



LESBRIEF LES 2

De geschiedenis in scène gezet in Overijssel

Bij geschiedenis leer je vaak over bekende personen uit de geschiedenis. Maar er waren ook veel onbekende mensen die iets interessants hebben meegemaakt. Bijvoorbeeld in de Tweede Wereldoorlog. In deze les maak je kennis met een verhaal uit de Tweede Wereldoorlog van iemand uit Overijssel. Door middel van een brainstormsessie neem je met je groepje de eerste stappen om dit verhaal in scène te zetten in de volgende lessen!

OPDRACHT 1

Welk gevoel krijg je bij de tekst?

.....
.....

Wat kan er gebeurd zijn?

.....
.....

**Miryam is met haar broer onderweg naar haar oma.
Achter zich hoort ze een zoemend geluid.
Ze kijkt om zich heen. Het geluid geeft haar
een raar gevoel.**

Wie komen er in beeld?

.....
.....

Welke kleuren zie je voor je?

.....
.....

Welke onderdelen zouden er op een foto zichtbaar zijn?

.....
.....

OPDRACHT 2

3. LUCAS IN KAMP BLOKZIJL

**Hoe het leven was in een barak? Het was om het heel kort te zeggen asociaal.
We lagen met tien man op een slaapkamer. Een deken, een strozak en een strokussen.
Dat was het. Een toilet? Dat was buiten!**

Lees bovenstaande quote en beantwoord samen met je groepje de volgende vragen.

Welk gevoel krijg je hierbij?

.....
.....

Wat kan er gebeurd zijn?

.....
.....

Welke kleuren zie je voor je?

.....
.....

Wat voor kleding stel je je voor?

.....
.....

Waar vindt het plaats? (bijv. bos, treinstation, dorpsstraat, etc.)

.....
.....

Wie zijn er allemaal onderdeel van het verhaal?

.....
.....

OPDRACHT 3

3. LUCAS IN KAMP BLOKZIJL

Hoe het leven was in een barak? Het was om het heel kort te zeggen asociaal. We lagen met tien man op een slaapkamer. Een deken, een strozak en een strokussen. Dat was het. Een toilet? Dat was buiten!



Op 1 september 1941 arriveerde Lucas Huizinga in Kamp Blokzijl. Dit kamp, dat nog net op het 'oude' land stond, was het eerste van de 34 barakkenkampen die in totaal in de Noordoostpolder geopend zijn.

De kampen dienden als tijdelijke huisvesting voor polderwerkers. Zij moesten de nieuwe grond in de polder geschikt maken voor landbouw. De Duitsers hadden dit gebied namelijk nodig om voedsel op te verbouwen.

Er waren weinig machines om dit werk te doen, dus werd het ploegen, zaaien, wieden, oogsten en graven van sloten gedaan door in totaal meer dan 4000 arbeiders. Lucas was een van de eerste greppel- en slotengravers die aan het werk ging.

Het kampleven was saai en veel van hetzelfde. Om zes uur 's ochtends verlieten de polderwerkers hun kamp. Twaalf uur later kwamen ze uitgehongerd weer terug. Overdag bleven de kampbaas, kok en corveeërs in het kamp. Zij maakten het avondeten maakten de slaapzalen schoon.

Veel van de polderwerkers waren boerenzonen.

Zij hoopten een boerderij te kunnen beginnen op het door hen opgebouwde en bewerkte land. Tijdens de oorlog kwamen er ook steeds meer mensen van buitenaf naar de Noordoostpolder. Door te werken aan het nieuwe land kon je namelijk een vrijstelling (Ausweis) voor dwangarbeid (Arbeitseinsatz) in Duitsland krijgen.

Lucas trok na kamp Blokzijl door naar de kampen Luttelgeest, Schoterbrug en Rutten. In 1949 kreeg hij een woning in de nieuwe stad Emmeloord. In 1952 startte hij daar zijn eigen bedrijf.

De barakkenkampen werden na de oorlog vaak gebruikt om 'foute' Nederlanders zoals NSB'ers, soldaten en verraders gevangen te nemen in afwachting van hun straf.

Archiefbeeld: Werkkamp Blokzijl.
Collectie L. Heyman

OPDRACHT 4

**Als je een foto van de quote zou maken, hoe zou die er dan uitzien?
Wat heb je nodig? Schrijf of teken het hier!**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TAAKVERDELING

- ☐ **Regisseur**
Stuurt iedereen aan en houdt overzicht.
- ☐ **Fotograaf**
Maakt de foto, werkt samen met de regisseur.
- ☐ **Producent**
Zorgt ervoor dat alles volgens schema loopt.
- ☐ **Model**
Staat op de foto en kent de quote goed.
- ☐ **Stylist**
Zorgt ervoor dat iedereen de juiste kleren en spullen heeft.

BENODIGDHEDEN

- ☐ **Kleding**
- ☐ **Voorwerpen**
- ☐ **Locatie**
- ☐
- ☐
- ☐

FOTOTECHNIEKEN

- ☐ **Perspectief**
- ☐ **Beweging**
- ☐ **Licht/donker**