

Handleiding



Game opstarten



Tip: 30 tot 45 minuten speeltijd is optimaal.

- Ga naar: <https://medievalme.nl/teacher>.
- Voer het aantal leerlingen in.
- Stel de gewenste speeltijd in.

Leerlingen aanmelden

Tip: Laat deze pagina gedurende het hele spel op het digibord staan.



- Open de Digibordlink.
- Laat de leerlingen de QR-code scannen of de link intypen in hun browser.
- Het spel vraagt ze de code op het digibord in te voeren.
- Controleer op de teacher pagina of iedereen is ingelogd.

Spelen



Tip: Zorg ervoor dat de groepjes bij elkaar kunnen zitten.

Het spel:

- Verdeelt de leerlingen in groepjes. Ze zoeken zelf hun groepje.
- Laat de leerlingen samen een avatar maken en hun eigen superkracht kiezen.
- De game begint automatisch als deze twee stappen zijn doorlopen.

Afsluiten

Als de tijd is verstreken dan stop het spel automatisch. Leerlingen zien op hun device de score van hun groepje en hun positie op de ranking van de hele klas. De eindscore is ook te zien op het digibord.

Tips



Opstarten

Inlogproblemen:

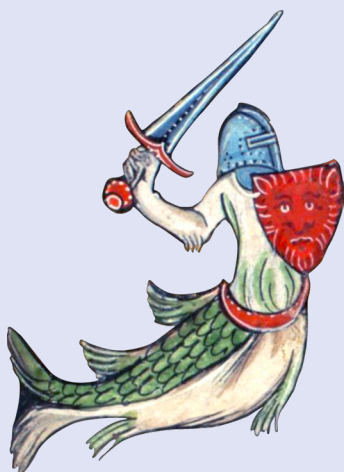
- Je kunt een leerling of een groepje resetten op de [teacherpagina](#).
- Let op: Laat leerlingen **niet** zelf een nieuw spel beginnen. Ze zijn dan niet meer zichtbaar op het scorebord.

Spelen

- Leerlingen hebben het boek nodig om de vragen te kunnen beantwoorden. De 3D-versie van het boek is te vinden door te klikken op het getekende boekje op het scherm van de hoofdonderzoeker.
- De digibordlink verandert in een scorebord als het spel is begonnen. Laat deze daarom openstaan, zo kunnen de leerlingen de ranking van hun groepje in de klas in de gaten houden.
- Heeft een leerling het spel verlaten? Op de [teacherpagina](#) kan je deze leerling resetten. Laat de leerling daarna opnieuw inloggen, met de code op de teacherpagina. Deze wordt dan weer automatisch in het spel toegelaten.

Wil je meer info?

Op www.medievalme.nl vind je een filmpje waarin het hele spel wordt doorlopen.



Afsluiten

- Het spel stopt als de door jou ingegeven tijd om is.
- Wil je eerder afronden? Op de [teacherpagina](#) staat een rode stopknop. Als je deze knop aanklikt, dan stop het spel meteen.

Antwoord Model

MedievalMe

MedievalMe game-play

In het spel lossen de leerlingen in drietallen mysteries op. Elk mysterie is opgedeeld in drie vragen: de hoofd-vraag; de mix-and-match vraag en de true-or-false vraag. De vragen kunnen worden opgelost door goed naar het manuscript te kijken.

In dit antwoordmodel zijn de antwoorden op de vragen opgenomen per mysterie.

Op de website van KB Nationale Bibliotheek is een digitale versie van het manuscript opgenomen, die kan worden doorgebladerd. Daar is het mogelijk om elke pagina in detail te bekijken. Ook is de middelnederlandse tekst getranscribeerd. Leuk om eens te proberen te lezen met je leerlingen! Je vindt deze hier: <https://www.kb.nl/ontdekken-bewonderen/topstukken/der-naturen-bloeme>

Wil je meer weten over Der Naturen Bloeme? Kijk dan eens hier <https://www.literatuurgeschiedenis.org/teksten/der-naturen-bloeme>.



Antwoord Model



Mystery of the Big Feet

Hoofdvraag:

Waarom hebben deze mensen zulke grote voeten? Gebruik de hints van je medespelers om de vraag te beantwoorden.

Antwoord:

Hun grote voeten beschermden hen tegen de brandende zon.

Hint 1 - Je vindt het antwoord in de laatste 3 regels tekst onder de afbeelding.

Hint 2 - Kijk goed naar de rechter bovenhoek van de afbeelding. Wat zie je daar?
[de leerlingen zien een zon in de rechter bovenhoek].

True or False

Er staan 11 miniatures op deze pagina's. (True)

Dit detail vind je op deze pagina. (False)

De horizontale en verticale lijnen werden getrokken bij een restauratie. (False)

[De maker van het manuscript trok de lijnen om te zorgen dat de tekst en afbeelding op de goede plek terecht kwamen.]

Mix-and-Match



Antwoord Model



Mystery of the Birdfish

Hoofdvraag:

Deze vogel heet een boomgans, waarom? Gebruik de hints van je medespelers om de vraag te beantwoorden.

Antwoord:

Hij groeide aan een boom.

Hint 1 - Kijk goed naar de afbeelding. Wat zie je precies? [De vogel zit met de snavel aan de boom vast.]

Hint 2 - Siin voghele die van houte comen. Dit betekent in modern Nederlands: Het zijn vogels die uit hout komen.

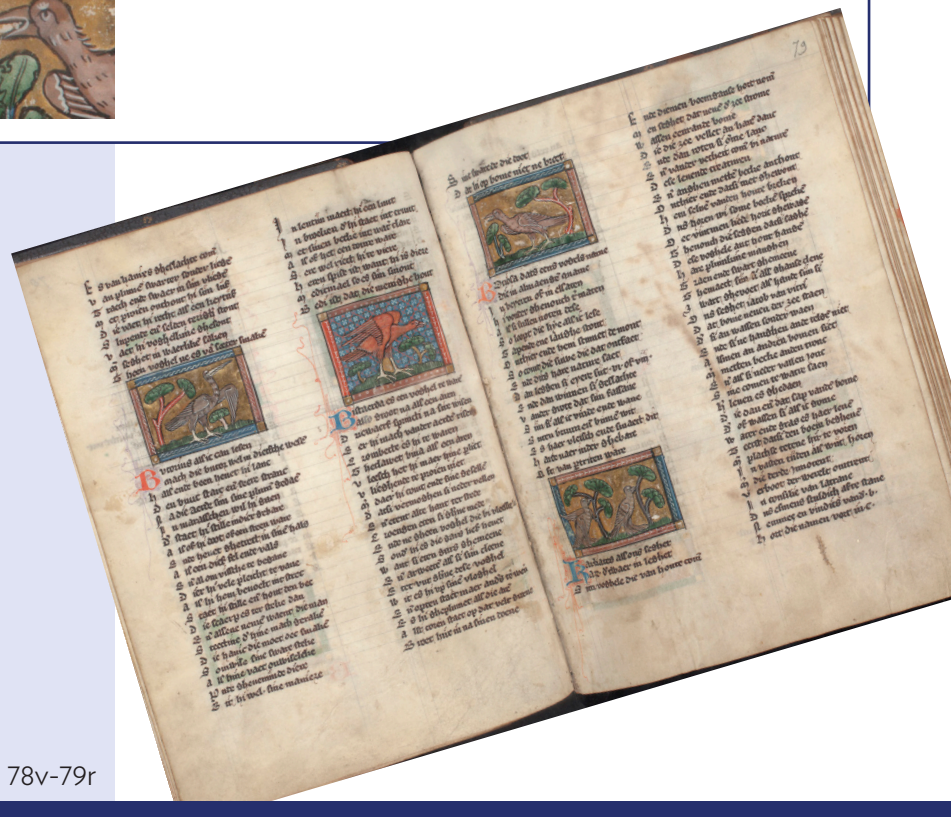
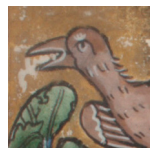
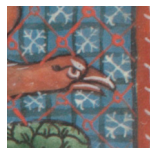
True or False

Deze vogel leeft in een rivier. (False) [De leerling leest zee.]

Deze vogel woont in een moeras. (True) [De leerling leest moeras.]

Deze vogel woonde in Duitsland. (True) [De leerling leest Alemagne.]

Mix-and-Match



Antwoord Model



Mystery of the Constellation

Hoofdvraag:

Wie zijn er op deze pagina afgebeeld?

Antwoord:

De dieren uit de dierenriem.

Hint 1 - Hier staat: "het eerste tekin heet Aries, dat is een ram."

Hint 2 - Deze schijf verbeeldt de sterrenhemel.

True or False

De pagina's in dit manuscript zijn van papier. (False)

[De pagina's zijn gemaakt van perkament, dierenhuid].

Door DNA onderzoek kunnen we erachter komen van welk dier dit perkament is. (True)

[Ja, dat kan. Onderzoekers proberen zo te achterhalen welke dieren werden gebruikt voor manuscripten].

Als je dit een middeleeuws boek wil aanraken moet je witte handschoenen aan! (False)

[Nee, dat hoeft niet. Omdat het manuscript gemaakt is van dierenhuid is het beter om de pagina's met blote handen te pakken. Je moet natuurlijk wel eerst je handen wassen!].

Mix-and-Match



Jacob van Maerlant,
Der Naturen Bloeme fol. 17v-18r

Antwoord Model

MedievalMe

Mystery of the Doves

Hoofdvraag:

Wat is waar over de duif? Gebruik de hints van je medespelers om de vraag te beantwoorden.

Antwoord:

Duiven tonen hun liefde door te kussen.

Hint 1 - De leerling leest: *Met cussene toghen si hare minne*. Dat is in modern Nederland, door de kussen tonen ze hun liefde.

Hint 2 - Toghén = tonen; Hare minne = haar liefde.

True or False

Deze vogel heet *Coredulus*. (True)

Deze vogel heet *Dovus*. (False)

Deze vogel heet *Carthates*. (True)

De leerlingen moeten in de tekst op zoek naar de naam van de vogel.

Mix-and-Match



Antwoord Model



Mystery of the Fish

Hoofdvraag:

Waarvoor gebruikt de Nautilus op deze pagina zijn armen?

Antwoord:

Hij houdt er een zeil mee omhoog, waardoor hij vooruit gaat.

Hint 1 - Kijk goed naar de bovenkant van miniatuur. Wat zie je?

[De leerling ziet een zeil hangen tussen beide armen].

Hint 2 - Hier lees je 'seilt'.

[De leerling ziet een plaatje van de tekst en moet deze lezen].

True or False

Er zit echt goud op deze pagina. (True)

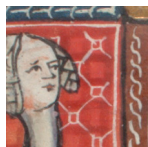
[Er is gebruik gemaakt van bladgoud.]

Het scheikundige symbool voor goud is AU. (True)

Goud werd op het perkament geschilderd. (False)

[Bladgoud wordt niet geschilderd, maar geplakt op een rode bolus en gepolijst.]

Mix-and-Match



Jacob van Maerlant,
Der Naturen Bloeme fol. 107v-108r

Antwoord Model



Mystery of the Ink

Hoofdvraag:

Welk ingrediënt is **geen** onderdeel van middeleeuwse inkt?

Antwoord:

Ijzersulfaat

Hint 1 - FeSO₄ (Ijzersulfaat)

Hint 2 - Hier lees je 'seilt'.

[De leerling ziet een plaatje van de tekst en moet deze lezen].

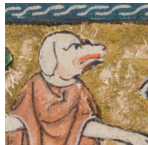
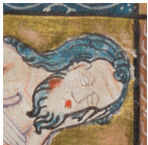
True or False

Dit volk drinkt zout water. (True)

De mensen op de miniatuur meest links zijn holbewoners. (True)

Tel de hoofdletters: er staan 6 A's op beide pagina's. (False)

Mix-and-Match



Antwoord Model



Mystery of the Lynx

Hoofdvraag:

Het dier op deze pagina is een Lynx. Wat klopt niet over de Lynx?

Antwoord:

Hij eet baby's.

Hint 1 - De leerling ziet een afbeelding van een moeder met een baby.

Hint 2 - Voedsel

True or False

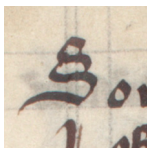
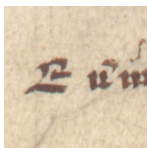
Aelbrecht laat het ons weten. (True)

In India vintmen dese diere. (True)

Dit is de letter L. (True)

[De leerlingen vinden deze zinnen in het manuscript.]

Mix-and-Match



Antwoord Model



Mystery of the Mermaid

Hoofdvraag:

Wat doen vissers om aan de greep van de meermin te ontkomen?

Antwoord:

Ze stoppen hun oren dicht.

Hint 1 - De leerlingen zien een afbeelding van de tekst, daar kunnen ze 'oren' lezen.

Hint 2 - Zeelieden gooien niets in het water.

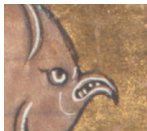
True or False

De zeemeermin geeft haar kinderen de borst. (True)

De meermin heeft de poten van een adelaar. (True)

De meermin heeft vleugels. (False)

Mix-and-Match



Antwoord Model



Mystery of the Missing Image

Hoofdvraag:

Welk dier was op de lege plek afgebeeld? Gebruik de hints van je medespelers om de vraag te beantwoorden.

Antwoord:

Een struisvogel met kamelenpoten.

Hint 1 - Deze afbeelding staat in een kopie van Der Naturen Bloeme, op dezelfde plek.

Het is een struisvogel.

Hint 2 - Zoek de zin op die aangegeven staat met een pijl. Daar lees je wat voor een voeten deze vreemde vogel heeft.

True or False

Iemand repareerde deze pagina met naald en draad. (True)

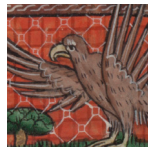
[Dit gebeurde vaker in middeleeuwse manuscripten.]

De groene vogel is een papegaai. (True)

Er stonden ooit drie vogels op deze pagina. (True)

[De weggeknipte afbeelding was een vogel.]

Mix-and-Match



Jacob van Maerlant,
Der Naturen Bloeme fol. 99v-100r

Antwoord Model



Mystery of the Tiny Beasts

Hoofdvraag:

Wat voor dieren zitten er op de doek?

Antwoord:

Vlooiën.

Hint 1 - [De leerling ziet een afbeelding van de tekst en kan daar vlo lezen].

Hint 2 - Dit beestje kan lelijk bijten.

True or False

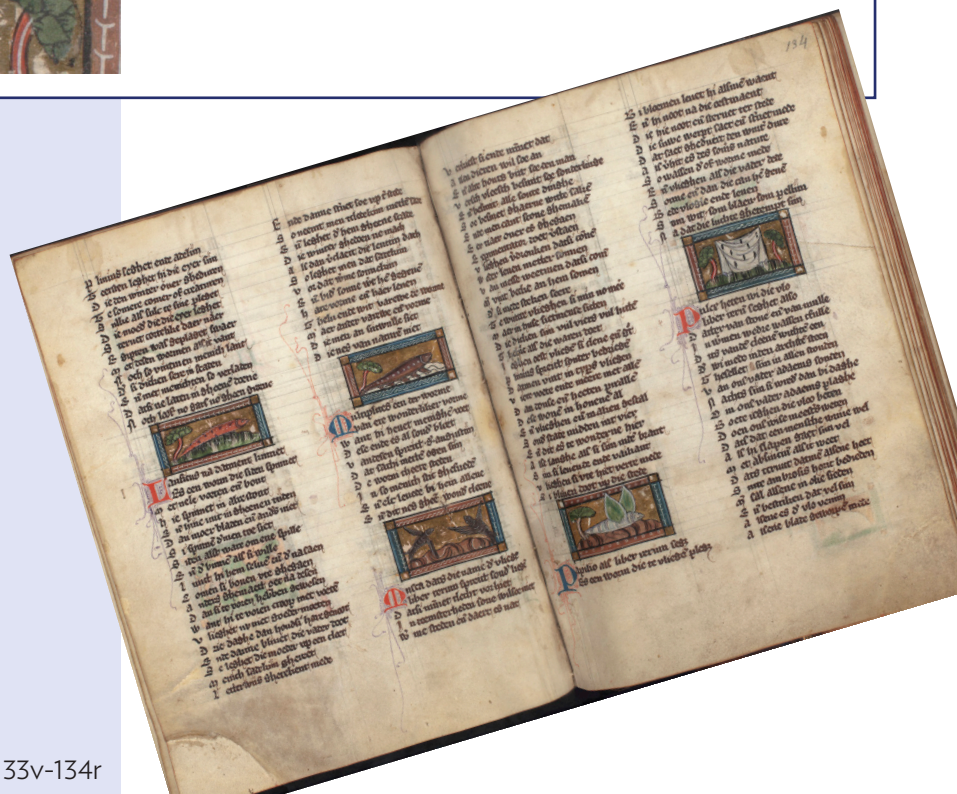
Dit is een worm. (True)

Zijn naam is Multiplita. (False)

De rode letter is een P. (True)

[Deze grote beginletter noem je een initiaal].

Mix-and-Match



Antwoord Model



Mystery of the Writer

Hoofdvraag:

Op deze pagina staat de naam van de auteur van het boek. Hoe heet hij en wat was zijn beroep?
Gebruik de hints van je medespelers om de vraag te beantwoorden.

Antwoord:

Jacob van Marlant, dichter.

Hint 1 - De schrijver van dit boek was geen beroemd wiskundige.

[Pythagoras is doorgekruist op de afbeelding.]

Hint 2 - Dit is de letter J.

True or False

Check of je deze naam op de pagina vindt: Homerus. (True)

Check of je deze naam op de pagina vindt: Vergilius. (True)

Check of je deze naam op de pagina vindt: Pythagoras. (True)

Mix-and-Match



Antwoord Model

MedievalMe

Mystery of the Universe

Hoofdvraag:

Je ziet op deze pagina een ronde schijf. Dit is het universum. Welke planeten kenden ze in de middeleeuwen? Gebruik de hints van je medespelers om de vraag te beantwoorden.

Antwoord:

Saturnus, Jupiter, Mars, Venus, Mercurius

Hint 1 - Het juiste antwoord zit verstopt in dit schema.

[De planeten staan beschreven in het schema].

Hint 2 - Is de maan een planeet?

[Nee]

True or False

De hel bevindt zich in het centrum van het Universum. (True)

De tekenaar volgde de kolomindeling van de pagina (tip: kijk naar de hulplijn!). (False)

Er worden op de pagina met het diagram 3 kleuren inkt gebruikt. (True)

Mix-and-Match

