

Redbad - De Fryske kening

Hantlieding FR



Wat moai dat jim mei it projekt 'Redbad, de Fryske kening' oan 'e slach sille. Yn dizze hantlieding fine jim de opset fan it projekt en per útstjoering in oersjoch fan de ynhâld fan de lessen.

Algemien

De útstjoeringen fan Tsjil Tsjekt 'Redbad, de Fryske kening' binne hieltyd it begjinpunt fan de les. Nei oanlieding fan de útstjoering kinne de learlingen oan 'e slach mei de opdrachtkaarten.

Alle materialen dy't nedich binne foar de útfiering fan de lessen yn it projekt, binne te finen op de webside:

www.keningredbad.nl

Yn de 'Redbad'-boks, dy't heart by it projekt, binne de opdrachtkaarten en materialen fysyk te finen.

De opdrachtkaarten befetsje 3 opdrachten dy't passe by it tema fan de útstjoeringen. Op alle kaarten is de opbou fan de opdrachten itselde:

- A. Yn petear** – prate oer it tema fan de útstjoering
- B. Doe en no** – fergelykjen fan de ferskillende tiden
- C. Undersyk** – mear ûntdekke oer it tema

Kinst alle opdrachten op de kaart dwaan, mar kinst ek per opdrachtkaart besjen watfoar opdrachten it meast passend binne foar dyn groep en dan in kar meitsje út 'e opdrachten.



By guon opdrachten moatte de learlingen wat opskriuwe. Dat kin op in los bledsje of yn in eigen skrift. De oantekeningen wurde faak brûkt foar in petear. Der kin ek foar keazen wurde om de befiningen per opdracht yn in muorrekrante te ferwurkjen om de befiningen wat langer te bewarjen.

Besjoch per opdrachtkaart oft it nedich is om kopyen fan it materiaal te meitsjen, bygelyks omdat de learlingen yn groepkes mei-inoar oan 'e slach geane.

By it projekt binne ek fjouwer grutte opdrachten ûntwikkele. Foar de grutte opdrachten kinne de learlingen alle kennis en kunde ynsette dy't se yn it projekt opdien hawwe. De ferskillende grutte opdrachten kinne oanslute by de ferskillende talinten fan de learlingen. De grutte opdrachten binne te finen yn de 'Redbad-boks' en op de webside:

1. De Redbad-rapbattle – learlingen skriuwe in rapbattle tusken twa persoanen út de tiid fan Redbad en fiere dy rapbattle út.
2. In dei út it libben – learlingen spylje in sêne nei oer it libben fan selskeazen personaazjes út de tiid fan Redbad.
3. Redbad-kwartet – learlingen meitsje en spylje in kwartetpul oer de tema's dy't oan bod west hawwe.
4. Terpelânskip – learlingen bouwe it Fryske lânskip út de tiid fan Redbad nei.

Dit projekt lient him hiel goed om oan 'e ein ôf te sluten mei in presintaasje en tentoanstelling dêr't de learlingen sjen litte kinne wat sy allegear leard hawwe.

Fan 5 septimber 2026 oant 7 febrewaris 2027 is yn it Fries Museum yn Ljouwert de grutte tentoanstelling 'Redbad, de legendarische koning' te sjen. De útstjoeringen fan Tsjil Tsjekt en de materialen fan de 'Redbad-boks' binne makke yn it ramt fan dizze bysûndere tentoanstelling en yn gearwurking mei it Fries Museum. It Fries Museum ûntfangt ek skoalgroepen.

Mei dit projekt wurkje jim op in ynspirearjende manier oan alle 5 domeinen fan de Kearndoelen foar Fryske taal en kultuer dy't yn 2026 fêststeld binne:

1. Rike learomjouwing – mei de moaie materialen út de 'Redbad-boks'
2. Taal leare en brûke – troch de Fryske útstjoeringen en mei de ferskillende opdrachten
3. Taalbewustwêzen – troch it petear oer en it fergelykjen fan talen doe en no
4. Taalekspresje – troch de Grutte Opdrachten
5. Kultuerbewustwêzen – troch it learen oer kening Redbad en Fryslân troch de tiid

Mei it projekt 'Redbad, de Fryske kening' kinne alle learlingen wurkje oan harren Fryske taalûntwikkeling.

Per les

Besjoch útstjoering 1 fan 'Tsjil Tsjekt – Redbad, de Fryske kening'.

Opdrachtkaart 1:

De Fryske kening

A. Yn petear

By opdracht A geane de learlingen mei-inoar yn petear oan 'e hân fan fragen en opdrachten. De fragen hawwe net ta doel om in goed antwurd te finen, mar dat de learlingen neitinke en yn petear geane oer it ûnderwerp fan de útstjoering.

By dizze útstjoering giet it oer: 'It Keninkryk Fryslân'. De learlingen besjogge hoe grut oft it Fryske ryk wie en prate oer it gebiet en oer it lânskip oan 'e hân fan opdrachtkaartsjes. De opdrachtkaartsjes en de nedige lânkaarten binne te finen yn 'e 'Redbad-boks' en as pdf op de webside.

Belangryk yn in petear mei filosofyske fragen: jou de bern tinktiid. Lit se opinoar reagearje. Freegje troch nei it argumint achter it antwurd. Bliuw net hingjen yn persoanlike antwurden. Jou sels gjin miening. Besef dat der gjin goed of fout antwurd is.

Fragen om troch te freegjen binne bygelyks:

- Kinst dat útlizze? Wat bedoelst mei..?
Is dit watst sizze wolst: ...?
- Wêrom tinkst dat? Kinst dat oantoane?
Kinst in foarbyld jaan?
- Is dat altyd sa? Wa tinkt wat oars? Kin it tsjinoerstelde wier wêze? Stel dy foar dat...
Wat as ...?
- Jildt dat dan ek foar ...? Betsjut dat...? Ja en ...?
Wa kin dêr op trochgean?

As in stelling of fraach foldwaande bepraat is, freegje dan: Hoe gie it petear? Bist wizer wurden? Tinkst no oars? Wat wie dyn ynbring? Jou in gearfetting fan de antwurden en slút it petear ôf.

B. Doe en no

Learlingen besjogge de hichtekaart fan Nederlân en geane op syk nei antwurden op fragen by de kaart. De link nei de hichtekaart fan Nederlân is te finen op de webside.

C. Undersyk

Learlingen sille as lieder fan in stikje fan Fryslân in pitch hâlde foar kening Redbad. Se kieze in doel en wolle de kening oertsjûgje dat sy it bêste plan hawwe foar it Keninkryk Fryslân. Se riede de pitch ta oan 'e hân fan helpfragen en presintearje de pitch. De helpfragen binne te finen yn in pdf op de webside.



Besjoch útstjoering 2 fan 'Tsjil Tsjekt – Redbad, de Fryske kening'.

Opdrachtkaart 2:

It Fryske ryk ûnder druk

A. Yn petear

In petear oer: 'Wat is in goed plak om te wenjen?'

De fraach wurdt bepaald troch it goaien fan in dobbelstien. It oantal eagen dat goaid wurdt, stiet foar it nûmer fan de fraach op de petearposter.

Tips foar in petear mei filosofyske fragen steane yn dizze hantlieding by opdracht A fan kaart 1. It oantal fragen kin bepaald wurde troch de learkrêft. De poster is te finen yn 'e 'Redbad-boks' en as pdf op de webside.

B. Doe en no

De learlingen ferdjipje harren yn de terpehûn Oda. Se lêze in oantal nijsberjochten dy't Omrop Fryslân troch de tiid oer Oda publisearre hat. Se meitsje in oantal opdrachten wêrby't se de nijsberjochten nedich hawwe en kritysk besjogge. De opdrachten steane op de opdrachtkaart yn 'e 'Redbad-boks' en de links nei de nijsberjochten steane op de webside.



C. Undersyk

De learlingen besjogge in animaasje oer de migraasjestreamen nei en út Fryslân yn de iere midsiuwen. Se ûndersykje hoe't it mei de migraasje fan en nei harren wenplak is. Dêrfoar hâlde se ynterviews mei buertbewenners. De resultaten ferwurkje se yn in eigen migraasjekaart. De animaasje oer de migraasjestreamen en foarbylden fan ynterviewfragen binne te finen op de webside.

Besjoch útstjoering 3 fan 'Tsjil Tsjekt – Redbad, de Fryske kening'.

Opdrachtkaart 3:

De Fryske see

A. Yn petear

In petear oer: 'de Fryske hannel yn de iere midsiuwen'.

De fragen steane op kaartsjes yn 'e foarm fan sceatta's, dat binne Fryske munten út de tiid fan Redbad. It petear kin yn groepkes of klassikaal. Guon fragen freegje nei foarkennis fan learlingen en oaren hawwe in filosofyske ynstek. Tips foar in petear oer filosofyske fragen steane by opdracht A fan kaart 1. De sceatta-fragekaartsjes binne te finen yn 'e 'Redbad-boks' en as pdf op de webside.

B. Doe en no

De learlingen fergelykje de talen dêr't de Fryske keaplju yn de tiid fan Redbad mei te krijen hiene. Se sjogge nei oerienkomsten en ferskillen en spylje in koarte hannelssituaasje nei. In ynfolblêd oer de ferskillende talen is te finen op de opdrachtkaart yn 'e 'Redbad-boks'.

C. Undersyk

De learlingen dogge yn fjouwer groepen ûndersyk nei fjouwer ferskillende aspekten fan de Fryske hannel yn de iere midsiuwen. De ynformaasje dy't de groepen fûn hawwe wurdt sammele op ien grutte oersjochskaart. De opdrachtkaarten foar de fjouwer groepen en de grutte oersjochskaart binne te finen yn de 'Redbad-boks' en op de webside.



Besjoch útstjoering 4 fan 'Tsjil Tsjekt – Redbad, de Fryske kening'.

Opdrachtkaart 4:

Himel of Walhalla?

A. Yn petear

In petear oer: 'feroarjende ferhalen'. De learlingen dogge in flústerspultsje en tinke dêrnei yn groepkes nei oer perspektiven yn ferhalen en tradysjes en hoe't dy feroarje kinne troch de tiid. Yn it petear giet it net om goed of fout: it giet om it petear, mieningen kinne ferskille en feroarje. Tips foar in petear mei filosofyske fragen steane by opdracht A fan kaart 1. It flústerferhaal en de tinkfragen binne te finen yn 'e 'Redbad-boks' en as pdf op de webside.

B. Doe en no

De learlingen meitsje in tiidline dêr't ferskillende religys mei in oantal kenmerken in plak op krije en prate oer wat se fûn hawwe. Foarbylden fan religys om op de tiidline te setten en fragen oer de kenmerken steane op de opdrachtkaart yn 'e 'Redbad-boks' en op de webside.

C. Undersyk

De learlingen dogge ûndersyk nei bekende tradysjes en feestdagen fan no. Se betinke in nije feestdei of tradysje wêryn't se ferskillende kenmerken fan besteande tradysjes en feestdagen kombinearje meie en dy't past by dizze tiid.



Grutte opdrachten

De beskriuwing fan de grutte opdrachten is te finen op de 'Grutte Opdracht'-kaart yn de 'Redbad-boks' en op de webside.

Ekstra

Yn it ramt fan dit projekt en yn gearwurking mei wittenskippers, argeologen en musea hat Mythmakers de game 'Mythwatch – Age of Redbad' ûntwikkele. Yn dit historyske rollespul krûpe de spilers yn 'e hûd fan ferskillende personaazjes yn it Frisia fan de iere midsiuwen.

Meer informatie:

mythmakers.nl/mythwatch en mythwatch.nl



Foto: Aron Weidenaar

MYTHWATCH
AGE OF
REDBAD