



# Frequentie 1550

<http://www.waag.org/frequentie>

## Doelgroep

Het spel Frequentie 1550 is speciaal ontwikkeld voor tweedeklassers in de basisvorming van het voortgezet onderwijs van VMBO- tot HAVO/VWO-niveau.

## Algemene leerdoel & specifieke leerdoelen

De leerlingen leren over de Middeleeuwse stad Amsterdam met de thema's; arbeid - handel - geloof - bestuur & recht - kennis & kunde – verdediging.

Middeleeuws Amsterdam is opgedeeld in zes zones. Iedere zone is gekoppeld aan een thema.



Zone	Thema
1 – De Lastage	Arbeid
2 – De Kade	Handel
3 – De Twee Zijden	Geloof
4 – Die Plaets	Bestuur & Recht
5 – De Kloosters	Kennis & Kunde
6 – De Verdediging	Verdediging

In elke zone bevinden zich drie opdrachtlocaties, in totaal zijn er dus 18 opdrachtlocaties.

Voor iedere Middeleeuwse locatie geldt het volgende leerdoel:

- De leerlingen leren beeldmateriaal en informatie te verzamelen en selecteren over de (overgebleven) Middeleeuwse locaties in de stad Amsterdam. Op deze manier kunnen ze de Middeleeuwen met het heden vergelijken en kunnen ze onderscheiden wat er veranderd of hetzelfde gebleven is.

In iedere zone bestaan er drie verschillende soorten opdrachten.

### “Gebruik de kaart”

De eerste opdracht is een oriëntatie opdracht met het volgende leerdoel:

1. De leerlingen leren zich oriënteren op de Middeleeuwse kaart van Amsterdam. Ze leren over de omvang en opbouw van de Middeleeuwse stad, ze leren over de verschillende functies van de Middeleeuwse stad.

### “Gebruik de fantasie”

De tweede opdracht is een verbeeldingsopdracht met het volgende leerdoel:

2. De leerlingen leren Middeleeuwse spreekwoorden te verbeelden en analyseren, zodat ze de oorsprong van de Middeleeuwse spreekwoorden begrijpen en kunnen verklaren.

### “Gebruik je hersens”

De derde opdracht is een verdiepingsopdracht met het volgende leerdoel:

3. De leerlingen leren informatie uit online en locatiegebonden bronnen van de Middeleeuwen zorgvuldig analyseren en interpreteren.

Het spel laat leerlingen op een actieve en directe manier de middeleeuwse stad Amsterdam kennen, zodat ze een beeld krijgen van de restanten van de middeleeuwse stad Amsterdam en zodat ze de betekenis van middeleeuwse ontwikkelingen voor het hedendaagse Amsterdam beseffen.

De leerdoelen bij de thema's arbeid, handel, geloof, bestuur & recht, kennis & kunde en verdediging zijn:

#### *1 De Lastage - Arbeid*

De leerlingen weten dat buiten de stadsmuur een gebied aan het water lag waar scheepsbouw plaatsvond. De leerlingen beseffen dat dit 'industrieterrein' een belangrijke werkverschaffer was in middeleeuws Amsterdam.

#### *2 De Kade - Handel*

De leerlingen weten dat de haven het terrein was van reizigers en handelaren. De leerlingen beseffen dat de haven zorgde voor handel en welvaart.

De leerlingen beseffen dat in de Middeleeuwen de basis is gelegd voor gildes als vormen van beroepsverenigingen.

#### *3 De Twee Zijden - Geloof*

De leerlingen weten dat de binnenstad van Amsterdam vol stond met kloosters en twee kerken. De leerlingen beseffen dat de Kerk een dominante invloed had op de Middeleeuwse maatschappij.

#### *4 Die Plaets - Bestuur & recht*

De leerlingen weten dat het bestuur en recht in Amsterdam gecentreerd waren rondom de Dam (of Die Plaets). De leerlingen weten dat de schout en schepen verantwoordelijk waren voor de handhaving van recht en orde. De leerlingen beseffen hoe groot de invloed van de Kerk op het rechtssysteem was in de Middeleeuwen.

#### *5 De Kloosters - Kennis & kunde*

De leerlingen weten dat de binnenstad van Amsterdam vol stond met kloosters en twee kerken. De leerlingen weten dat de monniken en nonnen vaak de enigen waren die konden lezen en schrijven. De leerlingen beseffen dat daarom de kloosters het intellectueel eigendom van de stad bepaalden.

#### *6 De Verdediging - Verdediging*

De leerlingen weten dat de Middeleeuwse stad was uitgerust met een stadsmuur en torens, en beschikte over schuttersgilden. De leerlingen weten dat Amsterdam werd aangevallen door b.v. Utrechtenaren. De leerlingen beseffen dat deze middelen noodzakelijk waren om de stad te kunnen verdedigen tegen aanvallen.

### **Game setup**

Een schoolklas wordt ingedeeld in zes teams die tegen elkaar strijden om zoveel mogelijk punten te verdienen. Een team bestaat uit twee (maximaal drie) straatspelers en twee webspelers (tevens maximum). Elk team begint het spel in een eigen startzone en is vanaf dat moment vrij om zich naar andere zones te verplaatsen. Het spel neemt een dag in beslag. Halverwege de dag is er een (lunch)pauze waarin binnen het team van rol gewisseld wordt.

De webspelers bevinden zich gezamenlijk op een hoofdkwartier/HQ waar zij ieder op hun eigen schermen dankzij GPS de bewegingen van hun straatspelers kunnen volgen. Er is een groot scherm waarop alle

teambewegingen te zien zijn en waarmee klassikaal de vordering van het spel gevolgd kan worden.

Het team communiceert onderling via mobiele (video)telefoons over opdrachten en spelstrategie en heeft zowel op de speltelefoon als op de HQ inzicht in het aantal gemaakte opdrachten, de score, en de door het team in te zetten game-items. Het team werkt samen om te leren over de middeleeuwse stad en verbeeldt het geleerde in op internet gezochte en zelf geproduceerde media.

Straat- en webspelers hebben daarbinnen specifieke taken en mogelijkheden.

De straatspelers hebben op hun telefoon(s):

- een middeleeuwse kaart waarop zij zichzelf en (binnen een zone ook anderen) zien bewegen
- een locatie-opdracht in audio/video en een uittreksel daarvan in tekst en beeld
- een tool om in de stad gemaakte antwoordmedia te uploaden en internetmedia van het hoofdkwartier te ontvangen

De webspelers hebben op hun HQ:

- een kaart waarop de bewegingen van alle teams zichtbaar zijn en waaruit leerlingen selecties kunnen 'knippen';
- een werkblad waarin het team de locatie-opdracht kan bekijken en met media en tekst moet beantwoorden;
- een portfolio-tool die zich vult met alle gemaakte opdrachten;
- een webbrowser inclusief voorgeprogrammeerde bronnen-websites om op internet naar informatie te zoeken;
- een tool om media uit te wisselen met de veldspelers.

### **Tijdsindeling**

8.45	Ontvangst in de Waag
9.00	Introductie op het spel
9.15	Test ILO / IVLOS
9.30	Uitdelen van de apparatuur
9.45	Uitzetten van teams in stad
12.15	Terugkeer naar Waag
12.30	Lunch
13.00	Uitzetten van teams in stad
15.30	Terugkeer naar Waag
15.45	Reflectie
16.30	Einde