkaartjes met woordenschat: herdenken, monument

De oorlog: voorleesverhaal

Episode 1: Joris en zijn vrienden

Het was oorlog. De koningen van Blauwland en Roodland hadden heel erg grote ruzie. Iedere dag gingen Roodlandsoldaten en Blauwlandsoldaten naar het slagveld. Ze gingen vechten. Iedere avond kwamen ze vermoeid terug. Er vielen doden en gewonden. De oorlog duurde al zo lang. Niemand wist meer hoe hij eigenlijk was begonnen. En niemand wist niet meer hoe dit moest stoppen.

De koning van Roodland telde iedere avond. Hij rekende uit hoeveel soldaten hij nog had. 'Veel te weinig soldaten blijven nog over! Dat is nooit genoeg om een oorlog mee te winnen!' jammerde hij. 'Moed houden vader', sprak zijn zoon. 'We zullen wel winnen, dat zul je zien! En dan zijn we allemaal weer gelukkig!' De koning van Roodland gaf de soldaten de opdracht verder te vechten.

Ook de koning van Blauwland kon goed tellen. Ook hij had nog weinig soldaten over. En ook hij had een zoon, Joris. Maar Joris...;die wist niet wat hij moest zeggen om zijn vader te troosten. Joris interesseerde zich eigenlijk helemaal niet voor de oorlog. Eigenlijk interesseerde hij zich nergens voor. Van zijn vader moest hij al het blauwe soldatenuniform aantrekken. Maar hij vocht nooit mee, want hij was nog te klein. Het liefst zat hij de hele dag in een boom. Hij had geen echte vriendjes meer om mee te spelen. Iedereen was weggevlucht voor de oorlog. Alleen Schaap, Hond, Kat, Koe en Duif waren gebleven. Ze zaten samen met Joris bij de vijver. Het was avond, en stil. Voorlopig nog. De soldaten waren te moe om te vechten. Morgen zouden ze pas opnieuw beginnen.

Joris hield veel van zijn dierenvrienden. Ze waren slimmer dan de meeste mensen, vond hij. Het was al bijna donker. Joris keek zijn dierenvrienden een voor een aan. Hij miste iets. 'Waar is Duif naar toe?' vroeg hij tenslotte. 'Beuh, even een luchtje scheppen', loeide Koe. 'Ze komt wel terug'.

Joris keek naar Schaap en zei: 'Ik denk dat ik hier maar slaap, bij jullie. Dan wachten we samen op Duif. Is dat goed?' 'Mèèè, prima' knikte Schaap, en met zijn zachte wol dekte hij Joris toe. Het werd nacht. Joris sliep. Hij sliep heel onrustig en kwam voortdurend wakker. Hij vroeg zich af waar Duif bleef.

(vertelplaat 1: de vijver)

Episode 2: Ter land, ter zee en in de lucht

Midden in de nacht kwam Duif terug. Ze was helemaal overstuur. 'Roekoe roekoe, Joris, Joris, kom toch gauw! Het gaat niet goed, het gaat niet goed!' kirkte Duif. Haar gefladder maakte Joris en alle dieren wakker. 'Wat is er, Duif?' vroeg Joris. 'Waar kom jij vandaan?'

'Overall vandaan! Roekoe, roekoe, het gaat niet goed, het gaat niet goed!' jammerde ze steeds. 'Kom mee, Joris, snel, ik zal het je laten zien!'

Joris en de dieren waren klaarwakker. Ze wilden weten wat Duif zo overstuur had gemaakt. Dus gingen ze mee. Het was een lange, donkere nacht. Ze maakten geen geluid. Joris mocht op Schaaps rug rijden, hij was nog klein genoeg. Zo snelden ze door de nacht. Niemand zag hen.

Wat Duif hén liet zien...dat konden hun ogen eerst niet geloven! Maar het moest wel, want het was echt. Niemand wist nog waar Blauwland eindigde en Roodland begon, want het zal er allemaal hetzelfde uit: soldaten slapen aan het front in loopgraven, moe van het vechten. Daarachter stonden vroeger huizen met mooie tuinen, winkels, een school: alles was kapot. Kapot, door bommen uit vliegtuigen, door kogels uit geweren en bommen uit kanonnen...(vertelplaten 2, 3 en 6: het front, littekens in het landschap, in de lucht)

Er waren heel veel gewonden maar bijna geen medicijnen en ziekenhuizen, want ook die waren kapot. (vertelplaat 4: medische dienst)De verpleegsters en dokters in tenten achter het front hielpen waar ze konden. Maar veel konden ze niet doen. Kat, die vroeger bij een dokter had gewoond, keek haar ogen uit. (vertelplaat 5: op zee)Zelfs op de zee van Blauwland was het niet meer veilig, want ook daar zagen Joris en zijn vrienden schepen met bommen, zowel boven als onder water...

'Zie je nu wel, roekoe, roekoe! Dit is fout! Dit is fout!' riep Duif.'Ja', zei Joris zacht. 'Dit is heel erg fout.' Moe en triest keerde Joris terug op de rug van Schaaap, naar hun slaapplek bij de vijver. Ook de dieren waren stil. Joris plukte een rode bloem en staarde ernaar. Het was een klaproos.

Episode 3: En toen werd het stil...

De volgende dag werd Joris wakker. Schaap sliep nog, maar de andere dieren waren al op. Naast hem lag een brief. 'Daarnet gebracht door de postduif van Roodland, roekoe, roekoe' wist Duif te zeggen. Joris opende de brief. De brief had een rood lint en een rode zegel rond het papier. Hij las het geschrift in rode letters:

Mijn vader heeft nog maar weinig soldaten over en de jouwe heeft er ook niet veel meer.

Kom om tien uur gewapend en te paard naar het slagveld. Als je durft, tenminste!

Wij gaan vechten, man tegen man.

Wie het duel wint, wint de oorlog!

Julius De Rode, zoon van de koning van Roodland

Joris zuchtte. Hij hield niet van paardrijden. Om tien uur reed Joris op Schaap naar de afgesproken plek. Zijn dierenvrienden volgden op een afstand. 'Geef acht!' brulde Julius al van ver vanop zijn paard. 'Wat betekent dat nu weer...' mompelde Joris.

Schaap liep wat naderbij, met Joris op zijn rug. Schaap was er niet gerust in en Joris al evenmin. Wapens hadden ze niet en van vechten had hij nooit verstand gehad. 'Mèèèèè!' mekkerde Schaap. Het paard van Julius schrok zo, dat het steigerde. Julius viel van zijn paard. Joris snelde naar Julius toe. 'Je hebt je toch geen pijn gedaan, hoop ik?' zei Joris. Maar Julius antwoordde niet. Hij lag op de grond en was bewusteloos.

'Dat is niet eerlijk, dat telt niet!' schreeuwde er iemand. Het waren de soldaten van Roodland die achter Julius aan kwamen rijden. Joris wilde hen uitleggen dat het niet zijn schuld was. Dat Schaap gewoon bang was geweest...Maar de soldaten schreeuwden zo en waren zo boos. Joris vluchtte weg op Schaap. Zijn dierenvrienden renden hem achteraan. Ze verstopten zich op de plaats bij de vijver. Het was al middag geworden en de soldaten waren weer gaan vechten. De dieren hoorden het oorlogsgeweld. Het klonk erger dan ooit. Maar Joris ...hij hoorde het al lang niet meer. Hij dacht na. Heel lang en diep, maar hij kon niets bedenken. Hoe moest deze oorlog stoppen?

Ondertussen begon Koe en Schaap te grazen, Kat en Hond speelden een spelletje en Duif vloog wat rond. Het was al laat in de namiddag, en nog altijd had Joris niets bedacht. Het werd verdacht stil rondom hen. Was het al zo laat?

Waren de soldaten al klaar met vechten voor vandaag? ‘Wat gek’, zei Joris tegen de dieren, ‘meestal willen ze verder gaan met vechten tot de zon onder gaat. Wat zou er aan de hand zijn? Misschien moeten we eens voorzichtig gaan kijken. Het is verdacht stil’.

De dieren knikten. Joris keek voorzichtig van achter een heuvel naar het slagveld. Er werd niet meer gevochten. De soldaten strompelden elk naar hun kant van het slagveld. Sommigen konden niet meer zo goed lopen, en werden ondersteund door hun makkers. Ze keken allemaal alsof ze er genoeg van hadden.

‘Woef, die zien er niet goed uit’, blafte Hond. ‘Inderdaad’, miauwde kat. ‘Ze zijn zelfs nog magerder dan mijn slanke lijn! Dat kan niet gezond zijn.’

‘Beuh, maar waarom stoppen ze dan niet gewoon met oorlog voeren?’ loeide Koe. ‘Mèèèh, omdat hun koningen willen dat ze verder vechten’, mekkerde Schaap.

‘Weet je wat? Ik ga eens kijken in het soldatenkamp, woef’, blafte

Hond. ‘Miaauw, ik ga mee’, zei Kat. ‘Ik wil weten wat er aan de hand is.’

‘Meeuh, ik wil ook wel eens een kijkje nemen’, loeide Koe. ‘Sommige soldaten lijken wel ziek.’ ‘Inderdaad, mèèèh’, mekkerde het slimme Schaap. ‘Die soldaten...ze zien er bleek uit. En vies, bah! Als ze nu stoppen met vechten, moeten we dit meteen onderzoeken. Zo’n kans krijgen we nooit meer.’

En zo gebeurde het: Hond en Kat slopen voorzichtig naar het kamp van de koning van Blauwland. Koe en Schaap graasden ongemerkt in de buurt in het kamp van Roodland. Joris moest op zijn plaats blijven wachten. Voor een kind was het front te gevaarlijk. Duif zou heen en weer vliegen en een oogje in het zeil houden.

Al gauw kwamen de dieren terug. Koe en Schaap brachten hun verhaal: ‘Meeuh-meeuh, bèèè! Joris, de koning van Roodland is ziek! En een heleboel van zijn soldaten ook! Er lopen overal ratten, muizen en ander ongedierte rond. Die brengen ziektes over. De hele boel is vies en vuil in Roodland. De koning ziet rood van ellende!’

Ook Kat en Hond kwamen terug met hun verhaal: ‘Miaaw, woef-waf! Joris, je vader, de koning van Blauwland is ziek. Hij gaat bijna dood van de honger, en zijn soldaten ook. Alle boeren zijn weg. Er is geen graan meer. Er is geen brood meer. Niemand zorgt nog voor eten. De soldaten bibberen van de kou. Ze zien al helemaal blauw! En de andere mensen...’ Kat miaawde nu heel stil.

‘Wat is er met de andere mensen? En waar zijn al de kinderen naar toe?’ vroeg Joris. ‘Die zijn op de vlucht, woef’ antwoordde Hond. ‘En ook zij zijn moe, vuil en ziek. En heel erg bang.’

(vertelplaten 7 en 8: vluchten, achter het front)

Daar schrok Joris wel van. De grote oorlog was nog erger dan hij dacht.

Episode 4: Herdenken

De volgende morgen waren alle dieren al vroeg wakker. Ze keken meteen naar Joris. Joris zat vlijtig te schrijven. Hij schreef twee brieven: een in rode inkt en een in blauwe. Toen bond hij de twee brieven rond de poot van Duif en zei: 'Duif, breng deze brieven naar de twee koningen. De rode brief breng je naar de koning van Roodland, de blauwe naar mijn vader, de koning van Blauwland.' Duif vloog meteen weg.

Toen zei Joris tegen Schaap, Koe, Kat en Hond: 'Kom, we gaan naar de Paarse Berg.'

De Paarse Berg was niet zo ver van de vijver van de dieren. Het was zo'n beetje een plaats die halverwege Roodland en Blauwland lag. De vrienden wachtten een tijdje. Toen Joris zag dat beide koningen in aantocht waren, verstopte hij zich en wachtte af. Hij hoopte dat zijn plannetje zou werken. De dieren bleven geduldig staan.

Beide koningen kwamen samen aangestrompeld. Het was geen gezicht: de koning van Blauwland zag echt blauw van de kou en de honger, en de koning van Roodland rood van ziekte en koorts. De koningen keken elkaar lang aan. Toen zagen ze de dieren. Deze keken onverstoorbaar terug. Toen sprak Duif: 'Roekoe! Jullie hebben de brief gelezen die ik jullie bracht. Dat is goed. Deze dieren kunnen jullie en je soldaten helpen. Koe en Schaap kunnen melk geven en wol, tegen honger en kou. Kat en Hond vangen ratten, muizen en ander ongedierte als de beste. En Kat is een goede verpleegster. Zij kunnen Roodland van ziektes afhelfen. Maar dat doen we niet zomaar, roekoe-roekoe...'

'Nee', hoestte de koning van Roodland, 'dat weet ik. 'Ja,' klappertandde de koning van Blauwland, 'dat stond in de brief. De dieren doen dat alleen ...' '...als we stoppen met vechten en allen naar de Paarse Berg komen', vulde de koning van Roodland aan. 'Precies, roekoe! Allen samen.' zie Duif.

En zo gebeurde het: Hond en Kat joegen alle ratten, muizen en ziektes weg uit Roodland. Na een weekje kamperen bij de Paarse Berg waren alle Roodlanders weer gezond. Koe en Schaap zorgden voor melk en wol. Alle Blauwlanders kregen eten en een wollen trui. Omdat ze samen bij de Paarse Berg moesten blijven bij de dieren, begonnen de Roodlanders en Blauwlanders met elkaar te spreken. Eerst knikten ze. Toen zeiden ze goeiedag. De vrouwen en de kinderen van de soldaten kwamen op bezoek naar de Paarse Berg. De Blauwlandvrouwen en Roodlandvrouwen kookten samen eten, breiden samen truien en sjaals en deelden die uit. Kat verzorgde iedereen. De kinderen van Rood- en Blauwlanders speelden samen spelletjes. Op de tiende dag leek het slagveld onderaan de Paarse Berg wel een dorp. Toen de koningen en de

soldaten dat zagen, hadden ze zelf ook niet meer zoveel zin om te gaan vechten.

Joris zag vanuit de verte dat zijn plannetje werkte. Duif bracht hem het bericht dat de koningen hadden besloten dat de oorlog voorbij was. En Joris dacht: 'Ik heb nog nooit een leger gehad. Maar dankzij mij en mijn vrienden is de oorlog voorbij.'

Aan de voet van de Paarse Berg maakten Joris en zijn vrienden een gedenkteken. Om nooit meer te vergeten wat oorlog is.

Bijlagen :
Achtergrondinfo gedragspatroongrafiek
Opdrachtkaarten
Literatuur en bijkomende suggesties

Bijlage: wat is een gedragspatroongrafiek?

In elke episode vind je de suggestie om een gedragspatroongrafiek op te bouwen over de gevoelens van Joris. Een gedragspatroongrafiek is een visueel hulpmiddel binnen het systeemdenken. Het is een eenvoudige manier om de klas met systeemdenken te laten kennismaken, én het levert een handig instrument op om de gedragspatroongrafiek of GPG in te zetten voor allerlei toepassingen

Een introductie in systeemdenken

Systeemdenken is allereerst **een manier van kijken** naar de werkelijkheid. Het is het vermogen om relaties te zien en te begrijpen in dynamische systemen. Door deze manier van denken zien we het totaalbeeld, niet slechts de details. Je zou het kunnen vergelijken met het hanteren van een zoomlens op een camera. Afwisselend zoomen we in en uit om behalve de details ook 'the big picture' te kunnen zien. Systeemdenken is de gerichtheid om onderlinge betrekkingen te zien in plaats van losse fenomenen, om patronen van verandering te zien in plaats van momentopnamen, om het verschil te zien tussen een probleem en een symptoom. Kinderen zijn van nature systeemdenkers op hun niveau, maar leren dit vaak af met ouder worden. Als we als volwassenen in staat zijn de complexiteit van de werkelijkheid beter te begrijpen, zijn we tevens in staat om positieve invloed uit te oefenen op deze werkelijkheid. We leren zien dat we zelf het systeem zijn en niet slechts 'slachtoffer' ervan.

Daarnaast is systeemdenken een **communicatiemiddel**: het werken met een speciale taal die bedoeld is om de werking van systemen te kunnen beschrijven. Onze 'gewone' taal blijkt ontoereikend om de complexiteit onder woorden te brengen.

Tenslotte omvat systeemdenken nog het hanteren van een aantal **hulpmiddelen** waarmee we een systeem kunnen visualiseren. Deze hulpmiddelen kunnen in het onderwijs op alle niveaus worden toegepast: met kinderen van vier jaar tot en met bestuurders en directeurs. Een gedragspatroongrafiek of GPG is zo'n hulpmiddel.

Wat is een gedragspatroongrafiek of GPG?

Een GPG laat een patroon van verandering in de loop der tijd laten zien, een toename of afname van een **variabele**. Het is een eenvoudig hulpmiddel in het systeemdenken.

Een GPG is dus eigenlijk een grafiek:

- de tijd staat altijd vermeld op de X-as, de horizontale as
- 'het gedrag' dat verandert staat op de Y-as, de verticale as. Dat gedrag noemen we de variabele. Dit is bij alle GPG's het geval.

De bedoeling van de grafiek is om te laten zien, hoe het 'gedrag' (de variabele) verandert als de tijd verstrijkt. Tijd kan worden weergegeven in verschillende eenheden: weken, eeuwen hoofdstukken, episodes,...

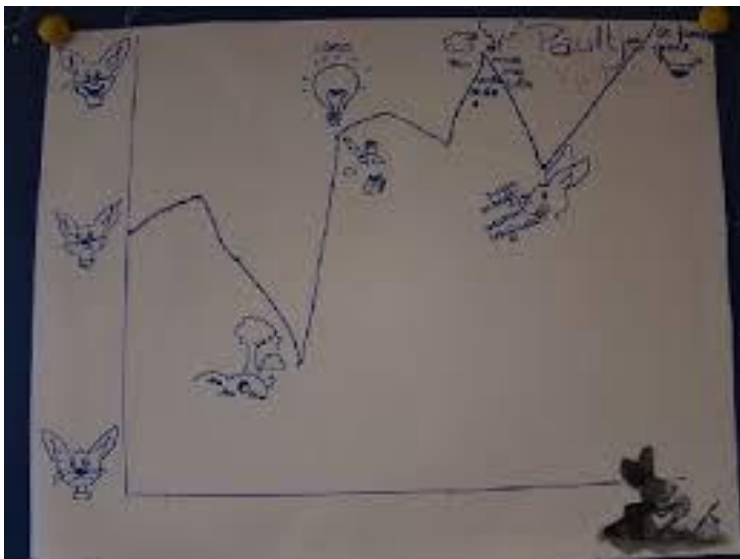
Sommige variabelen zijn meetbaar. Ze worden ook wel harde variabelen genoemd: inhoud, aantal, gewicht, temperatuur,.... Deze variabelen kennen we allemaal uit de wetenschappen.

Het gaat bij de GPG's echter niet alleen om meetbare zaken. Er zijn vele variabelen denkbaar die wel degelijk kunnen toenemen of afnemen, maar die we niet kunnen meten. Denk bijvoorbeeld aan: zelfvertrouwen, geluk, agressie, verdriet, behoefte aan rust, aandacht,... Deze variabelen zijn niet meetbaar, ze zijn wel schaalbaar. Ze worden ook wel zachte variabelen genoemd.

In dit voorbeeld is de variabele het welbevinden ('hoe goed ik me voelde') tijdens de vakantie:



In dit voorbeeld toont de GPG hoe goed de hoofdpersoon uit een voorleesverhaal zich voelt doorheen het verhaal:



In ons verhalend ontwerp drukt de GPG uit hoe Joris zich voelt doorheen de verschillende episodes. Het toont dus hoe het met het welbevinden van Joris is gesteld doorheen zijn oorlogsavonturen.

Hoe maak je een gedragspatroongrafiek of GPG?

Werken met GPG's bestaat in het algemeen uit drie opeenvolgende stappen:

1. Het beschrijven van een **probleem**: In de klas kan dit ook het vertellen van een prentenboek, het lezen van een verhaal of het bestuderen van een informatieve tekst zijn.
2. Het zoeken naar de belangrijke **variabelen**: Bij deze stap gaat het om de vraag welke de belangrijkste factoren zijn die in dit probleem of verhaal een rol spelen. Het zorgvuldig zoeken en formuleren van die variabelen is een van de belangrijkste en moeilijkste onderdelen van systeemdenken. Omdat dit voor vele kinderen de eerste GPG is, vertelt de leerkracht hier al meteen dat het gaat om het welbevinden van Joris, of hoe goed Joris zich voelt.
3. Het **tekenen van het patroon** van de variabele(n) in de gedragspatroongrafiek: De lijn in de grafiek geeft aan hoe de variabele in de loop der tijd toeneemt of afneemt.

Als de tijd op de X-as staat en de variabele op de Y-as, kan de lijn worden getekend. Hierbij is van belang dat dit nauwkeurig gebeurt, maar dat er niet té veel aandacht besteed wordt aan details. Het gaat om het zichtbaar maken van een patroon. Indien er in een groep gewerkt wordt, is het meestal handig om iedereen zijn of haar lijn te laten tekenen en vervolgens met elkaar in gesprek te gaan. De wijze waarop de lijn getekend wordt is immers mede afhankelijk van het perspectief van degene die de grafiek maakt.

Gedragspatroongrafieken kunnen in vele onderwijsituaties en bij veel materialen worden gebruikt: taal, begrijpend lezen, kennisgebieden, artikelen uit de krant, naar aanleiding van films, verhalen en boeken. Ook kunnen ze een rol spelen bij het bespreken van allerlei sociaal-emotionele problemen en gevoelens van kinderen. Kinderen worden stap voor stap begeleid bij de ontwikkeling van het denken in samenhangen.

Gedragspatroongrafieken met jonge kinderen

De vele mogelijkheden van systeemdenken in de klas zijn niet beperkt tot de derde graad en het secundair onderwijs. Ervaringen tot nu toe wijzen uit dat kinderen vanaf vier jaar ermee kunnen werken en dat alle voordelen van deze werkvormen ook bij jonge kinderen van toepassing zijn.

Voor (prenten)boeken bieden veel kansen om het middel in te zetten. Ook situaties in de klas, gevoelens van kinderen, het weer en de natuur bieden allerlei mogelijkheden om gedragspatroongrafieken in te zetten.

Bij jonge kinderen kunnen GPG's betekenis hebben voor:

- het beter kunnen begrijpen van een verhaal, van anderen en van de wereld om hen heen
- het zichtbaar en bespreekbaar maken van hun gedachten en gevoelens
- het kunnen onthouden en terug vertellen van een verhaal met behulp van de grafiek die samen met of door de kinderen is gemaakt
- het vergroten van de betrokkenheid en de kwaliteit van het leren.

- het herkennen van veranderingen en het begrijpen van het waarom van de verandering
- het doen van voorspellingen over het mogelijke verdere verloop

Praat met de kinderen over de dingen die veranderen en over het waarom van de veranderingen. Het gesprek is belangrijker dan het resultaat in de grafiek! In de verschillende episodes van het verhalend ontwerp vind je daarom de sleutelvraag 'Hoe voelt Joris zich?' en 'Hoe komt dat?'

Een eerste stap kan zijn het trekken van de lijnen in de lucht, samen met de kinderen (net alsof er een lijn wordt getrokken in een grafiek) Daarbij worden dezelfde soort vragen gesteld die in de vorige episodes aan de orde kwamen. Verder kan er met kinderen gepraat worden over het verloop van de 'luchtlijn': gaat hij stijl omhoog? Alleen maar omhoog of ook weer terug naar beneden? Hoe kwam dat?

Ook kan de lijn op de grond of op een tafel gelegd worden, bijvoorbeeld met een touw. Een andere mogelijkheid is om een speciale zandplank te maken met een opstaande rand. Kinderen kunnen de lijn in het zand tekenen. Belangrijk is dat kinderen gaan aanvoelen wat de lijn betekent, het mag geen doel op zich worden: werken met gedragspatroongrafieken is dus geen tekenles.

Daarna kunnen we overstappen naar het gedragspatroongrafiek. Bouw dan de GPG samen op en stel goede vragen terwijl de lijn vorm krijgt:

- Waar moet de lijn beginnen? Waarom daar? Hoe weet je dat?
- Wordt het dan meer of minder? Hoe snel gaat dat? Hoe weet je dat?

Ook hierbij geldt: het gaat niet om 'het enige juiste antwoord', maar om 'waarschijnlijke antwoorden'. Kinderen kunnen op basis van hun perspectief en hun argumenten verschillende conclusies trekken. Stimuleer hen om erover te praten. Het gaat immers niet om de lijn, maar om het verhaal bij de lijn!

Als de lijn is getrokken, kunnen we met de kinderen nagaan wat er gebeurd is op verschillende plekken op de lijn: 'Waardoor gaat het hier ineens snel omhoog?' Een handig hulpmiddel is dan om kleine tekeningetjes bij de lijn te plaatsen (een symbool voor de gebeurtenis in het verhaal).

Als dit werk klaar is, laat dan kinderen met behulp van de grafiek het verhaal terug vertellen. Door de visuele ondersteuning van de lijn en de tekeningen lukt dit veel beter dan zonder de hulpmiddelen.

Meer info over systeemdenken:

www.natuurlijkleren.org

www.duurzaamlernen.org



SAMENKAART

Info:

De Eerste wereldoorlog is de bekendste loopgravenoorlog, maar ook in andere oorlogen komen loopgraven voor.

Een loopgraaf is een gracht in de grond, meestal stevig gemaakt met zakken aarde en planken. Soldaten schuilen in de loopgraven om te schieten en zich te verdedigen tegen beschietingen van de vijand.

Het leven in de loopgraven was zwaar: er was steeds minder eten, het was er vaak nat en modderig en echt slapen lukte nauwelijks. Een aanval was verschrikkelijk eng en gevaarlijk, maar de tijd tussen de aanvallen was saai en de soldaten werden lastiggevalen door luizen, vlooien en ratten...

Opdracht:

Maak een heuse loopgraven-oorlogsfilm!

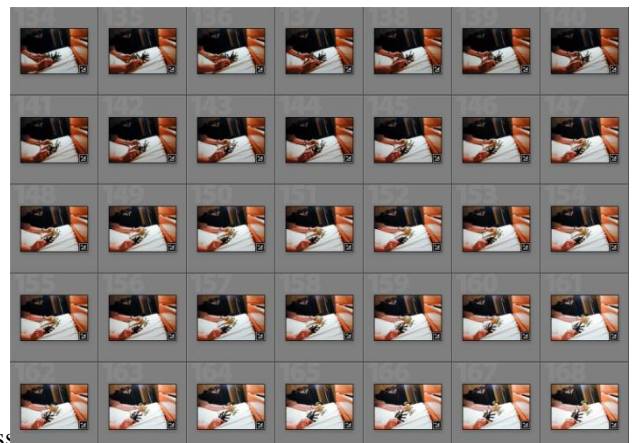
Het kan zo:

Een leuke filmtechniek is StopMotion, en dan vooral Claymation. Je weet wel, van die beetje schokkerige filmpjes met poppetjes van klei die steeds weer in een net iets andere houding worden gezet.

Bij StopMotion gebruik je een camera die beeld voor beeld opnames kan maken. Je zorgt er voor dat de camera niet verplaatst wordt, het enige dat je steeds ietsje verplaatst, is datgene dat je in beeld hebt. Daardoor lijkt het, nadat je de opnames achter elkaar afspeelt, alsof datgene uit zichzelf beweegt!

<http://www.youtube.com/watch?v=gS5Vggb7VTc>

<http://www.youtube.com/watch?v=zRbe2GDjZRI>





DOEKAART

Info

Veel dokters en verpleegsters moesten in de oorlog gaan werken bij de medische dienst aan het front om gewonden te verzorgen. Een rood kruis op een wit vlak betekent dat er hulp wordt verleend aan slachtoffers. Al van voor de Eerste Wereldoorlog was dat in meer dan 40 landen afgesproken. Nu is het Rode Kruis de grootste hulpverlenende organisatie van de wereld.

Verbanden en verbandtechnieken

In eerste hulp kan je gebruik maken van heel wat verbandmaterialen. De meest gebruikelijk verbanden zijn pleisters en zwachtels. We geven telkens aan waarvoor en hoe je ze kan gebruiken. Dit kan in een spel van voortonen en nadoen.

WAT HEB JE NODIG?



DOE MIJ NA

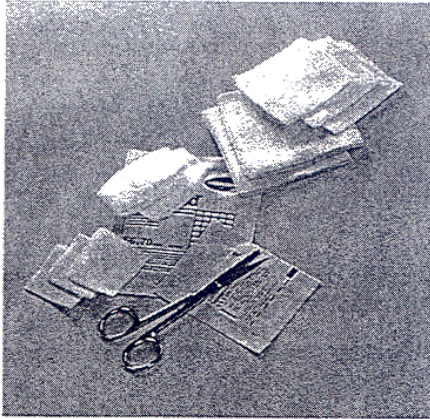
1. Zoek een vriendje waarmee je samen werkt.
2. Kijk goed naar wat de juf/meester doet.
3. Je vriendje is gewond en jij brengt het verband op de juiste wijze aan.
4. Draai de rollen ook eens om.

<http://www.youtube.com/watch?v=SSjjZQNMc-M>

KOMPRESSEN

WAT ZIJN KOMPRESSEN?

Kompressen bestaan uit gaas of cellulose en zijn steriel verpakt. Ze zijn bestemd om rechtstreeks in contact met de wonde te komen. Ze bestaan in verschillende vormen en groottes (vierkante platte kompressen, ovale oogkompressen...) en zijn meestal individueel verpakt.



De steriliteit van kompressen is enkel gegarandeerd tot de opgegeven vervaldatum en op voorwaarde dat de verpakking ongeopend en onbeschadigd is gebleven.

WAARVOOR GEBRUIK JE KOMPRESSEN?

Kompressen kan je gebruiken:

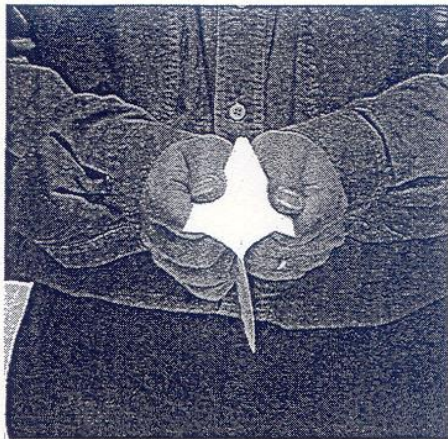
- bij het stelpen van bloedingen en bij het reinigen en het ontsmetten van wonden;
- bij het afdekken van wonden.

TECHNIEK

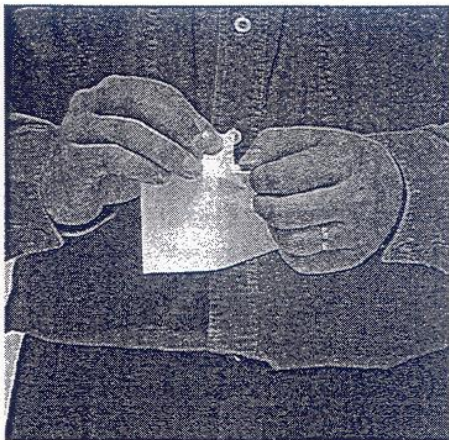
EEN KOMPRES GEBRUIKEN

■ DE VERPAKKING VAN EEN KOMPRES OPENEN

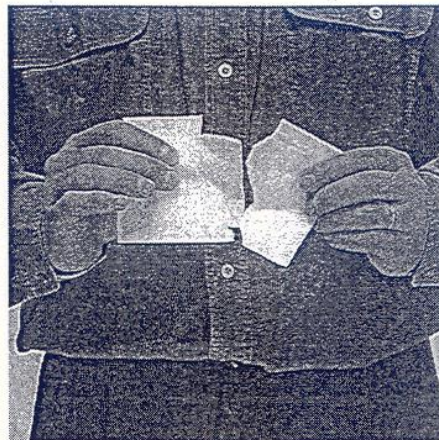
De verpakking van het kompres bevat meestal twee loshangende flapjes, waarmee je de verpakking kan openen.



Indien de verpakking deze flapjes niet bevat, open ze dan als volgt:

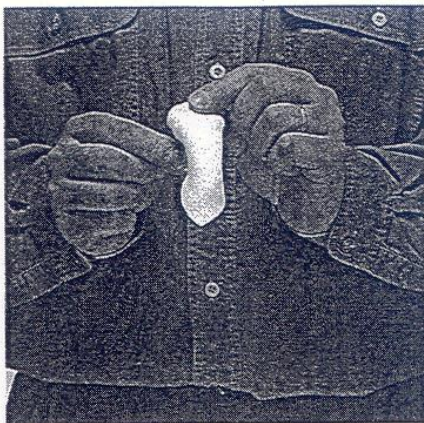


Geef een klein scheurtje in een zijkant van de verpakking.

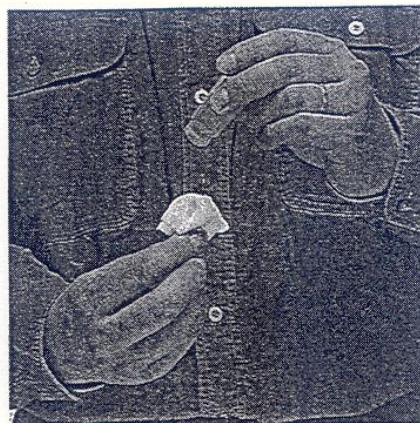


Neem de verpakking met je beide handen vast. Krijp met je ene hand de ene helft van de verpakking stevig vast. Verwijder met je andere hand de andere helft van de verpakking.

■ EEN WONDE REINIGEN EN ONTSMETTEN MET EEN KOMPRES



Indien je het kompres wil gebruiken om er een wonde mee te reinigen of te ontsmetten, neem dan een hoek van het verband vast tussen twee vingers en breng met je andere hand twee of drie van de overige hoeken naar deze twee vingers. Zorg ervoor dat je het kompres stevig vasthebt.



Giet de ontsmettingsvloeistof uit over het kompres, zonder dat het flesje in aanraking komt met het kompres.

Op de rand van het flesje bevinden zich immers talloze ziektekiemen. Enkel de ontsmettingsvloeistof zelf is vrij van ziektekiemen.

■ EEN WONDE AFDEKKEN MET EEN KOMPRES



Indien je het kompres wil gebruiken om er een wonde mee af te dekken, neem het dan vast bij een hoek en neem vervolgens met de andere hand een andere hoek van het kompres.

Kies steeds een kompres dat enkele centimeter groter is dan de wonde zelf en breng het rechtstreeks op de wonde aan.

Bevestig het kompres

- met kleefpleisters;
- met een netverband;
- met een zwachtel.

Indien een (licht) drukkend verband gewenst is, gebruik dan steeds een drukzwachtel.

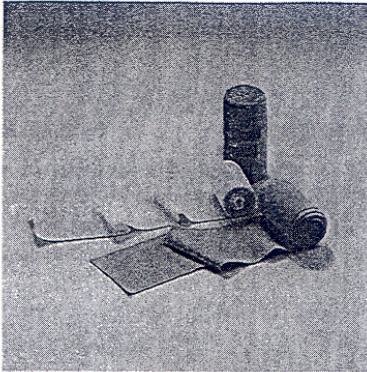
ZWACHTELS

Men kan een onderscheid maken tussen fixatiezwachtels en drukzwachtels.

DRUKZWACHTELS

■ WAT ZIJN DRUKZWACHTELS?

Drukzwachtels zijn elastische zwachtels. Ze geven bij correcte toepassing een gelijkmatige druk over het lidmaat. Ze nemen na gebruik terug hun oorspronkelijke lengte in. Drukzwachtels zijn verkrijgbaar in verschillende breedtes.



■ WANNEER GEBRUIK JE EEN DRUKZWACHTEL?

Een drukzwachtel kan je aanleggen:

- bij het stelpen van uitwendige bloedingen:
een drukzwachtel kan je, eventueel bovenop ander verbandmateriaal, gebruiken om een drukkend verband aan te leggen op een bloedende wonde. Bij een fel bloedende wonde moet je wel nog rechtstreekse en/of onrechtstreekse druk uitoefenen om de bloeding te stelpen;
- bij het afdekken van wonden:
een drukzwachtel kan je bovenop een kompres of een vetverband gebruiken om een licht drukkend verband aan te leggen;
- bij het verzorgen van letsels aan de onderhuidse weefsels: een drukzwachtel kan je gebruiken om gewrichten te ondersteunen en te immobiliseren of om zwelling tegen te gaan.

TECHNIEK

BASISBEGINSELEN VAN ELK ZWACHTELVERBAND

■ EEN ZWACHTEL VAN DE JUISTE BREEDTE KIEZEN

De volgende breedtes zijn wenselijk:

- voor een vinger: 2,5 cm
- voor een hand: 5 tot 7 cm
- voor een arm: 7 tot 10 cm
- voor een been: 10 tot 15 cm

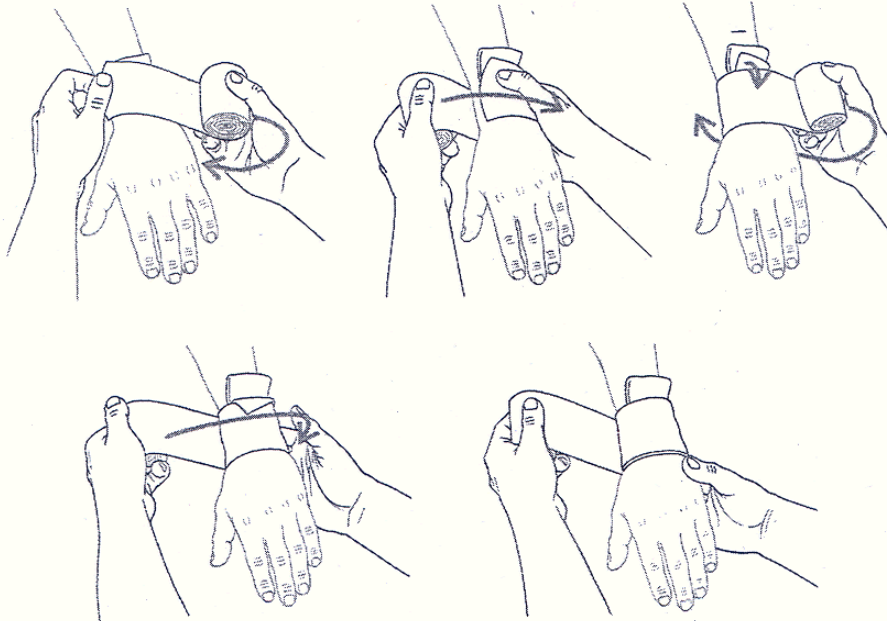
■ EEN JUISTE VERTREKHOUDING

- Laat het slachtoffer in een gemakkelijke houding zitten of liggen; blijf het slachtoffer observeren: flauwte is mogelijk als reactie op de pijn;
- ga bij het aanleggen van het verband steeds voor het slachtoffer staan;
- houd het verband steeds zoals aangegeven op de tekeningen, met de rest van het af te winden verband naar buiten gekeerd. Op die manier kan je de trekkracht op het verband best onder controle houden;

- de richting waarin je de eerste twee slagen rond het lidmaat draait, speelt in principe geen rol. Doorgaans is de richting die aangegeven is op de tekeningen het gemakkelijkst voor rechtshandigen, en de omgekeerde draairichting voor linkshandigen.

■ DE EERSTE OMWINDINGEN VAN ELK VERBAND

Om te vermijden dat een verband zich zou verplaatsen, moet je ervoor zorgen dat je na de eerste omwinding een tipje van het verband kan omplooiën. Dit tipje moet je dan bedekken bij de volgende omwindingen. Op de tekeningen merk je een kompres, dat je kan gebruiken bij het afdekken van wonden. Indien je het verband enkel wil gebruiken om lichte druk uit te oefenen of om een gewricht te ondersteunen of te immobiliseren, dan is dit kompres overbodig.



■ HET EINDE VAN EEN ZWACHTEL VASTHECHTEN

Hecht een zwachtel vast met

- verbandhaakjes;
- kleefpleisters;
- een veiligheidsspeld.

■ DE STRAKHEID VAN EEN ZWACHTEL CONTROLEREN

Na het aanleggen van het verband, moet je nagaan of je het niet te strak hebt aangelegd.

De volgende verschijnselen wijzen erop dat het verband te strak is aangelegd:

- verkleuring van de uitstekende delen (handen, vingers, voeten en tenen);
- het verergeren van de pijn;
- tintelingen, ongevoeligheid of eigenaardige gewaarwordingen in de uitstekende delen;
- vermindering van het vermogen om de uitstekende delen te bewegen.

Bij het optreden van één of meer van deze verschijnselen, moet het verband onmiddellijk worden verwijderd en eventueel opnieuw worden aangelegd.

Deze verschijnselen kunnen ook een tijd na het aanleggen van een verband optreden. Bij letsels aan de onderhuidse weefsels kan dit het gevolg zijn van de verdere zwelling, die tot meerdere uren na het oplopen van het letsel zelf kan doorgaan.

Informeer het slachtoffer over deze verschijnselen en zeg het dat het bij moeilijkheden best zelf het verband verwijdert of, indien dit niet helpt, snel een arts raadpleegt.



GETALLENKAART

Info

Ook op zee werd oorlog gevoerd. Hier kwam het gevaar van alle kanten: van vliegtuigen in de lucht, van oorlogsschepen en zeemijnen op het water en van onderzeeërs onder water. Een gevecht tussen oorlogsschepen heet een zeeslag. Zeeslag is ook een bekend spelletje...

Zeeslag

Bij zeeslag is het de bedoeling te ontdekken waar de vloot van je tegenspeler ligt. Dit doe je door je radar te richten op de vloot van je tegenspeler.

- Om dit spel te kunnen beginnen moet je eerst je eigen vloot in de zee plaatsen. Dit mag **horizontaal**, **verticaal** of **diagonaal**, zolang de boten elkaar niet raken. Je vloot bestaat uit 5 schepen. Elk schip bergt een woord uit je woordenschatpakket.

Vloot: een aantal schepen

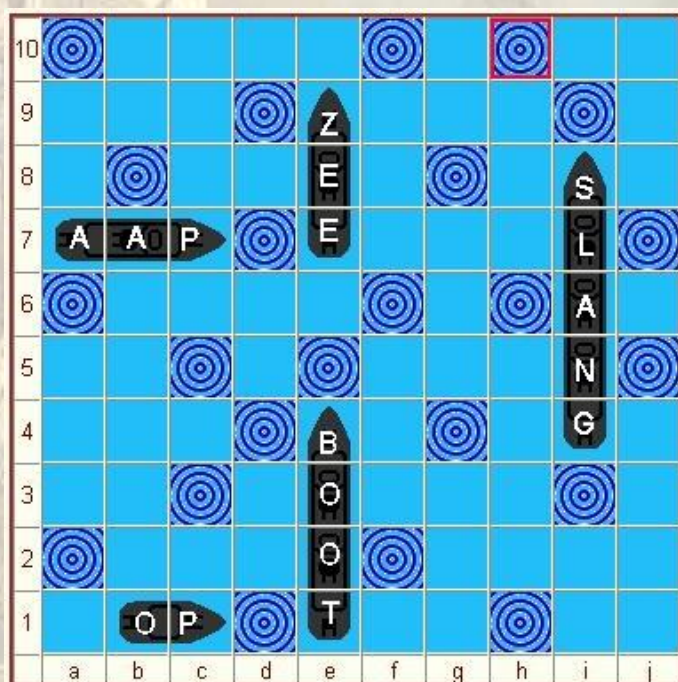
Radar: Toestel waarmee je de ligging van schepen kunt ontdekken

Horizontaal:

Verticaal:

Diagonaal:

Coördinaten: Letter en cijfer die de ligging van een letter bepalen.



Als je tegenspeler ook zijn vloot in zee geplaatst heeft kan het spel beginnen!

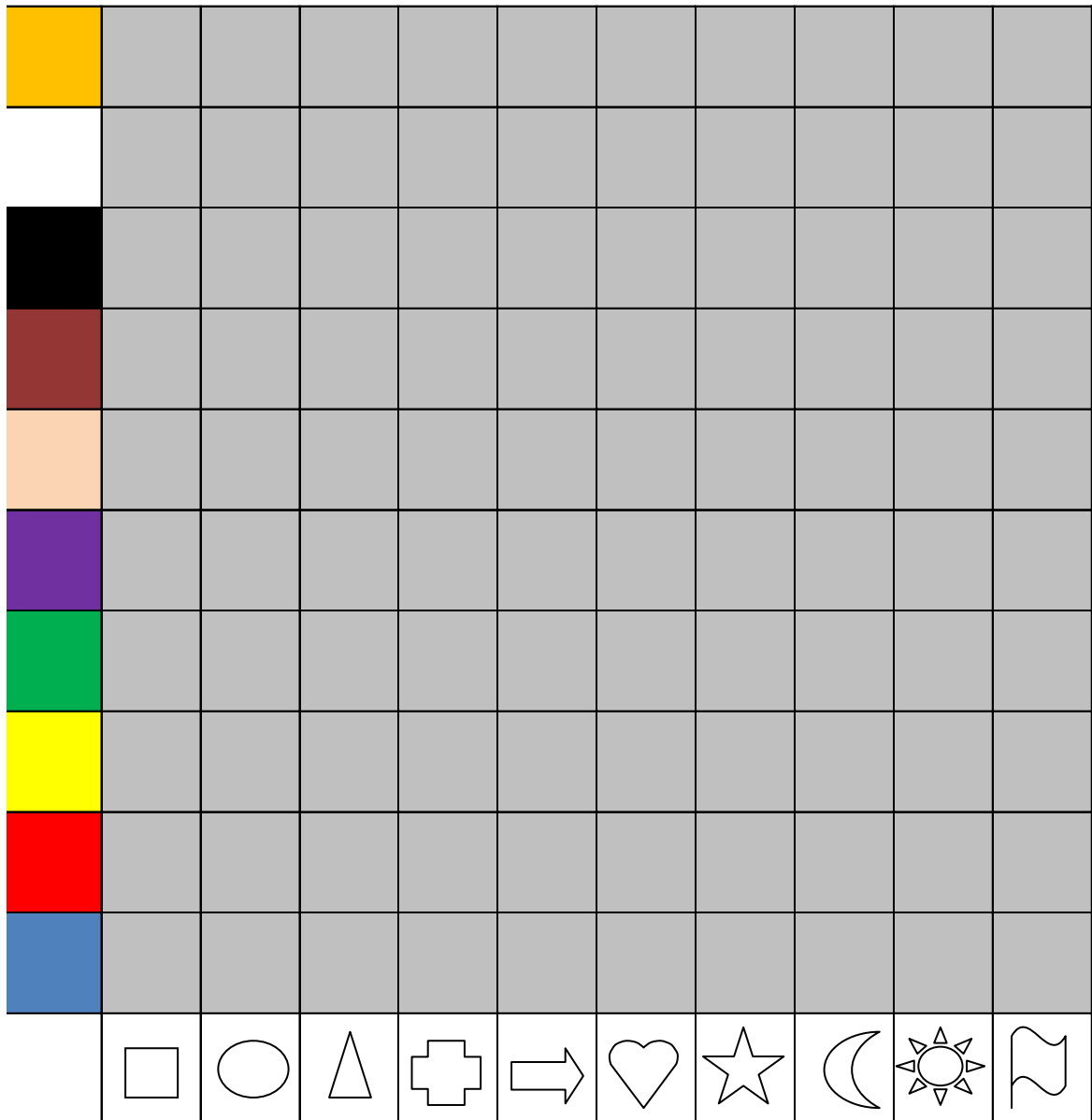
- Je hebt nu twee speelvelden. Het linkse speelveld is het stukje zee waar de schepen van je tegenstander liggen. Die zee is voor jou nu nog leeg! Het rechtse speelveld is jouw stukje zee, je ziet daar jouw vloot liggen.



- Je mag nu om beurten je radar richten. Dit is vrij eenvoudig: je kiest de coördinaten waarop jij je radar wil richten vb.: E 8. Heb je een voltreffer dan zal je tegenspeler de letter die je in de focus hebt zeggen. Deze letter zet je op de juiste plaats op het lege speelveld (de zee van je tegenspeler). Je mag verder doorvragen! Heb je een misser dan plaats je een kruisje op de juiste plaats op het lege speelveld en is het de beurt aan je tegenspeler.
- Je tegenspeler bepaalt zijn coördinaten en jij kijkt op je eigen speelveld of hij een voltreffer of een misser heeft. Hij zal verder doorvragen als hij een voltreffer heeft of het is weer jouw beurt bij een misser. Zo gaat het spel verder tot één van de twee alle schepen (woorden) van zijn tegenspeler kent, maar ...
- Om te bewijzen dat je het woord in een schip van je tegenspeler goed kent, moet je ook nog een opdrachtje uitvoeren bijvoorbeeld:
 - Je geeft de prent af die bij dat woord hoort.
 - Je maakt een zin met dat woord.
 - ...

Onze jongsten kunnen dit spelen met een eenvoudiger versie:
De schepen bergen plaatjes.
De coördinaten zijn kleuren en vormen.

11											
10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k





NATUURKAART -

Info

Het niemandsland tussen de loopgraven was stuk gewoeld en lag helemaal bezaaid met puin, lijken en wrakken. Tussen het puin groeiden bloedrode klaprozen. De klaproos werd het symbool van de Eerste Wereldoorlog. Het Engelse woord voor klaproos is poppy.

In Flanders fields

(luitenant-kolonel John McCrae, 1872-1918)

In Flanders fields the poppies blow
Between the crosses, row on row
That mark our place; and in the sky
The larks, still bravely singing, fly
Scarce heard amid the guns below.
We are the dead. Short days ago
We lived, felt dawn, saw sunset glow
Loved, and were loved, and now we lie
In Flanders fields.
Take up our quarrel with the foe:
To you from failing hands we throw
The torch; be yours to hold it high.
If ye break faith with us who die
We shall not sleep, though poppies grow
In Flanders fields.

In Vlaanderens velden

(Letterlijke vertaling)

"In Vlaanderens velden bloeien de klaprozen
Tussen de kruisen, rij aan rij
die onze plek aangeven; en in de lucht
vliegen leeuweriken, nog steeds dapper zingend
zelden gehoord te midden van het kanongebulder
aan de grond.
Wij zijn de doden. Enkele dagen geleden
leefden we nog, voelden de dageraad, zagen de zon
ondergaan
beminden en werden bemind en nu liggen we
in Vlaanderens velden
Neem ons gevecht met de vijand weer op:
Tot u gooien wij, met falende hand
de toorts; aan u om haar hoog te houden
Als gij breekt met ons die sterven
zullen wij niet slapen, ook al bloeien de klaprozen



Klaprozen bloeien als andere planten in de buurt dood zijn. Klaprozenzaden kunnen jarenlang op de grond liggen en pas beginnen te groeien als de nabije planten en struiken weg zijn, bijvoorbeeld als de grond werd omgewoeld en vervuild. De meeste klaprozen zijn waar te nemen op plekken waar slooppuin in de grond ligt.

Natuurlijk was de grond rond de loopgraven in de Eerste Wereldoorlog grondig 'omgespit' en besmet door de gevechten en bombardementen. McCrae moet dan ook honderden klaprozen hebben zien bloeien toen hij in 1915 het gedicht schreef.

Maar de klaproos heeft nog een andere betekenis in "*In Flanders fields*". Sommige klaprozen, die gerekend worden tot de papavers, worden gebruikt om opium en morfine van te maken; morfine is een sterk verdovend middel dat vaak werd gebruikt om de pijn van gewonde soldaten te stillen - soms voor eeuwig. De laatste verzen "*We shall not sleep, though poppies grow / In Flanders fields*" duiden op de verdovende werking van morfine.

Daarbij is de aanblik van de bloem vervuld van symboliek: de blaadjes zijn rood als het bloed van de gevallenen, en het binnenste is zwart, kleur van rouw,

<http://www.youtube.com/watch?v=FARruO4hwWA>

Wil je zelf klaprozen maken? Volg deze inspiratiebron:

<http://www.youtube.com/watch?v=Zz9PRxBlyDU>





IKKAART

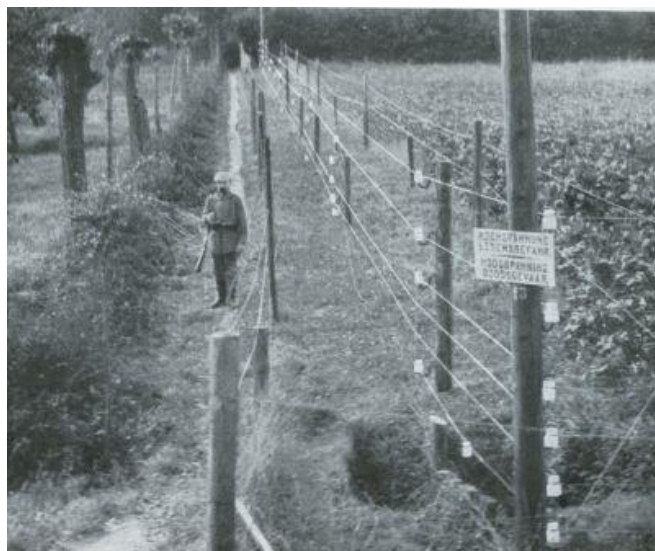
Blijven of vluchten

Info

In de oorlog sloegen miljoenen mensen op de vlucht voor het geweld. Veel vluchtelingen gingen naar de kust, in de hoop een schip te vinden dat hen mee zou nemen. Ze wachtten op het strand en bouwden hutjes van stro, vodden en planken.

Soms sloegen er soldaten op de vlucht. Zij wilden niet meer vechten. Een militair die niet meer wilde vechten werd gestraft door zijn eigen leger.

Om vluchtelingen tegen te houden, stond er langs de grens een omheining van prikkeldraad met stroom erop: de Dodendraad.



Grote mensen, kinderen...mensen zoals jij en ik moesten in de oorlog keuzes maken, of ze wilden of niet. Eén van die keuzes was: gaan we blijven of gaan we vluchten?

Luister naar de juf/meester en denk voor jezelf wat jij zou doen. Het gaat er niet om een juist of fout antwoord te geven. Het gaat erom na te denken waarom je juist **deze** keuze maakt.

Organisatie:

- Iedereen staat aan 1 kant achter een lijn, langs de andere kant is ook een lijn.
- Juf/meester vertelt een situatie.
- Je denkt 1 minuut voor jezelf na: Wat zou ik doen? Blijven of vluchten? Waarom?
- Juf/meester geeft een sein. Als je zou vluchten loop je snel naar de lijn aan de andere kant. Blijvers blijven staan.
- Vertel waarom je wou vluchten of waarom je blijft. Let op het volgende:

Je kunt het helemaal oneens zijn met anderen, zelfs met je beste vrienden. Daar is niets mis mee. Val niemand persoonlijk aan.





IKKAART

Stellingen "blijven of vluchten":

- Je wordt opgeroepen om in de grote oorlog te gaan vechten. Morgen moet je je aanmelden op het gemeentehuis. Blijven of vluchten?
- De grote oorlog breekt uit. Er is bijna geen voedsel meer. Blijf je en probeer je toch voedsel bij elkaar te zoeken om te overleven, of vlucht je naar een andere plaats die je nog niet kent?
- Je bent soldaat in de grote oorlog en je moet als eerste gaan kijken waar de anderen verstopt zitten. Doe je erg je best en ga je heel dichtbij? Of hou je het veilig en bewaar je afstand?
- Je bent boer. Alle mensen hebben honger en willen jouw melk kopen. Vraag je een eerlijke prijs of maak je de melk heel duur en wordt je zo snel rijk?
- Je werkt bij de krant en mag alleen maar goede berichten over de oorlog vertellen. Zo krijgen anderen ook zin om te gaan vechten. Doe je wat je baas je vraagt? Of vertel je eerlijk hoe erg het is in de loopgraven?
- Je bent soldaat en opgenomen bij de medische dienst voor een verwonding. Je bent bijna genezen. Probeer je de dokter wijs te maken dat je nog heel veel pijn hebt en niet terug kan gaan vechten? Of zeg je de waarheid?
- Je bent de baas van een land. Iemand vraagt of je wil helpen met de oorlog tegen zijn vijand. Doet jouw land mee of hou je je erbuiten?
- Je beste vriend-soldaat raakt gewond. Keer je terug om hem naar een veilige plaats te brengen? Of loop je zo snel mogelijk weg om zelf veilig te zijn?



SAMENKAART

Oorlogskeuken

Info

Voor ons zijn 'echte' honger en dorst een onbekende ervaring. De keuze aan voedingswaren in supermarkten is eindeloos en onze koelkast puilt uit. We eten en drinken waar we zin in hebben.

Met de herdenking van 100 jaar 'Grote Oorlog' is het goed om even stil te staan bij de hongersnood die onze voorouders van 1914 tot 1918 trof. Vier jaar lang (over)leefden ze op een eenzijdig dieet, en moesten ze het vooral zien te rooien met aardappelen en soep. Een kippenboutje was luxe en werd in menig receptenboekje vervangen door kippenbloed met ajuinsnippers. De rijke burgerij bevoorradde zich op de zwarte markt, maar betaalde zich blauw aan vlees en zuivel. De arbeidersklasse werd afhankelijk van liefdadigheid. Voedsel zorgde voor afgunst, en de boeren werden gehaat omdat ze woekerprijzen vroegen voor hun producten. Acht op de tien Belgen haalde na de oorlog de broeksriem aan omdat ze er kilootjes bij ingeschoten waren.

Onderstaande link geeft je recepten van oorlogsgerechten. Deze recepten komen uit het "Oorlogskookboek" uitgegeven door Meulenhoff Amsterdam. In de inleiding wordt gezegd dat dit boekje een

"Eenvoudige handleiding ter bereiding van smakelijke, voedzame gerechten en vleesloze schotels uit de thans beschikbaar zijnde levensmiddelen met praktische ervaring samengesteld door een huisvrouw" is.

<http://www.wereldoorlog1418.nl/kookboek/>





Kies een gerecht en maak het klaar voor jou en je klasgenoten.

Eet die dag samen een echte oorlogsmaltijd.



IKKAART

- Hoe smaakte het?
- Zou je dit iedere dag willen eten?
- Is dit gezond? Welke producten heb je nodig om gezond te blijven?



MUZIEKKAART

Info

Achter het front namen de vrouwen het werk van de mannen over en zorgden voor de kinderen. Ook de kinderen moesten vaak werken. In de kranten en op de radio werd bijna niet verteld hoe afschuwelijk het leven in de loopgraven was. De regering zorgde daarvoor, want ze wilden zoveel mogelijk mannen enthousiast maken om mee te vechten. Toch vond men nog de tijd voor ontspanning en een lied...



Wil je oorlogsliederen uit deze tijd verkennen en beluisteren? Dat kan:

<http://www.newfolksounds.nl/de-groote-oorlog-in-liedjes/artikelen-nw/2013>


<http://www.newfolksounds.nl/liederen-over-de-grote-oorlog-deel-2/artikelen-nw/2013>

Maak zelf een oorlogsleerlied

De websites "de Grote Oorlog in liedjes" geven jullie vast wel inspiratie om zelf een oorlogslied te maken.

Het kan zo

- ♪ Stel jezelf volgende vragen: Waarover gaan deze liedjes? Wat vertellen de teksten ons?

- 
- ♪ Kies een inhoud die je aanspreekt.
 - ♪ Maak een korte tekst/enkele zinnen over je inhoud.
 - ♪ Kies een gekende melodie.
 - ♪ Vorm je tekst/zinnen om tot ze in de melodie passen.
 - ♪ Oefen je oorlogslied in.

Nog enkele spelletjes met het nieuwe lied!

- ♪ Bedenk enkele bewegingen bij het lied.
- ♪ Hou een wisselzang.

Dit is: luidop zingen en inwendig zingen afwisselen of jij en je vriend(en) zingen afwisselend een stukje van het lied.

- ♪ Doe aan tekstimprovisatie.

Je brengt veranderingen aan in de tekst en zingt het lied met de nieuwe tekst.

- ♪ Maak het lied interessanter door er enkele instrumenten bij te gebruiken.

Literatuur en bijkomende suggesties

Een warme aanrader als bijkomende uitstap in episode 2 of 3:
'project Eerste Wereldoorlog' in schoolhoeve De Campagne: een
ervaringstraject over het dierenleed als gevolg van oorlog

<http://www.schoolhoeve.gent.be/educatief-aanbod>

Dit aanbod is geldig voor de tweede graad op dinsdag en op vrijdag van 1 sept
2014 tot eind juni 2015, enkel telefonisch inschrijven via 09 227 60 24.

Volgende kinderliteratuur kan, naast de 2 verhalen waarop dit ontwerp
gebaseerd is, ook een waardevolle aanzet geven om het met jonge kinderen te
hebben over het thema "oorlog":

- Oorlog en zijn broer, Irmela Wendt en Antoni Boratynski
- De bom en de generaal, Eugenio Carmi en Umberto Eco
- Felix en Florine, Elzbieta
- De vijand, David Cali en Serbe Bloch