



1. De kasteelheer bouwt een veilig kasteel

Deze opdracht maak je in de museumzaal.

Kijk op de plattegrond waar dat is en loop er naartoe.

Kasteel Ammersoyen is gebouwd in de middeleeuwen.

Op deze verdieping kun je nog goed zien wat dat betekende.

In de middeleeuwen hadden de mensen nog geen lampen.

Stel je voor dat alle lampen uit zouden zijn.

Hoe zou deze ruimte dan zijn?

Ook zijn op deze verdieping meerdere muurtrappen te vinden.

● **Vraag 1:** *Hoeveel muurtrappen zie je?*

● **Vraag 2:** *Waar gaan deze trappen naartoe?*

In de museumkamer zijn dingen te zien die in de gracht zijn gevonden.

● **Vraag 3:** *Aan welke gevonden voorwerpen kun je zien dat er in het kasteel ook kinderen woonden?*



2. De kasteelheer bouwt een veilig kasteel

Deze opdracht maak je in de wapenkamer.
Kijk op de plattegrond waar dat is en loop er naartoe.

In de wapenkamer zie je spullen die mensen gebruikten om zichzelf te verdedigen.

Vraag 1: Welke spullen horen daarbij?

De ridders gebruikten ook wapens.
Die zie je ook in deze kamer.



1



2



3



4



5



Welke wapens gebruikten de ridders?

Vraag 2: *Kruis dat aan op je antwoordblad.*

In deze kamer zie je wat de ridders droegen.

Je ziet een maliënkolder, gemaakt van kleine ijzeren ringetjes.

Je ziet een harnas gemaakt van ijzer.

Je ziet ridderhelmen.

Je ziet ook welke kleren Catharina van Arkel droeg toen ze 8 jaar oud was.

De spullen die op tafel liggen, mag je aantrekken.

Wees voorzichtig want het kan wel kapot.

Stel je voor dat jij een ridder of een jonkvrouwe bent.

Schat hoe lang het duurt voor je bent aangekleed.

Kun je dat alleen of heb je daar hulp bij nodig?

Stel je voor dat je de hele dag deze kleren moet dragen.

Hoe zou dat zijn? Voel eens hoe zwaar dat is.



3. Een kasteel staat op een goede plek

**Deze opdracht maak je in de wapenkamer.
Kijk op de plattegrond waar dat is en loop er naartoe.**

Kijk door de ramen. Hoe ver kan je kijken?

- **Vraag 1:** *Is het kasteel op een goede plek gebouwd? Schrijf op waarom je dat vindt.*