

Bruegel

Knutsel huis op het platteland

Voor wie? 3de graad van het basisonderwijs

Doel? Maak kennis met de woordenschat voor burgerlijke architectuur in de tijd van Bruegel door drie huizen uit het schilderij *De volkstelling van Bethlehem* te knippen en plakken.

Hoe ga je aan de slag?

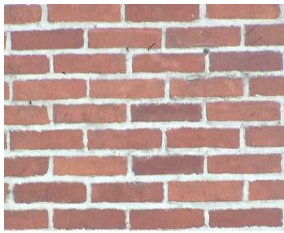
- De leerlingen werken in groepjes van 3 of 4.
- Druk het referentiekadere voor burgerlijke architectuur in de 16de eeuw af per groepje ► p. 2.
- Druk de bladen **huis 1**, **huis 2** of **huis 3** af per leerling ► p. 3-5.
- Projecteer *De volkstelling van Bethlehem* (1566) : [hier](#)

Opdracht – De opdracht voor de leerlingen staat op hun papier, zodat ze zelfstandig kunnen werken.

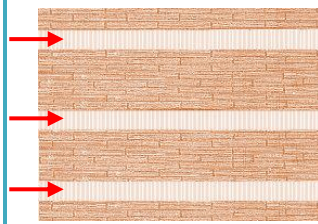
Resultaat



REFERENTIEKADER – BURGERLIJKE ARCHITECTUUR IN DE 16DE EEUW



baksteen



spekbanden
(op een basis van bakstenen)

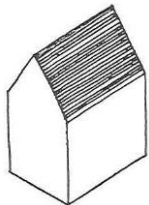


houten balken

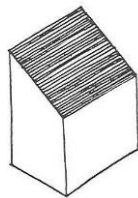


leem (mengeling van stro en modder)

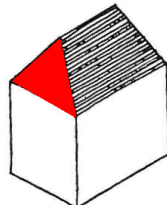
Dak



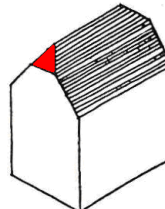
zadeldak



lessenaarsdak



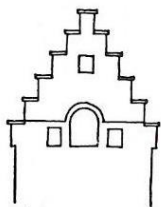
schilddak



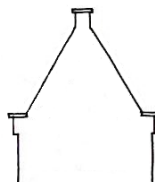
zadeldak met wolfseind



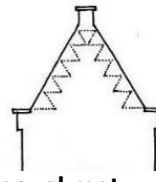
riet (stro)



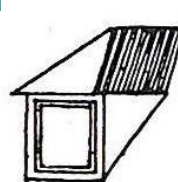
trapgevel



tuitgevel



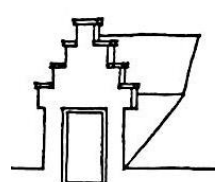
gevel met boerenvlechting



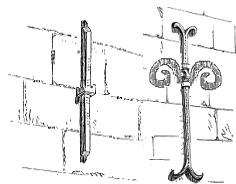
rechte dakkapel



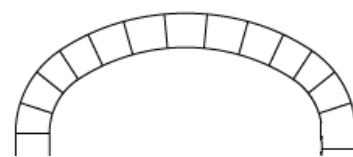
dakkapel met trapjes



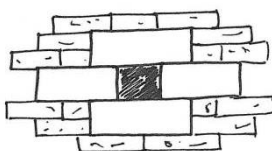
hoekblokken



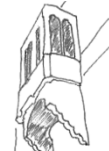
anker



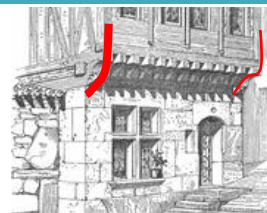
ellipsboog



steigergat

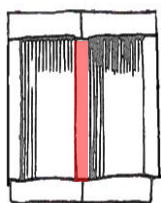


erker

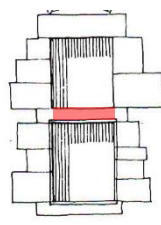


uitkraging

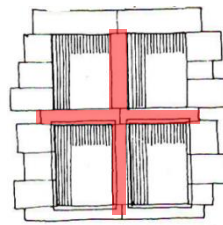
Ramen



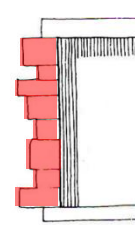
stenen moneel



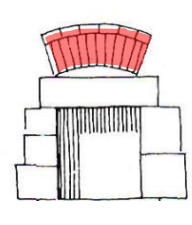
kloostervenster



kruisvenster



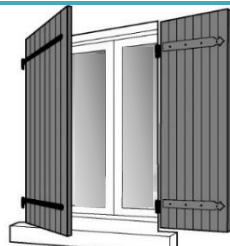
geblokte omlijsting



ontlastingsboog



venster met ruitjes

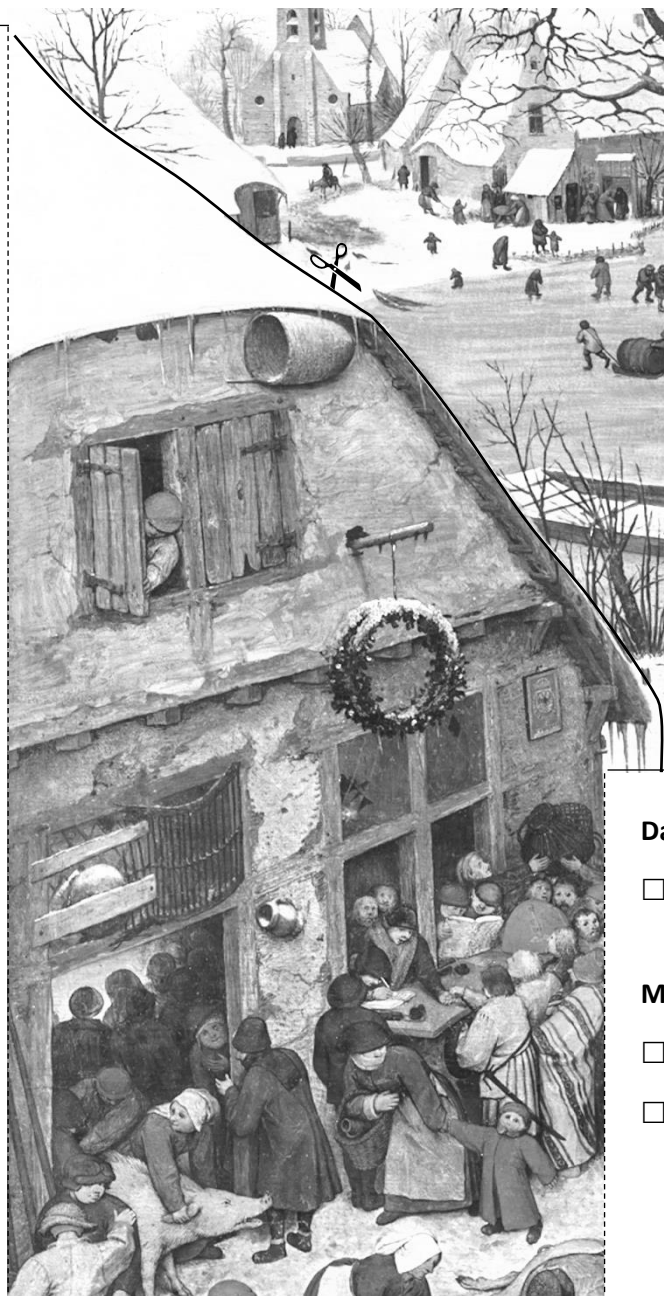


luiken



hengsels

Huis 1



Opdracht

1. Zoek dit huis op het schilderij van Bruegel.
2. Gebruik het referentiekader om de legende van het huis aan te vullen.
3. Teken en kleur het lege vak naast het huis (□)
4. Knip. _____
5. Plooi. _____
6. Plak. _____

Dak

☐

Muren

☐

☐

Ramen

- Beneden:

☐ uit hout

- Boven:

☐

Beschermd door ☐

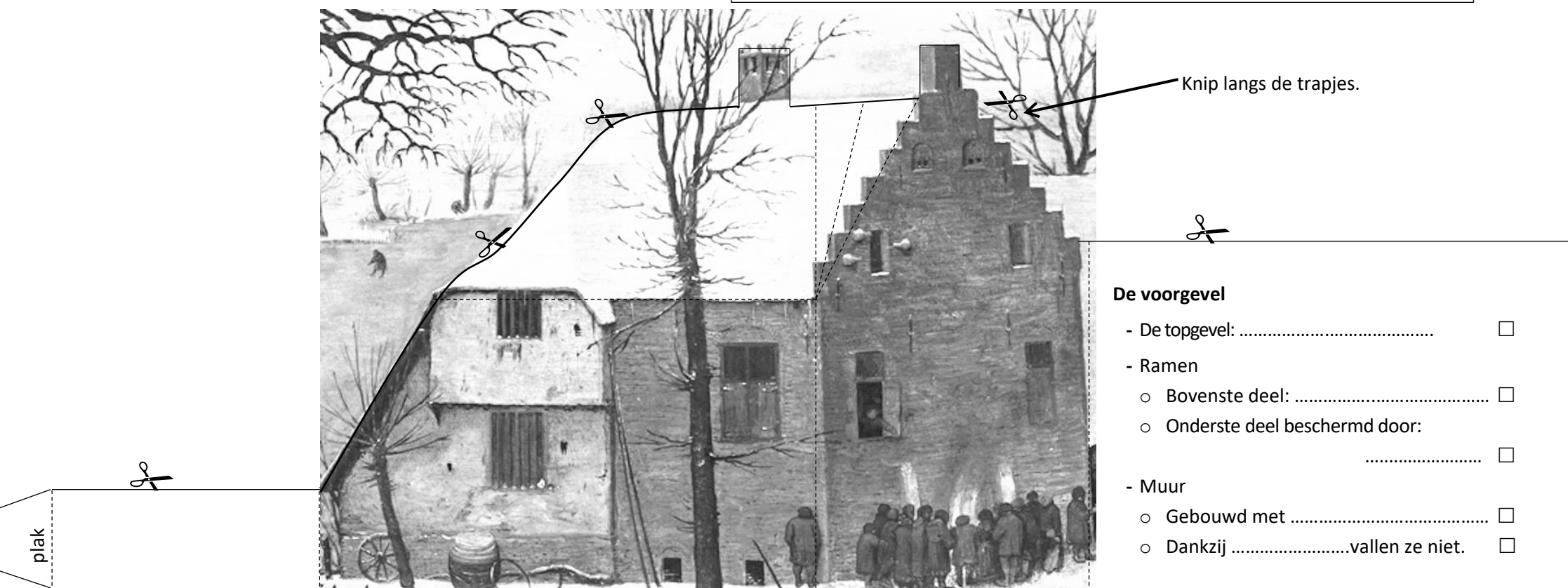
met ☐

plak

Huis 2

Opdracht

1. Zoek dit huis op het schilderij van Bruegel.
2. Gebruik het referentiekader om de legende van het huis aan te vullen.
3. Kies voor elk vierkantje ☐ een kleurcode.
4. Knip. _____
5. Plooi. _____
6. Plak.



Huis 3

Opdracht

1. Zoek dit huis op het schilderij van Bruegel.
2. Gebruik het referentiekader om de legende van het huis aan te vullen
3. Kies voor elk vierkantje ☐ een kleurcode.
4. Knip. _____
5. Plooi. _____
6. Plak. _____



Dak

..... ☐
met een zachte /stijle helling

Topgevel

..... ☐

Materialen van de muren:

☐

☐

Een raam in twee delen

..... ☐