Antwoordmodel: De Snoekclan: een jaar als jager-verzamelaar

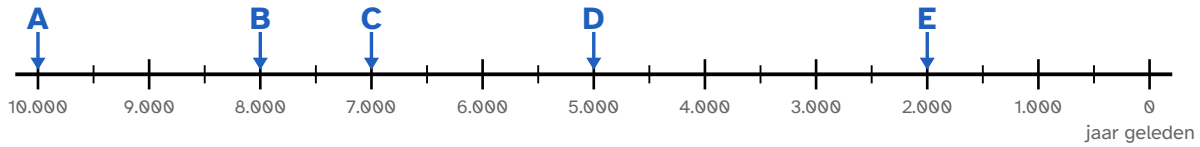
Groep 6 · geschiedenis, rekenen · jagers en verzamelaars (prehistorie) · 400 min

1. Hoeveel jaar zit er tussen de Snoekclan en het bouwen van de hunebedden?
Antwoord: 5.000 jaar

2. Een generatie is ongeveer 25 jaar. Hoeveel generaties geleden leefde de Snoekclan?
Antwoord: 400 generaties

3. Waarom kon je toen van Nederland naar Engeland lopen?
Antwoord: A (Er zat veel water in het ijs, dus de zee was lager.)
Toelichting: De leerling leidt dit af uit de tekst. Toen het ijs smolt, steeg de zee en verdween Doggerland onder water.

4. Zet de letters op de goede plek op de tijdlijn op je antwoordblad.
Antwoord: A: 10.000, B: 8.000, C: 7.000, D: 5.000, E: 2.000



Toelichting: Bij C is alles tussen 7.000 en 7.500 goed (ruim 7.000).

5. Archeologen zoeken het kamp van een clan van 10.000 jaar geleden, op droge zandgrond. Wat vinden ze het meest waarschijnlijk nog terug?
Antwoord: A (Een mes van vuursteen)
Toelichting: Daarom weten we veel over gereedschap van steen en bot, en weinig over kleren en manden. Wat we "zien" van de prehistorie is dus maar een deel.

6. Meet op de kaart hoe ver kamp B van de rivier ligt. Hoeveel kilometer is dat in het echt?
Antwoord: 4 ± 0,5 km
Toelichting: Laat de leerling met de schaalstok meten, niet met centimeters. Dan klopt het ook als het boekje iets kleiner is geprint.

7. Je loopt 4 kilometer per uur. Hoe lang ben je bezig als je vanuit kamp B water gaat halen en weer terugloopt?
Antwoord: 2 uur

8. Kamp C heeft weinig hout. Hoe ver is het in een rechte lijn van kamp C naar de dichtstbijzijnde boom van het bos?
Antwoord: 6 ± 0,5 km
Toelichting: En dan moet de clan ook nog over de rivier. Hout sjouwen is zwaarder dan water dragen.

9. Maak een beslismatrix. Geef elk kenmerk een gewicht (1, 2 of 3) en elke plek per kenmerk 0, 1 of 2 punten. Doe de punten keer het gewicht en tel op.

Uitwerking:

Een voorbeeld, met water zwaar (3) en de rest 2:

- A: water 2×3, voedsel 2×2, hout 2×2, beschutting 0×2, veiligheid 0×2 = 14
- B: water 0×3, voedsel 2×2, hout 2×2, beschutting 2×2, veiligheid 2×2 = 16
- C: water 2×3, voedsel 2×2, hout 0×2, beschutting 1×2, veiligheid 1×2 = 14

Beoordelingscriteria:

- Elk kenmerk heeft een gewicht van 1 tot 3
- De punten passen bij de kaart en de tabel
- De totalen kloppen met de vermenigvuldiging

10. Welk kamp kies je?

Antwoord: Geen vast antwoord

Toelichting: Geen goed of fout antwoord. Kijk of de keuze past bij de matrix, of dat de leerling er bewust van afwijkt.

11. Leg uit waarom je dit kamp kiest. Wat is het grootste nadeel van jouw kamp, en wat doe je daaraan?

Antwoord: Geen vast antwoord

Beoordelingscriteria:

- De keuze is onderbouwd met de matrix, de kaart of de tabel
- Noemt een nadeel en een plan om ermee om te gaan

12. Alle werkers en alle kinderen gaan verzamelen. Hoeveel rantsoenen hebben ze aan het eind van de dag?

Antwoord: 16 rantsoenen

13. Hoeveel rantsoenen gaan die dag naar de voorraad?

Antwoord: 4 rantsoenen

14. Je kamp is A of C. Welk deel van de keren vangt een jachtgroep iets?

Antwoord: 1/2 (gelijkwaardige breuken goed)

15. Een jachtgroep jaagt zes dagen en gooit precies één keer 1, één keer 2, enzovoort tot 6. Hoeveel rantsoenen vangen ze samen?

Antwoord: 40 rantsoenen

Toelichting: Zo reken je uit wat jagen *gemiddeld* oplevert, zonder het woord gemiddelde te gebruiken.

16. Twee werkers kunnen ook zes dagen gaan vissen. Wie heeft gelijk, Ree of Hazel? Wat levert gemiddeld meer op?

Antwoord: A (Jagen)

17. Kies je plan voor de zomer, voordat je gaat spelen.

Antwoord: Geen vast antwoord

Toelichting: Geen goed of fout antwoord. Na het spel kijkt de leerling terug of het plan werkte, en of hij zich eraan hield toen de voorraad laag werd.

18. Kampboek: speel tien zomerdagen. Kruis eerst je kamp aan. Leg je pion op de voorraad en je werkers en kinderen op het spelbord, en schrijf elke dag op.

Antwoord: Elke leerling speelt een eigen spel. Elke rij in het logboek moet kloppen met de spelregels; het voorbeeldspel in de handleiding is één mogelijk spel.

Toelichting:

De clan begint met maar 5 rantsoenen, zodat pech bij het jagen echt honger kan geven: wie alles op jagen zet, heeft gemiddeld iets meer, maar ongeveer één op de zeven keer honger. Wie nooit jaagt, heeft nooit honger. Dat verschil is het gesprek na dit deel.

Een rekenfout telt maar op één dag: elke rij wordt nagerekend vanaf de vorige.

Beoordelingscriteria:

- Elke dag is ingevuld, met de gebeurtenis
- Opbrengst en voorraad kloppen met de spelregels

19. Echte jagers deelden hun vangst met de hele clan, ook als zij zelf het hert hadden gevangen. Waarom was dat slim? Gebruik wat je in het spel hebt gemerkt.

Antwoord: Geen vast antwoord

Beoordelingscriteria:

- Legt uit dat delen het risico van een slechte jachtdag spreidt
- Verwijst naar een moment uit het eigen spel

20. Hoeveel rantsoenen heeft de clan nodig voor de hele winter van 90 dagen?

Antwoord: 1.080 rantsoenen

21. Hoeveel rantsoenen moet de clan dan elke herfstdag opslaan?

Antwoord: 36 rantsoenen

22. Alle werkers en alle kinderen verzamelen hazelnoten. Hoeveel rantsoenen verzamelen ze per dag?

Antwoord: 32 rantsoenen

23. Ze eten in de herfst zelf ook 12 rantsoenen per dag. Hoeveel kunnen ze per dag opslaan?

Antwoord: 20 rantsoenen

24. Hoeveel rantsoenen komen ze per dag tekort?

Antwoord: 16 rantsoenen

25. Welk deel van de wintervoorraad hebben ze na 30 dagen hazelnoten verzamelen?

Antwoord: 5/9 (gelijkwaardige breuken goed)

Toelichting: 600/1080 en andere gelijkwaardige breuken zijn ook goed. Iets meer dan de helft.

26. Maak een plan waarmee de clan de winter doorkomt. Schrijf elke maatregel op, met wat hij per dag oplevert, hoeveel dagen, en het totaal.

Uitwerking:

Een mogelijke oplossing:

- Het gezin van vier gaat weg: nodig is nog 8 × 90 = 720
- Iedereen verzamelt 30 dagen: 600
- Zomervoorraad (bijvoorbeeld): 20
- 2 knollen vuursteen ruilen: 30
- Ouderen verzamelen 18 dagen mee: 2 × 2 × 18 = 72
- Samen 722, genoeg voor 720

Beoordelingscriteria:

- Het plan haalt de benodigde voorraad (1.080, of minder als de clan splitst)
- Elke regel is goed uitgerekend
- Houdt rekening met de regels (gereedschap, vuursteen uit de zomer, kamp A)

27. Waarom is dit volgens jou het beste plan? Wat is het risico van jouw plan?

Antwoord: Geen vast antwoord

Beoordelingscriteria:

- Vergelijkt minstens twee mogelijkheden
- Benoemt een risico (pech bij de jacht, geen pijlen, gezin kwijt)
- Redeneert met de eigen getallen

28. Teken de vloer van de hut als een cirkel op het rooster. Twee vakjes zijn 1 meter.

Antwoord: Geen vast antwoord

Beoordelingscriteria:

- Een cirkel van 8 vakjes breed (een straal van 4 vakjes)

29. Tel de vakjes in je cirkel. Hoeveel vierkante meter is de vloer ongeveer? Rond af op hele vierkante meters.

Antwoord: 13 ± 2 m^2

30. Hoeveel mensen kunnen er ongeveer in één hut slapen?

Antwoord: 6 ± 1 mensen

31. Hoeveel hutten heeft de clan van twaalf nodig?

Antwoord: 2 hutten

Toelichting: Bij een schatting van 5 per hut zijn 3 hutten ook verdedigbaar. Kijk naar de redenering.

32. Een hut van 8 meter breed in plaats van 4 meter. Hoeveel keer zo groot wordt de vloer?

Antwoord: B (4 keer zo groot)

33. In welke volgorde maak je een harpoen? Schrijf de letters in de goede volgorde op je antwoordblad.

Antwoord: C › D › E › A › B (ook goed: C › D › A › E › B)

1		2		3		4		5
C	→	D	→	E	→	A	→	B

34. Een generatie is ongeveer 25 jaar. Hoeveel generaties zitten er tussen de eerste Snoekclan en de clan van nu?
Antwoord: 120 generaties

35. De clan heeft 10 huiden. Ze ruilen 2 potten, en voor de rest van de huiden nemen ze graan. Hoeveel zakken graan krijgen ze?
Antwoord: 2 zakken

36. Hoeveel zakken graan heeft de clan van twaalf nodig voor een hele winter van 90 dagen?
Antwoord: 54 zakken

37. Hoeveel huiden moet de clan daarvoor ruilen?
Antwoord: 108 huiden

38. Zet argumenten op een rij. Gebruik wat je dit jaar met de Snoekclan hebt meegemaakt, en de getallen van hierboven.
Antwoord: Geen vast antwoord
Toelichting: Bijvoorbeeld. Ruilen: graan blijft goed, potten, geen gewonden. Vechten: het bos en het wild blijven van ons, te weinig huiden voor al dat graan.
Beoordelingscriteria:

- Minstens drie argumenten aan elke kant
- Gebruikt ervaringen uit eerdere delen en minstens één getal (54 zakken, 108 huiden)

39. Houd een debat bij het kampvuur, met een klasgenoot of je juf of meester. Eén van jullie is Ree, de ander Hazel. Elk krijgt twee minuten. Wissel daarna van rol.
Antwoord: Geen vast antwoord
Toelichting: Vraag na afloop welk argument van de ander het sterkst was.

40. Wat raad jij de Snoekclan aan?
Antwoord: Geen vast antwoord
Toelichting: Geen goed of fout antwoord. Het gaat om de onderbouwing in de toespraak.

41. Schrijf de toespraak die jij bij het kampvuur houdt. Begin met je keuze. Geef twee argumenten, noem een tegenargument en zeg waarom je toch bij je keuze blijft. Eindig met een zin die de clan onthoudt.
Antwoord: Geen vast antwoord
Beoordelingscriteria:

- Een duidelijke keuze aan het begin
- Minstens twee argumenten, onderbouwd met voorbeelden uit het project
- Een tegenargument dat wordt weerlegd, en een slot dat past bij de keuze