

STRAATNAMEN



5 november



Monopoly

Op 5 november 1935 werd het Monopolyspel voor het eerst officieel verkocht. In het Monopolyspel spelen straatnamen een belangrijke rol. Veel landen en steden hebben versies met eigen straten.

In deze lesbrief gaan de leerlingen hun eigen omgeving verkennen en vastleggen in routebeschrijvingen, plattegronden en tekeningen. Ook is er aandacht voor verkeer, verkeersborden, pictogrammen, straatnamen en wegmeubilair.

Uit een bespreking:

"Als kind was Monopoly mijn favoriete spel. Zelf had ik het niet, maar als ik bij neefjes en nichtjes of vriendjes was, wilde ik het altijd spelen. Tegen de tijd dat ik het zelf had, was ik er eigenlijk op uitgekeken, en kwamen andere spellen in het zicht, zoals Risk, nog zo'n klassieker. Voor kinderen is Monopoly een goede opstap naar ingewikkelder spellen; je hebt het idee dat je allemaal belangrijke keuzes moet maken, maar uiteindelijk beslist het geluk. Charmant voor een eenvoudig kinderspelletje, maar als spel voor volwassenen verliest het iedere aantrekkingskracht. Als alle spelers eenmaal doorhebben welke straten de beste zijn (en dat kan een kind met redelijk wat Monopoly-ervaring je wel vertellen), verdwijnt iedere vorm van tactiek uit het spel. Als het niet zo'n klassieker was, zou ik het één pion geven. Maar blijkbaar zijn er nog steeds miljoenen mensen voor wie Monopoly het ultieme spel is, dus zal het wel meer in zich hebben dan ik er in zie."

Informatie over dit spel vindt u op:

<http://www.hasbro.com/games/kid-games/monopoly/>
en <http://www.muurkrant.nl/monopoly/inhoud.htm>

Spelbesprekingen vindt u op: <http://www.spellengek.nl/recensies.html>

Doelgroep

Leerlingen van de groepen 5 en 6 van het basisonderwijs (8-10 jaar)

Doelstellingen

- De leerling leert de eigen omgeving verkennen en beschrijven.
- De leerling kent de eerste beginselen van het kaartlezen.

Vakken en kerndoelen

Oriëntatie op mens en wereld

Aardrijkskunde

Domein B: ruimtelijke inrichting

3. De leerlingen kunnen de inrichtingselementen in hun eigen omgeving, die te maken hebben met het landschap, wonen, werken, verkeer, bestuur en levensbeschouwing, waarnemen, beschrijven en verklaren.

Domein C: topografie en kaartbeeld

10. De leerlingen kunnen zich een voorstelling maken van de kaart van de eigen omgeving, Nederland, Europa en de wereld.

Nederlandse taal

Domein D: taalbeschouwing

12. De leerlingen kunnen begrippen hanteren die het hun mogelijk maken over taal te denken en te spreken:
betekenis, beeldspraak, letterlijk en figuurlijk taalgebruik, uitdrukking, gezegde, spreekwoord, synoniem, gevoelswaarde, symbool, beeldtaal, pictogram

W

werkbladen

STRAATNAMEN



Monopoly

Op 5 november 1935 komt het Monopolyspel in de handel. Het is nu het best-verkochte bordspel ter wereld. Er bestaan versies in 26 talen en het wordt in 80 landen verkocht. Veel landen en steden hebben versies met eigen straatnamen.

Wat betekent 'monopoly'.

Monopoly is het Engelse woord voor monopolie. Volgens het woordenboek betekent dit woord het volgende: *uitsluitend recht dat men bezit tot het verhandelen of het verrichten van iets => alleenrecht*

Een voorbeeld

In een dorp is een winkel die brood verkoopt. Als in dat dorp niemand anders brood mag verkopen, dan heeft de winkel het monopolie of alleenrecht op het verkopen van brood. Als de winkel de broodprijs verhoogt, zullen de klanten mopperen. Toch zullen ze brood blijven kopen. Om in de stad verderop brood te kopen, kost tijd en geld.

opdracht

1. Bedenk zelf een voorbeeld van een monopolie.



Het spel monopoly

Monopoly wordt gespeeld op een speelbord. Hierop staan bouwterreinen, stations, openbare bedrijven, bijzondere kaarten en belastingen afgebeeld, waarover de spelers hun pionnetje kunnen verplaatsen. Er zijn twee dobbelstenen, en pionnetjes in verschillende kleuren. Verder zijn er nog 32 huizen, 12 hotels en twee verschillende stapeltjes kaarten voor de vakken Kans en Algemeen Fonds. Als laatste zijn er nog de eigendomsbewijzen voor de verschillende terreinen en de bankbiljetten van verschillende waarden.

Doel van het spel

De bedoeling van het spel is gronden te kopen, te bebouwen, te verhuren of op de voordeligste manier te verkopen en daardoor de rijkste speler te worden. Te beginnen bij start worden de pionnen over het speelbord verplaatst door het gooien van een dobbelsteen. Als een speler op een terrein komt, dat nog niet is gekocht door een speler, mag hij dit van de bank kopen. Het voordeel van grondbezit is, dat men van zijn medespelers huur kan innen. De huurwaarde wordt door op het terrein huizen of hotels te bouwen sterk verhoogd. Ook kan men hypotheek vragen op de gekochte huizen. "Algemeen Fonds"- en "Kans"-kaarten zorgen voor bijzondere verplichtingen of voordelen. Soms belanden spelers ook in de gevangenis.

opdracht

2. Zoek in jouw gemeente groepjes van straatnamen die bij elkaar horen. Gebruik eventueel een stadsplattegrond of een gemeentegids
3. Heb je zelf ooit monopoly gespeeld? Vertel er de rest van de klas over.
4. Maak een lijst van spellen die je het liefst speelt.
5. Ontwerp je eigen monopolygeld.



Straatnamen

Mexico-stad

Rond 1900 woonden er in Mexico-Stad iets meer dan één miljoen mensen. Nu wonen er bijna 20 miljoen. Doordat de stad zo sterk groeide, kon het bestuur geen nieuwe straatnamen meer verzinnen. Alle dode presidenten, helden van de revolutie en oorlogen waren al gebruikt voor de straten, lanen en boulevards. Het bestuur had meer fantasie dan bijvoorbeeld in de grote steden in de VS, waar de straten geen naam maar een nummer hebben.



In Mexico-Stad kom je straatnamen tegen als: Het Bos van het Licht, De Spiegel van het Water, De Tuin van de Herinneringen, Het Bos van de Geheimen, De Zee van de Dromen. Ook zijn er straten als Liefde, Geluk en Hoop.

Voor de 70.000 straten heeft men bijvoorbeeld ook alle dieren- en plantennamen gebruikt, alle staatslieden, alle landen, goden, schrijvers, componisten, en schilders. Het alfabetisch overzicht van straatnamen is net de inhoudsopgave van een encyclopedie.

Ook in Nederland zijn de gemeentebesturen erg vindingrijk met het verzinnen van nieuwe straatnamen. Het valt op dat veel nieuwe straatnamen niet eindigen op straat, laan of weg.

Straatnamen in Saendelft

De straatnamen in een nieuwe wijk van Saendelft zijn genoemd naar kermisattracties, bestuur en rechtspraak en historische veldjes. De straten gaan heten: Fietsmolen, Draaimolen, Hangmolen, Zweefmolen, Stoomcarroussel, Reuzenrad, Lunapark, Rupsbaan, Achtbaan, Golfbaan, Turkse Schommel en Hobbelen de Geit.

Namen uit bestuur en rechtspraak: Poldermeester, Rekenmeester, IJkmeester, Impostmeester, Rooimeester, Waagmeester, Kerkmeester, Schotvanger, Korenmeter, Vroedschap, Dingstal, Baluw, Schout, Schepenen, Vierschaar en Vrije Heerlijkheid.

De historische weren (=veldjes): Tamis Weer, Wilkes Weer, Albers Weer, Duijves Weer, Oukes Weer en Snijders Weer.



1. Zoek op waar Mexico en de hoofdstad Mexico-Stad liggen.
2. Zijn er in jouw gemeente straatnamen die niet eindigen op straat/laan/weg? Maak er een lijstje van.
3. Verzin zelf straatnamen rond een van de volgende thema's: school, spelletjes, insecten, vogels of bloemen.
4. Zou jij in een kermiswijk willen wonen? Bijvoorbeeld op Rupsbaan 8 of Reuzenrad 10? Leg uit waarom niet of wel.

Soorten straatnamen

Er zijn veel soorten straatnamen. Je zou ze als volgt kunnen indelen:

1. Beroemde personen: koninklijk huis, schrijvers, heiligen, componisten, zeehelden, militairen, politici, sportlieden, artiesten,
2. Landschap en omgeving: bos, park, hei, zee, rivier, meer, ven of kanaal,
3. Bijzondere gebouwen en andere bouwwerken: kerk, zwembad, molen, station, school, fabriek, brug, tunnel.
4. Geschiedenis van de gemeente.
5. Dieren of planten
6. Steden en dorpen. Sommige straten zijn genoemd naar andere gemeenten. Vaak gaan die straten in de richting van die gemeente.

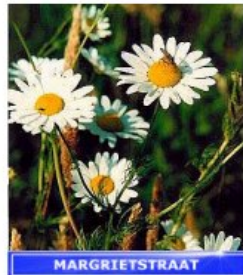


NARCISSTRAAT



DOTTERBLOEMSTRAAT

Groeten uit de Bloemenwijk



MARGRIETSTRAAT



ANEMOONSTRAAT



1. Geef voorbeelden van straatnamen die verwijzen naar andere gemeenten.
2. Verzamel zoveel mogelijk straatnamen in het gebied tussen je huis en school. Bepaal van iedere naam tot welke soort deze hoort.
3. Beschrijf de straat waarin je woont. Let hierbij op zaken als gebouwen, winkels, bedrijven, verkeersborden, parken, speeltuinen enzovoorts.
4. Wat is door mensen gemaakt, wat is natuur of niet door mensen gemaakt. Maak hiervan een lijst.
5. Maak een tekening bij de beschrijving van opdracht 3.

Weetje

Soms zijn er zoveel straten dat ze genummerd moeten worden. Anders zouden de mensen het overzicht verliezen. Als je nu bij de 76^{ste} straat bent, weet je dat je 82^{ste} straat nog zes straten verder is.

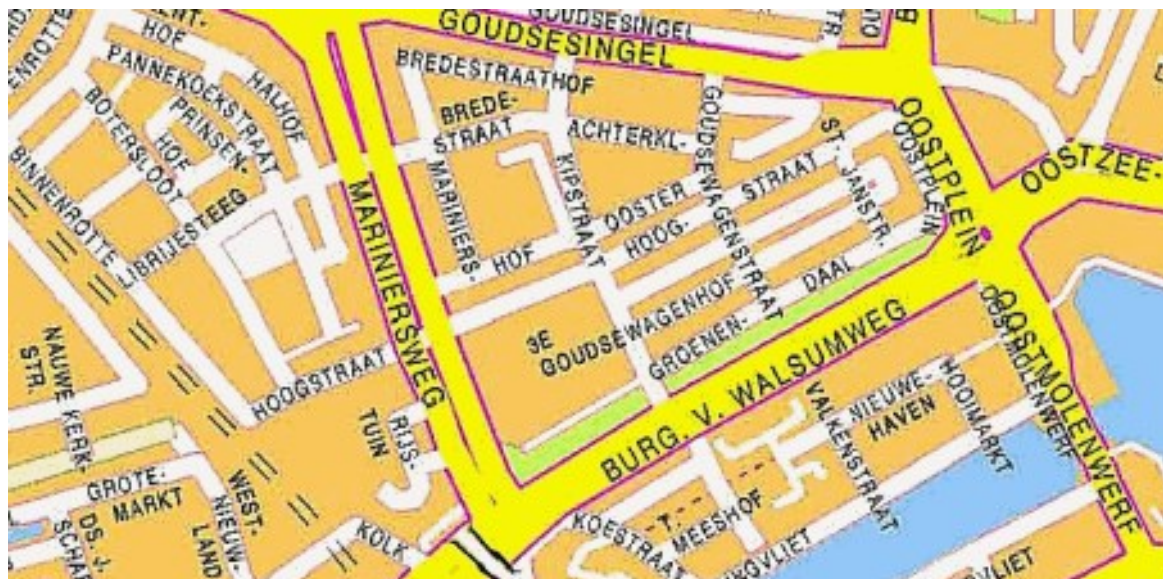
Op de foto recht zie je de straatnaamborden op de kruising van de 3^{de} avenue (=laan) en de 82^{ste} straat in New York.



Plattegronden

Op een plattegrond staat een gebied in het klein weergegeven. Bijvoorbeeld 1 cm op de plattegrond is 100 cm of 1 meter in werkelijkheid. We spreken dan van schaal 1 op 100. Je kunt niet zien hoe hoog de dingen zijn. Plattegronden worden gebruikt om snel ergens een overzicht van te hebben of om ergens de weg te vinden.

Voorbeeld van een plattegrond:

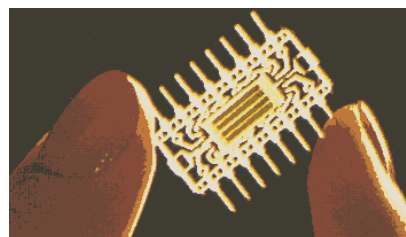


1. Maak een plattegrond van de klas, geef aan waar iedereen zit.
2. Maak plattegronden van de omgeving van je huis en de omgeving van de school (alleen de straat waaraan je huis/school ligt en enkele zijstraten moeten op de kaart komen)
3. Zoek de postcode op van de school. Gebruik hiervoor het telefoonboek of internet.
4. Bekijk de plattegrond van jouw gemeente. Zoek op waar je woont en waar de school staat. Kijk of je de route van huis naar school op de kaart kunt terugvinden.
5. Geef op de plattegrond aan waar iedere leerling woont.
6. Wie woont het verst van school en wie het meest dichtbij?
7. Geef op de kaart aan waar bijzondere gebouwen staan.
8. Welk "straatmeubilair" (verkeersborden, bushokjes enzovoort) tref je onderweg naar school aan?
9. Lang welke winkels en bedrijven kom je?
10. Welke bijzondere dingen zie je onderweg nog meer?
11. Hoelang doe je erover als je lopend, met de fiets of met de auto naar school gaat?
12. Meet de afstand van huis naar school op de kaart.

Weetje: de anti-ontvoerings- of anti-verdwaalchip

Voor huisdieren wordt het al steeds meer toegepast, een chip met een klein zendertje, zodat het dier altijd weer op te sporen is.

In Engeland willen veel ouders zo'n chip ook voor hun kinderen (die wordt onder de huid aangebracht). Ze zijn bang geworden omdat er de laatste tijd veel kinderen ontvoerd worden.

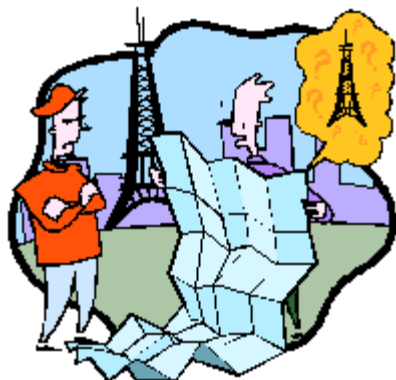


Routebeschrijving

opdracht



1. Misschien ben je wel eens verdwaald. Beschrijf in een kort verhaaltje wat je toen gedaan hebt.
2. Je mag ook opschrijven wat je allemaal gaat doen als je verdwaald bent.



In een duidelijke routebeschrijving staan onder andere de volgende dingen.

- straatnamen
- afstanden
- gebouwen
- of je bij een kruising of splitsing links of rechts moet gaan
- waarschuwingen voor gevaarlijke verkeerssituaties

opdracht



3. Maak een routebeschrijving van huis naar school en van school naar huis. Gebruik hierbij de kaart van je gemeente en de antwoorden van het vorige werkblad.



Pictogrammen

Behalve borden (als hierboven) met een tekst zie je onderweg ook veel pictogrammen. Pictogrammen zijn eenvoudige tekeningen die een speciale betekenis hebben. Het handige van pictogrammen is dat ze over de hele wereld begrepen worden. Denk maar eens aan een hartje. Bij een hartje denkt iedereen aan houden van of liefde.

Pictogrammen worden veel in het verkeer gebruikt. Denk maar eens aan verkeersborden. Ook worden pictogrammen veel gebruikt op stations, vliegvelden, ziekenhuizen en bij computerprogramma's.

opdracht



4. Leg uit wat de verkeersborden en pictogrammen hieronder betekenen.
5. Ontwerp zelf een pictogram voor school, zwembad, speeltuin, klaslokaal, gymzaal, computerlokaal, bibliotheek.





NARCISSTRAAT



DOTTERBLOEMSTRAAT

Groeten uit de Bloemenwijk



MARGRIETSTRAAT



ANEMOONSTRAAT

Monopolie

Een speelse introductie op het thema van de lesbrief: straatnamen.



1. Houdt hierover een klassengesprek. Wijs de kinderen op de monopolies van nutsbedrijven (gas, elektriciteit, water, kabel) en spoorwegen.
2. Zorg voor een aantal plattegronden van de gemeente, en de straatnamenlijst uit de gemeentegids. Laat de kinderen in groepjes werken.
3. Doe deze opdracht in de vorm van een klassengesprek. Gebruik een monopolyspel ter illustratie.
4. Laat de leerlingen individueel lijstjes maken en bespreek deze daarna in de klas.
5. Individuele opdracht. Hang daarna de ontwerpen op een prikbord.

Straatnamen

De vindingrijkheid in het bedenken van straatnamen.



1. Maak gebruik van atlas en globe.
2. Laat de leerlingen deze opdracht in groepjes maken.
3. Laat de leerlingen deze opdracht in groepjes maken. Bespreek daarna opdracht 2 en 3 in de klas.
4. Houd over deze opdracht in een klassengesprek. Vraag de leerlingen of ze vreemde straatnamen kennen.

Soorten straatnamen

Toch kom je vaak dezelfde soort straatnamen tegen.



- 1 t/m 5: Zorg voor voldoende stadsplattegronden en straatnamenlijsten. Laat de leerlingen deze opdrachten individueel uitvoeren. Daarna een klassikale bespreking. Bij opdracht 5 kan de tekening eventueel in de vorm van een ansichtkaart.

Plattegronden

Plattegronden vindt u het makkelijkst via: <http://www.routenet.nl/>

Door het intypen van de postcode krijgt u de bijbehorende plattegrond.



1. Laat de leerlingen deze opdracht in groepjes maken. Laat ze eventueel het klaslokaal opmeten.
2. Individuele opdracht, daarna de resultaten bespreken in de klas.
3. Individuele opdracht. Postcode zoeken via internet bij <http://www.tntpost.nl/voorthuis/site/zoeken/postcode/?bnr=443>
4. Individuele opdracht. Help de leerlingen eventueel met het zoeken.
5. Groepsopdracht.
6. Groepsopdracht.
7. Groepsopdracht. Bespreek na deze opdracht 5 t/m 7 klassikaal.
8. t/m 12. Individuele opdrachten.

Routebeschrijving

Hoe vind je je weg? Onder meer met hulp van verkeersborden en pictogrammen.



1. Individuele opdracht. Laat de leerlingen kiezen tussen opdracht 1 en 2.
2. Individuele opdracht. Laat enkele leerlingen hun verhaal van opdracht 1 of 2 voorlezen.
3. Individuele opdracht.
4. Linksboven: voetgangersoversteekplaats / verboden voor fietsers / woonerf
Linksonder: fietspad/ verboden voor voetgangers / inrichtingsverkeer: inrijden toegestaan
Rechtsboven: douche / restaurant of kantine / half bewolkt met regen
Rechtsonder: pas op: glad / toegankelijk voor gehandicapten / flimzaal
5. -

Links

<http://www.muurkrant.nl/monopoly/index.html>
Uitgebreide informatie over het Monopolyspel

<http://www.hasbro.com/games/kid-games/monopoly/>
De officiële Monopolysite

<http://www.meertens.nl/meertensnet/file/wendyw/20051101/Respons.6.2003.pdf>
Onderzoek naar straatnamen

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Straatnaam>
Wikipedia informatie over straatnamen.

<http://www.tntpost.nl/voorthuis/site/zoeken/postcode/?bnr=443>
Postcode opzoeken

<http://www.routenet.nl/>
Plattegronden en routeplanning via postcode

<http://home.wanadoo.nl/inca0/as/picto/>
Pictogrammen-archief

<http://www.autorij-instructie.nl/?p=136>
Verkeersborden overzicht

http://www.verkeerenwaterstaat.nl/Images/2008verkeersborden%20en%20verkeersregels_tcm195-218045.pdf
Verkeersborden en verkeersregels in Nederland

http://www.verkeerenwaterstaat.nl/Images/verkeersregels_t_tcm195-217848.pdf
Nieuwe verkeersregels in Nederland (april 2008).