

KLAAR VOOR DE SLOOP! OF NIET?

Belangen benoemen

- Groep 8

In dit project wordt ingezoomd op belangen rond een ‘erfgoedkwestie’: een probleem rond erfgoed. De leerlingen buigen zich in een rollenspel over een fictieve kwestie: moet een oud fabrieksgebouw gesloopt worden of moet het behouden blijven? Het rollenspel is een inspraakavond van de gemeente. Je kunt de kwestie gebruiken in dit materiaal of zelf een (actuele) kwestie in jullie eigen omgeving zoeken.



De erfgoedwijze bril

We maken vaak onderscheid tussen ‘gewoon’ erfgoed en ‘schurend’ erfgoed. Schurend erfgoed is bijvoorbeeld Zwarte Piet. Of erfgoed uit de Tweede Wereldoorlog. Door dit onderscheid zo te benoemen, lijkt het net alsof er maar een beetje erfgoed is waarover we van mening (kunnen) verschillen, en al het andere erfgoed honderd procent onbetwist ‘van ons allemaal’ is. Maar dat is schijn. Rond al ons erfgoed spelen emoties en belangen, ze komen alleen niet altijd aan de oppervlakte. In deze lessen kruipen de leerlingen in de huid van ‘belanghebbenden’. Een leegstaande fabriek dreigt gesloopt te worden. De fabriek was gewoon een gebruiksgebouw, stond daarna leeg en verviel, en pas nu hij gesloopt dreigt te worden, komen de mensen in het geweer. Er moet erfgoed van ‘gemaakt’ worden zodat hij beschermd wordt, vinden sommigen. Anderen vinden hem lelijk of hebben er slechte herinneringen aan. Jongeren hebben zich het gebouw inmiddels toegeëigend en er nieuwe herinneringen gemaakt. En natuurlijk speelt geld ook een rol. Door de leerlingen allerlei rollen te laten spelen van ‘belanghebbenden’ rond deze fabriek, kunnen zij ervaren, zien en horen wat er allemaal kan spelen bij een erfgoedkwestie. Ze kunnen zien dat er veel verschillende perspectieven en emoties zijn en hopelijk ook leren dat er niet één perspectief is, dat beter of belangrijker is dan de andere.

Inhoud van deze handleiding

De lessen	3
Introductie.....	3
1. Voorbereiden: achtergrondinformatie fabriek (30 min).....	3
2. Rollen verdelen (25-35 min) / zelf rollen en argumenten bedenken (30-40).....	3
3. Rollenspel (25-35 min)	3
4. Evaluatie & reflectie (15 min).....	4
Bijlage 1 – achtergrond van de fictieve erfgoedkwestie	5

Leerdoelen

- De leerlingen begrijpen dat er rond erfgoed vele verschillende belangen en emoties spelen
- De leerlingen begrijpen dat zijzelf, als burger, een stem kunnen hebben in wat er bepaald wordt rond erfgoed
- De leerlingen begrijpen dat het ‘erfgoedstempel’ niet definitief is. Een erfgoedstempel kan gegeven en weer weggenomen worden.

Materialen, behorend bij deze lessen

- Deze handleiding met bijlage 1 – achtergrond van de fictieve erfgoedkwestie
- Werkblad rollen in Word. Je kunt het werkblad aanpassen.
- De PowerPoint Slopen of Behouden
- Flyer ‘De Oude Steenfabriek’

Ook nodig:

- Tool 2 – discussievaardigheden

Vorbereiding

Bekijk de rollen en pas ze indien nodig aan. Je kunt ze bijvoorbeeld eenvoudiger of juist specifieker maken, er rollen bij verzinnen of weglaten. Je kunt ook zonder voorgeschreven rollen werken. Dan verdeel je de leerlingen in voor- en tegenstanders en laat je ze zelf rollen en argumenten bedenken. Je moet ze dan waarschijnlijk wel op weg helpen.

Als je een andere kwestie gebruikt, moet je de rollen sowieso aanpassen.

Aansluiten bij geschiedenis

Als je de ‘erfgoedkwestie’ van de oude fabriek gebruikt, kun je aansluiten bij het tijdvak burgers en stoommachines. Meer kennis over de tijd waarin de fabriek gebouwd is, geeft de kwestie meer diepte. Dit geldt natuurlijk ook (met een ander tijdvak) als je een andere fictieve erfgoedkwestie gebruikt.

De lessen

Introductie

Vertel dat jullie een probleem gaan onderzoeken dat niet echt op dit moment in de buurt bestaat, maar dat dit soort problemen wel overal spelen of kunnen spelen. Het is dus een fictieve maar niet onwaarschijnlijke kwestie. Je kunt hierbij nog meer voorbeelden geven: een kerk die niet meer gebruikt wordt: moet die gesloopt worden of moet daar wat anders in komen en wat dan? En wat moeten we doen met oude watertorens? Of met oude bunkers? Er zijn veel gebouwen die belangrijk zijn voor onze geschiedenis maar die nu niet meer gebruikt worden. Zie verder de algemene informatie over erfgoedkwesties in Tool 6.

Laat de fabriek zien met de PowerPoint en vertel wat er (zogenaamd) aan de hand is. De Oude Steenfabriek staat al lang leeg. Een projectontwikkelaar (in dia 6 wordt uitgelegd wat dit is) wil de fabriek slopen en op die plek een appartementencomplex bouwen. Kinderen en jongeren gebruiken de lege fabriek om te 'chillen' en te spelen. Op de laatste dia wordt de kwestie getoond: wat moeten we doen met de Oude Steenfabriek?

1. Voorbereiden: achtergrondinformatie fabriek

De leerlingen kunnen zich zelfstandig voorbereiden op de kwestie van de Oude Steenfabriek met behulp van *de flyer*. Je kunt iedereen alles laten lezen. Je kunt ook werken met de expertmethode: verdeel de leerlingen in groepjes en laat ieder groepslid een deel van de flyer bestuderen. Daarna vertellen de leerlingen aan elkaar wat ze nu weten over de Oude Steenfabriek.

Je kunt de leerlingen ook nog veel algemene achtergrondinformatie geven over de fabriek en de tijd, zie bijlage 1.

2. Rollen verdelen

Verdeel de leerlingen in net zoveel groepjes en duo's als je wilt. Geef elk groepje een 'rolkaartje' (zie bijlage rollen). De leerlingen bereiden zich voor in groepjes, duo's en soms alleen.

- De 'rollen' hebben nog geen namen. Laat de leerlingen allemaal voor zichzelf (hun eigen rol) een naam bedenken.
- Er is in de rollen alle ruimte voor leerlingen van niet-Nederlandse achtergrond. Let erop dat bijvoorbeeld een 'voorzitter van' of 'een projectontwikkelaar' of 'burgemeester' niet automatisch een witte jongen is of een 'meneer Jansen' wordt.
- De leerlingen gebruiken de flyer van de Oude Fabriek om argumenten uit te halen.
- Ze leven zich in in hun rol en bedenken zelf nog meer argumenten die ze daarbij vinden passen.

3. Rollenspel

Er komt een inspraakavond bij de gemeente. Alle 'rollen' gaan daar hun zegje doen. Opzet:

- De mensen van de gemeente zitten aan een tafel aan één kant van het lokaal.
- De rest zit in het lokaal met het gezicht naar de gemeentetafel.
- De burgemeester/voorzitter opent de vergadering met een praatje over de vele voordelen van dit project (dit staat in zijn/haar rol, hij/zij kan dit natuurlijk nog uitbreiden).
- Leerlingen die iets willen zeggen moeten opstaan.

- De inspraakavond moet in goede banen worden geleid. Iemand wijst mensen aan die de beurt hebben om iets te zeggen, zorgt dat mensen kunnen uitpraten, vat samen wat er gezegd is en let op dat iedereen aan bod komt. Opties:
 - o De burgemeester zit de avond voor.
 - o De leerkracht treedt op als 'schaduwvoorzitter'. Hij/zij kan orde houden, zorgen dat iedereen zijn/haar zegje doet, stille leerlingen betrekken, praatgrage leerlingen afremmen en eventueel, achter de gemeentetafel staande, belangrijke argumenten op het bord schrijven, links 'voor' en rechts 'tegen'.
 - o Deze taken worden verdeeld onder verschillende gemeenteraadsleden. In dat geval moeten deze ook als rollen op hun rol-kaartje geschreven en voorbereid worden. De griffier schrijft bijvoorbeeld argumenten op het bord, de burgemeester wijst sprekers aan, de secretaris vat samen.
- De inspraakavond is afgelopen als iedereen zijn/haar zegje gedaan heeft. De burgemeester bedankt iedereen voor z'n komst. De gemeente zal zich gaan beraden.

4. Evaluatie & reflectie

Het reflectiegesprek is belangrijk in erfgoedwijze erfgoedprojecten. Hierin maak je de leerlingen bewust van wat ze nu gedaan hebben. Gebruik o.a. de volgende vragen:

- Ben je van gedachten veranderd door de inspraakavond? Waardoor is dat gebeurd?
- Is jouw mening 'als jezelf' anders dan als je rol? Zo ja, hoe vond je het om de rol te verdedigen?
- Heb je daardoor meer of minder begrip gekregen voor de argumenten die je moest verdedigen? Je hebt kans dat leerlingen, doordat ze van gedachten mochten veranderen, niet meer goed weten wat het verschil is tussen hun rol en zichzelf. Dat geeft niet. Het gaat erom dat de leerlingen begrijpen dat er rond zo'n 'erfgoedkwestie' veel belangen spelen. Die belangen hebben niet altijd heel direct te maken met de 'erfgoedheid' van iets. Er kan van alles spelen! Vaak heel persoonlijk.
- Denk je dat de gemeente iets gaan doen met jullie meningen? Waarom wel of niet?
- Denk je dat de mening van sommigen (bijvoorbeeld de projectontwikkelaar of de voorzitter van de historische vereniging) belangrijker is voor de gemeente dan die van andere mensen? Waarom wel of niet?
- Stip aan dat de voorzitter van de Historische vereniging de monumentenstatus heeft aangevraagd voor de Oude Fabriek om hem zo te behouden. Je ziet hieraan dat erfgoed 'gemaakt' wordt door mensen. Als de fabriek die status krijgt en opgeknapt wordt, is het erfgoed. Als hij gesloopt wordt: geen erfgoed.
- Rond af met te benoemen dat zulke belangenconflicten horen bij erfgoed. Mensen hebben daar vaak persoonlijke gevoelens bij. En dat maakt dat iets wat eenvoudig lijkt ('oude vieze fabriek' slopen en iets moois voor terugzetten), meestal helemaal niet eenvoudig is.

Bijlage 1 – achtergrond van de fictieve erfgoedkwestie¹

Om de leerlingen context te bieden bij de ‘erfgoedkwestie’ is er een flyer met informatie over de fabriek. Dit is een fictieve fabriek, maar de informatie die in de flyer staat, klopt verder wel. Door middel van een rollenspel bij een fictieve erfgoedkwestie kunnen de leerlingen zich veilig inleven in verschillende standpunten die doorgaans rond zulke kwesties leven. Conflicten rond sloop en/of herbestemming van gebouwen zoals industrieel erfgoed of kerken spelen overal in ons land. Als je meer wilt doen met het onderwerp Industriële Revolutie in Nederland en kinderarbeid, kun je, naast de eigen methode, ook de volgende bronnen gebruiken of door de leerlingen laten bestuderen.

- De Canon van Nederland over de eerste spoorlijn in Nederland in 1839. Nuttig als je het begin van de Industriële Revolutie in Nederland wilt behandelen.
<https://www.canonvannederland.nl/nl/eerstespoorlijn>
- De Canon van Nederland over kinderarbeid en de kindernet van Van Houten. Dit gaat over kinderarbeid in de 19^e eeuw en het (officiële) einde daaraan door het kindernet in 1874 en de Leerplichtwet in 1901. <https://www.canonvannederland.nl/nl/kinderwetje>
- Schooltv over werken in de fabriek. Dit filmpje gaat over de eerste stoommachines van rond 1800 en gaat in op het werk in textiel fabrieken, ook kinderarbeid
<https://schooltv.nl/video/de-eerste-stoommachines-geen-handwerk-maar-machinewerk/#q=industrialisatie>
- Schooltv over werken in de fabriek. Dit filmpje behandelt de tijd tot 1901.
<https://schooltv.nl/video/kinderarbeid-in-nederland-hard-werken-voor-weinig-geld/#q=industrialisatie>
- Schooltv over werken in de fabriek. In dit filmpje zie je hoe de kinderarbeid dan wel was afgeschaft in 1874 maar dat er voorlopig weinig veranderde.
<https://schooltv.nl/video/afschaffing-van-de-kinderarbeid-het-kinderwetje-van-van-houten/#q=industrialisatie>

¹ Informatie over steenfabrieken in de flyer komt van: <https://nl.wikipedia.org/wiki/Steenfabriek>;
<https://www.leestekensvanhetlandschap.nl/steenfabriek>;
<https://mijngelderland.nl/inhoud/specials/verbeelding-van-de-waal/werken-in-de-steenfabriek>;
<https://www.steenennatuur.nl/Geschiedenis/>