

Grote opdrachten

Redbad Rapbattle

Jullie maken een rap waarin je duidelijk maakt waarom jullie leider de sterkste, slimste of beste was.

Je kunt ervoor kiezen om de rap te schrijven uit het perspectief van de Friezen (dus voor Redbad) of uit het perspectief van de Franken (dus voor Pepijn).



Regels voor de rap

- Verwerk in de rap feiten die je in het project hebt geleerd over Redbad, Pepijn, de Friezen en de Franken, en/of de vroege middeleeuwen in het algemeen.
- Zoeken eventueel nog meer informatie op internet of uit andere bronnen.
- De rap moet gericht zijn op de personage; niet op de persoon zelf. Daag de ander uit met sterke argumenten!
- Probeer te eindigen met een sterke eindzin.
- Gebruik het muziekje achter de QR-code.

Speel een scène na uit de tijd van Redbad

Leef jullie in in de tijd van Redbad en verwerk jullie opgedane kennis in een klein toneelstuk!

1. Doe deze opdracht in groepjes van tenminste twee leerlingen.
2. Kies een geschikte situatie uit de tijd van Redbad om na te spelen, of kies uit de volgende scènes:
 - Wonen op een terp in de vroege middeleeuwen
 - Koning Redbad wordt in Dorestad verslagen door de Franken
 - Koning Redbad reist door het Friese land om steun te krijgen tegen de Franken
 - Een Friese handelsreiziger op een markt
 - Aan boord op een handelsreis
 - Redbad zijn zegetocht om de Franken te verslaan

3. Bedenk samen wat je al weet uit die tijd of zoek er meer informatie over op.
4. Bedenk het verhaal, verdeel de rollen en denk na over de materialen en kleding die jullie nodig hebben voor het toneelstuk.
5. Als jullie een paar keer geoefend hebben, kunnen jullie de scène opvoeren voor publiek, bijvoorbeeld als afsluiting van het Redbadproject.

Maak een Redbadkwartet!

In de afgelopen lessen heb je veel geleerd over de tijd van Redbad. In deze opdracht zullen jullie die kennis verwerken in een Redbadkwartet!

Bedenk welke onderwerpen belangrijk zijn in het verhaal van Redbad – of kies uit de onderwerpen hieronder – en maak daar een kwartet van dat anderen ook kunnen spelen.

Zo doe je dat:

1. Bedenk 8 kwartetten: groepen van 4 kaarten die bij 1 onderwerp horen (zie het voorbeeld hiernaast).
2. Geef elk kwartet een titel.
3. Maak bij elk kwartet 4 kaarten met:
 - a. de titel van het kwartet;
 - b. een illustratie van het kwartet;
 - c. een korte uitleg (1-3 zinnen).
4. Zorg ervoor dat de informatie klopt.



Klaar?

Speel jullie kwartet met een andere groep. Zoek de spelregels op internet als dat nodig is. Kan de andere groep alle kaarten goed bij elkaar zoeken? Dan heb je duidelijke kwartetten gemaakt! Pas het spel eventueel nog aan als dat nodig is.



Terpenlandschap bouwen

Jullie zullen het Friese landschap uit de tijd van Redbad namaken.

Nodig: een ondergrond om het landschap op te bouwen (bijv. een zandbak of zandtafel of een grote plaat), bouwmaterialen (houtjes, stokken, klei, zand, gras, steentjes, ...), zand voor de ondergrond, water etc. Voor de invulling van het landschap: poppetjes, dieren, bootjes of materialen om die te maken.

In de uitzendingen van 'Redbad, de Fryske kening' hebben jullie een indruk gekregen van hoe het landschap in Fryslân eruitzag in de vroege middeleeuwen. Jullie zullen het landschap in het klein namaken.

Overleg in jullie groepje wat jullie in jullie landschap willen laten zien. Kijk eventueel de afleveringen terug of zoek andere beelden van het terpenlandschap van de vroege middeleeuwen om inspiratie op te doen. Gebeurt er ook iets in jullie landschap? Zijn er mensen of dieren? Wat doen die? Hoe zien die eruit?

Bedenk wat jullie nodig hebben en verzamel de materialen. Onderzoek de mogelijkheden van de materialen. Een takje kan bijvoorbeeld een boom zijn, een onderdeel van de muur van een huis, een zwaard van een strijder, een tak die de boer gebruikt om schapen te drijven, of misschien nog wel iets anders.

Let op de verhoudingen van wat jullie maken. Is het huis dat jullie bouwen bijvoorbeeld groot genoeg voor de mensen die jullie maken? Het is niet erg als het niet helemaal bij alle onderdelen klopt, maar misschien kunnen sommige dingen makkelijk worden opgelost door bijvoorbeeld de mensen wat kleiner of het huis wat groter te maken.

Presenteer jullie terpenlandschap op een tentoonstelling van het Redbad-project. Misschien kunnen jullie wel een scène uitspelen in jullie landschap.