|  |
| --- |
| **WERKBLAD EUNGS SCHÖPPE LES 3** |

|  |
| --- |
| Naam:Datum: |

|  |
| --- |
| **Deze lessen gaan over erfgoed.** Met **erfgoed** bedoelen we: Sporen van vroeger die je nog steeds kunt terugvinden in voorwerpen, verzamelingen, gebouwen, verhalen, bijzondere plekken en in het landschap. Soms zie je ze gelijk en soms zijn ze een beetje verborgen. |

OPDRACHT 1 INHOUDELIJKE TERUGBLIK

Beantwoord de vragen over je bezoek aan Eungs Schöppe.

1. Verzin vijf verschillen tussen het leven vroeger op Eungs Schöppe en jouw leven tegenwoordig.

|  |  |
| --- | --- |
| **VROEGER (EUNGS SCHÖPPE)** | **NU (JOUW LEVEN)** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

2. Wat lijkt jou leuk aan het leven op een boerderij rond 1900?

…………………………………………………………….…………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………….…………………………………………………………………………………………………………

3. In les 1 heb je zelf twee vragen opgeschreven. Weet je nu het antwoord op die vragen? Wat is het antwoord dan?

Vraag 1 beantwoord? Nee / Ja, namelijk………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………….…………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………….…………………………………………………………………………………………………………

Vraag 2 beantwoord? Nee / Ja, namelijk ………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………….…………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………….…………………………………………………………………………………………………………

OPDRACHT 2 CREATIEVE VERWERKINGSOPDRACHT

Maak een ansichtkaart over wat je gezien hebt in Eungs Schöppe en stuur deze op naar het museum. Het adres is Goorseweg 1a, 7475 BB Markelo. Je mag hem ook daar in de brievenbus stoppen.

EXTRA OPDRACHT (TWEETALLEN)

Verzamel plaatjes van de verschillende Twentse dingen uit Eungs Schöppe en speel daar een spelletje mee. Bijvoorbeeld: raden welk plaatje bedoeld wordt met ja/nee-vragen.