

FANTASTISCHE FARAO'S: DIFFERENTIATIE 3^e LEERJAAR / GROEP 5

1. FARAO, DE GODDELIJKE KONING



Met Fantastische farao's duiken we binnen in de magische wereld van het oude Egypte. 'Fantastisch' in 'Fantastische farao's' kunnen we met verschillende synoniemen toelichten: buitengewoon, enorm, fabelachtig, fenomenaal, formidabel, geweldig, groots, imaginair, magnifiek, onwerkelijk, prachtig, puik, reuze, schitterend, subliem, super, uniek, ontzettend, ongelooflijk...

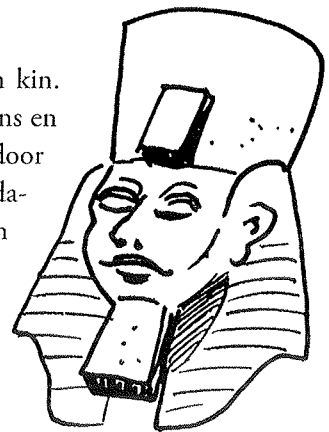
Weet je wat een vorst is?

Inderdaad, een koning of een koningin is daar een goed voorbeeld van. In België zit koning Albert II op de troon en hij wordt later opgevolgd door prins Filip. In Nederland regeert koningin Beatrix. Na de troonsafstand komt prins Willem-Alexander van Oranje aan de beurt.

Hebben een koning en een koningin in België en in Nederland veel macht? Hebben ze veel te zeggen? Beslist veel minder dan **de farao's uit het oude Egypte**, duizenden jaren geleden. Farao, zo noem je een koning of koningin uit het Oude Egypte.

Het oude Egypte was een machtige, ver gevorderde beschaving in Noord-Afrika, die meer dan 5000 jaar geleden ontstond en die zich kon ontwikkelen dankzij **de Nijl**. Deze rivier is ongeveer 6700 km lang en is hiermee de langste rivier ter wereld. De moessonregens zorgden ervoor dat de Nijl elke zomer overstroomde. Wanneer het water zich terugtrok, bleef een dikke laag vruchtbaar slib achter op de oevers. Hierdoor werd landbouw mogelijk en kenden de Egyptenaren grote opbrengsten, die ze dan weer konden verhandelen met de omringende volkeren. Dat maakte hen tot een rijke beschaving.

De meeste farao's waren mannen. Ze droegen een kunstbaard aan hun kin. De Egyptenaren geloofden dat de farao's ook goden waren, dus half mens en half god. Deze goddelijke koningen waren alleenheersers, uitgekozen door de goden. Zij hadden de absolute, volledige macht over al hun onderdanen en bepaalden alles wat er moest worden gedaan. Alles en iedereen was hun eigendom. De farao was zowel opperpriester, opperbevelhebber van de krijgsmacht als hoofdbestuurder van het land. Hij moest de goden tevreden houden, zodat het land vruchtbaar zou blijven en er een goede oogst kwam.

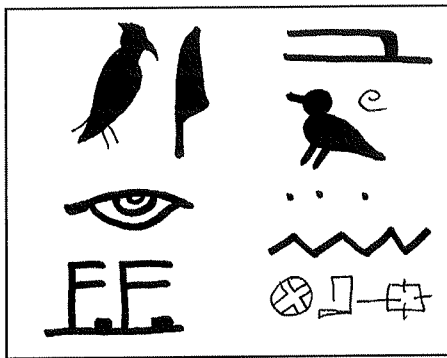


De Egyptenaren aanbaden meerdere goden. Vele honderden zelfs! De Egyptenaren dachten dat die goden alles in hun leven regelden. Ook beschermden ze hen in hun dagelijks leven en hielpen ze hen bij het maken van de overtocht, de reis naar het dodenrijk. Iedere god had zijn eigen taak. De farao's bouwden **tempels** voor hun favoriete goden. Ze geloofden dat de goden daar leefden. Iedere dag brachten ze eten naar de tempel. De Egyptenaren gaven hun goden ook een gezicht in schilderijen en beelden. Ze zagen eruit als mensen, maar hadden ook vaak een dierenkop: een valk, een havik, een ibis, een gans, een jakhals, een hond, een ram, een krokodil, een koe. Verderop in dit deeltje maak je kennis met de verschillende goden.

Ook vertelden de Egyptenaren grootse verhalen over hun goden. Die verhalen heten **mythen**. Een mythe is een van generatie op generatie doorverteld verhaal van een volk over zijn herkomst en godsdienst. In tegenstelling tot bij sprookjes en fabels, gaat het vaak over goden en halfgoden. Hoewel niet echt gebeurd, komt het verhaal niet zomaar uit de lucht vallen. Veel mensen kennen het en er steekt een bedoeling achter. Ze willen er iets mee verduidelijken.



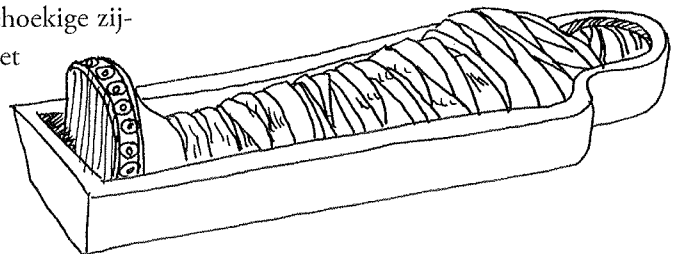
De Egyptenaren schreven ook over hun goden en hun wetten. Het levensverhaal van de farao's en hun grote daden werd beschreven op de wanden van de tempels. Ze schreven deze met **hiërogliefen**, heilige inkervingen genoemd. Dat beeldschrift ontwikkelde met de tijd naar een klankschrift.



We spreken over beeldschrift als elke tekening letterlijk betekent wat er getekend wordt: een getekende 'zon' als /zon/ gelezen.

We spreken over klankschrift wanneer elke tekening als een klank wordt uitgesproken, zoals in ons alfabet: een getekende 'b' wordt als /b/ uitgesproken. De hiërogliefen werden ook geschreven op papyrusrollen, een papiersoort gemaakt van de papyrusplant.

De goden en **het hiernamaals**, het leven na de dood, hadden een belangrijke invloed op het alledaagse leven van de Egyptenaren. Het was de bedoeling dat de farao na zijn dood in het rijk van de goden verder leefde. Om goed bewaard of geconserveerd te worden, moest het dode lichaam kundig bewerkt worden. Dat **mummificeren** duurde maar liefst 70 dagen. Een mummie is een met een speciale techniek gedroogd, gebalsemd en ingewikkeld dood lichaam. Nadien werd de mummie in een sarcofaag, een versierde doods-kist gelegd. Sommige farao's werden in **een piramide** begraven. Het was een reusachtig bouwwerk met grafkamers met een vierkant grondvlak en vier schuin oplopende driehoekige zijvlakken. Binnenin vond je een compleet stelsel van gangen en kamers. Hierin lagen allerlei kostbare voorwerpen en sieraden. Die zou de farao kunnen gebruiken in het dodenrijk.



a. Kleur Egypte rood op de kaart. Overtrek de Nijl met blauw.



b. Waarom wordt Egypte wel eens “de graanschuur” van het Midden-Oosten genoemd?

.....

.....

.....

c. Wat waren de drie functies/taken van de farao?

.....

.....

.....

d. Wat zijn mythes?

.....

.....

.....

e. Waar of niet waar?

De Egyptenaren dienden vele goden.

De Egyptenaren bouwden piramides voor hun goden.

De Egyptenaren schreven alleen op papyrus.



f. Er bestaan ook vrouwelijke farao's. Zoek eens wat meer op over Hatsjepsoet.



.....

.....

.....

.....

.....

.....



g. Ontwerp je eigen Egyptische god. Teken een dierenhoofd op een mensenlichaam. Verzin ook een naam en een functie.



.....

.....

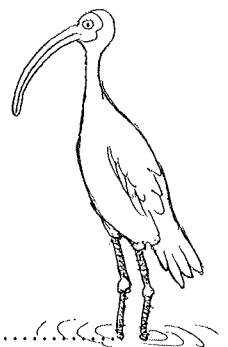
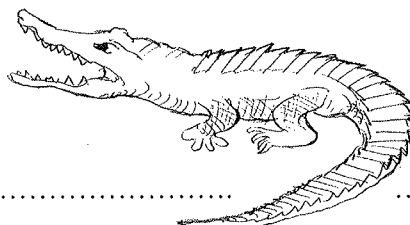
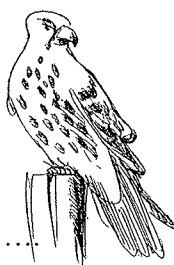
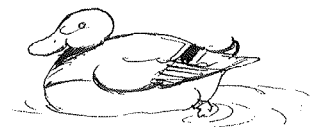
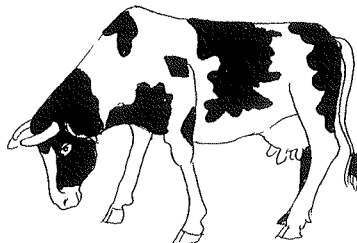
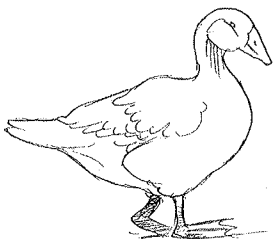
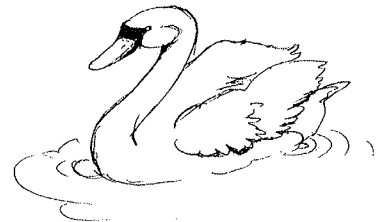
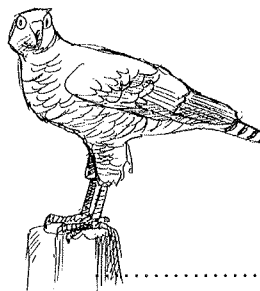
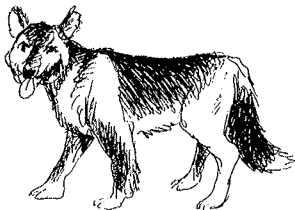
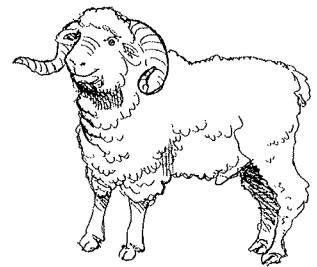
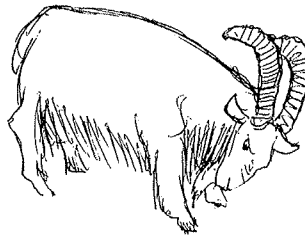
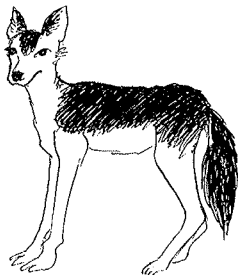


2. GODEN MET EEN DIERENKOP

De Egyptenaren geloofden in meerdere goden die hen zouden beschermen en helpen. Iedere god had zijn eigen betekenis. In vele gebieden kregen ze zelfs een andere naam. Elke grote stad had ook zijn eigen beschermgod. De Egyptenaren bouwden tempels voor hun goden en dachten dat de farao's door de goden werden gestuurd om hen te helpen. De meeste Egyptische goden werden verbonden en afgebeeld met een dier, vooral de kop.




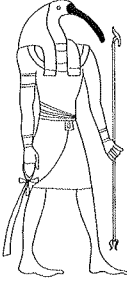
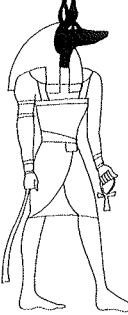
- a. Hieronder zijn verschillende dieren getekend.
Ken je hun naam? Kies uit en vul in.

valk – havik – ibis – gans – jakhals – hond – ram – eend – krokodil – koe – steenbok – zwaan



- b. Ga op zoek naar
- de naam van de goden
 - het dier dat ze voorstellen
 - hun functie

Lees de tips! Dan ontdek je zeker de oplossing.

					
Het dier					
De naam					
De functie					

Tips

- De krokodillengod heet niet Chnoem, maar zorgt wel voor de vruchtbaarheid.
- Thoth is de god van de schrijfkunst.
- De scheppingsgod wordt voorgesteld door een ram.
- Mummificeren is de taak van de jakhals Anoebis.
- Ra de zonnegod is niet de ibis maar de valk.
- Naast Anoebis staat Thoth.
- Chnoem staat tussen Sobek en Ra.

- c. Welke goden zitten in de zinnen verstopt?

Onderstreep hun naam. Kies uit:

Hathor – Horus – Chnoem – Sobek – Thoth – Ra – Anoebis – Osiris – Isis – Atoem - Chonsoe

Werd farao Toetanchamon verraden door generaal Horemheb?

Toch noem je best ook enkele Egyptische goden op.

De litho thuis beeldt een piramide, een sfinx en een obelisk af.

Wil je een roos, iris of tulp in dat boeket?

“Ho, ho, ho, rustig aan”, riep de kerstman uit.

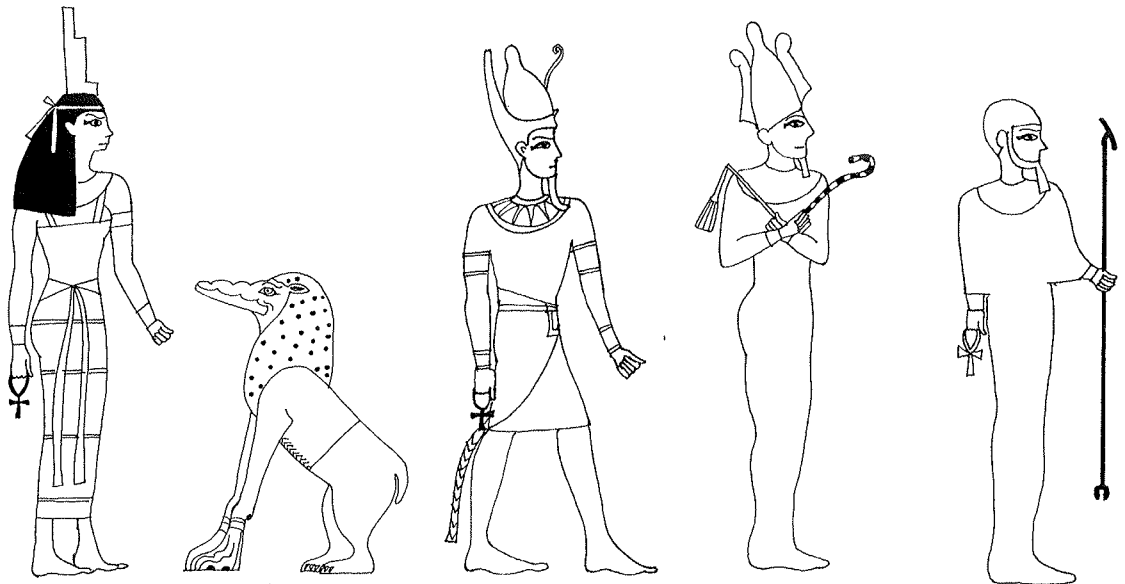


d. Bedenk nu zelf zo'n zinnetje voor een andere Egyptische god.

.....

.....

e. Schrijf de namen van de goden bij de passende tekening.
 Lees aandachtig de omschrijving en vergelijk ze met de tekeningen.



.....

Osiris, god van de onderwereld, houdt een kromstaf en een vlegel in de handen. Op zijn hoofd draagt hij een Atefkroon.

Atoem, god van de schepping en voorvader van alle goden en farao's, draagt een Psjent of dubbele kroon. In zijn hand houdt hij een ankh-kruis, symbool van het leven.

Isis, de moedergodin, draagt boven op het hoofd een troon, het symbool van de macht, en in de hand een ankh-kruis. Dit kruis is een teken van onsterfelijkheid en eeuwig geluk.

Oppergod **Ptah** is een rijzige mummieachtige man met een rechte baard, gekleed in sluitende kleding en een nauwe hoofdkap. In de ene hand draagt hij een scepter, in de andere hand een maat (struisvogelveer) verbonden met een ankh-kruis. De godin Maät stond voor orde, rechtvaardigheid en waarheid.

Ammit werd nooit beschouwd als een godin. Zij bestrafte personen die zich niet voorbeeldig hadden gedragen in hun leven volgens het principe van Maät. De angst werd voorgesteld door het hoofd, de voorzijde en de rug van gevaarlijke wilde dieren: krokodil, leeuw en nijlpaard.



3. BEELDSCHRIFT



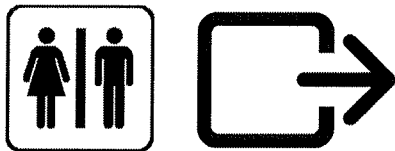
De oude Egyptenaren schreven niet op dezelfde manier als wij.

Ze gebruikten een **beeldschrift**. Dat is de oudste vorm van schrift op aarde. Oorspronkelijk werd het vooral gebruikt om hoeveelheden of aantallen uit te drukken, als betalingsbewijs.

Zo werden drie koeien afgebeeld als drie koeienkoppen. De schrijvers krasten de tekeningetjes in een stuk klei om een afspraak vast te leggen of een boodschap te sturen. Het waren een soort geheugensteuntjes voor handelaars en boeren. Later schreven de Egyptenaren ook over hun goden en hun wetten. Deze taal van de goden bestond uit heilige inkervingen, **hiërogliefen** genoemd. De hiërogliefen waren in het begin tekens en afbeeldingen van mensen, dieren en voorwerpen.

Het **beeldschrift**, de eerste vorm van schrift, is te vergelijken met de **pictogrammen** die wij nu gebruiken. Het woord pictogram kent zijn oorsprong in het Latijn: picto komt van 'pictus' en betekent 'geschilderd'; gram komt van 'gramma' ofwel 'letter'.

Dus: geschilderde letter of anders gezegd getekende taal. Bekijk maar eens de pictogrammen in stations. Je ziet meteen waar het toilet is of de uitgang. Het maakt niet uit welke taal je spreekt. Beelden zijn hier begrijpelijker dan woorden. Deze boodschappen in beeldtaal spreken je ook vlugger aan dan een tekst. Een pictogram is een teken dat letterlijk de betekenis laat zien.

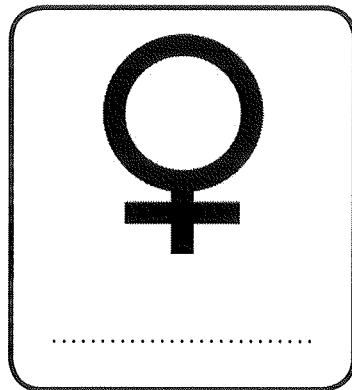
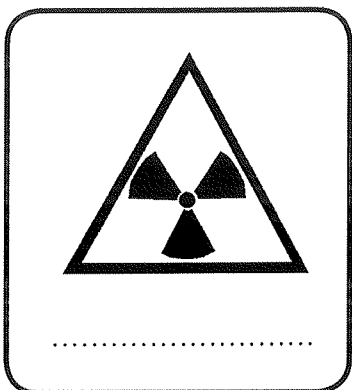
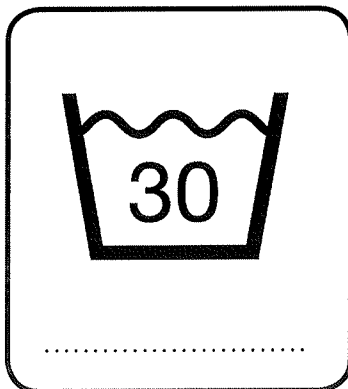
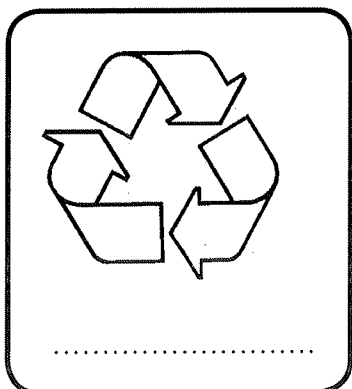
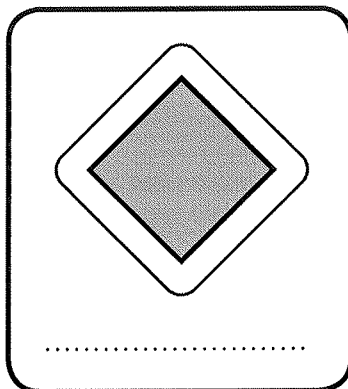
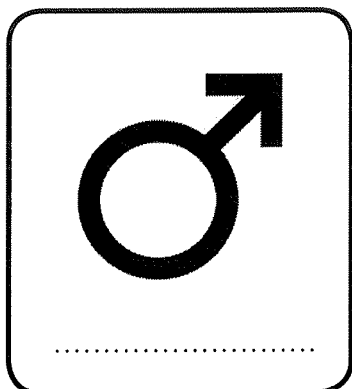
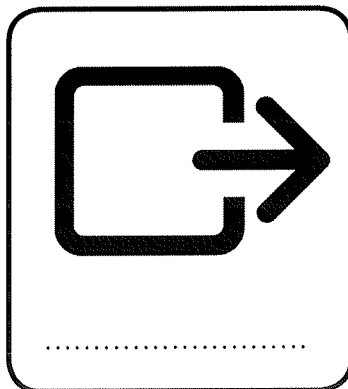


Zoals we al eerder zeiden, is het een voordeel dat deze beeldtaal wereldwijd verspreid is, te begrijpen door mensen uit verschillende taalgebieden. Pictogrammen worden veel gebruikt op treinstations, vliegvelden... Ook verkeersborden zijn een soort pictogrammen.

- a. Als je pictogrammen vergelijkt met taal, zijn er zowel voor- als nadelen. Bedenk vijf voor- en vijf nadelen van het gebruik van pictogrammen.

Voordelen	Nadelen

b. Kun jij bij de volgende pictogrammen telkens de juiste betekenis geven?



c. Zoek zelf nog andere voorbeelden van pictogrammen en plak ze hieronder op.



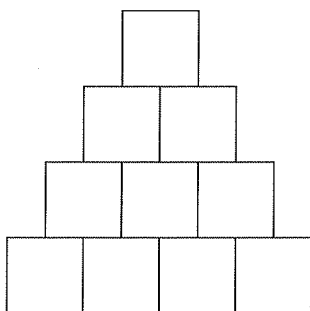
4. LETTERPIRAMIDES

a. Vul de letters van het alfabet aan.

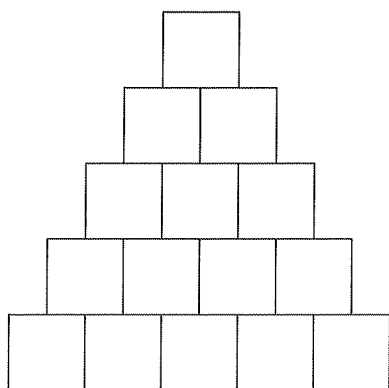
..	B	C	D	..	F	G	H	..	J	K	L	M	N	..	P	Q	..	S	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

b. Vul de letterpiramides in.

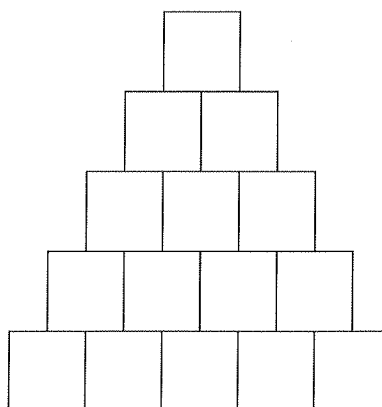
- Een letterpiramide begint bij de top. Daarin schrijf je één letter.
- Vervolgens komt er telkens één letter bij om een nieuw woord te maken.
- Je mag de letters onderling wel van plaats verwisselen.



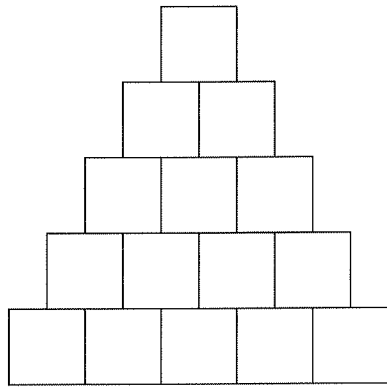
1. negende letter van het alfabet
2. jijzelf als persoon
3. deel van je gezicht onder de mond
4. uitdrukking van verdriet; ik



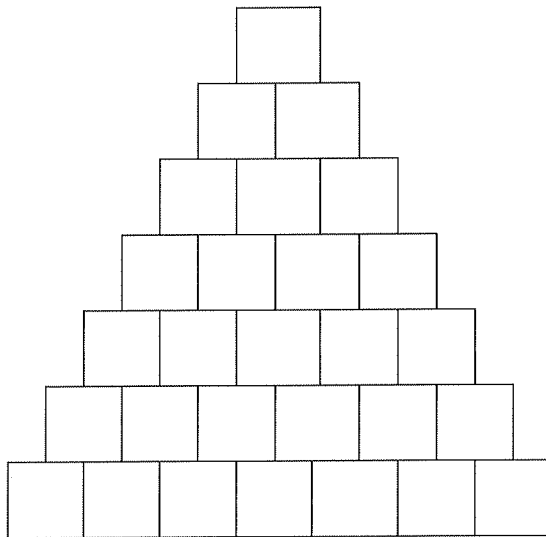
1. vijfde letter van het alfabet
2. oude lengtemaat, ongeveer 69 centimeter
3. goed in je zitten; ander woord voor huid
4. Ik me goed. Ik tast.
5. dier met vleugels, twee poten en een snavel



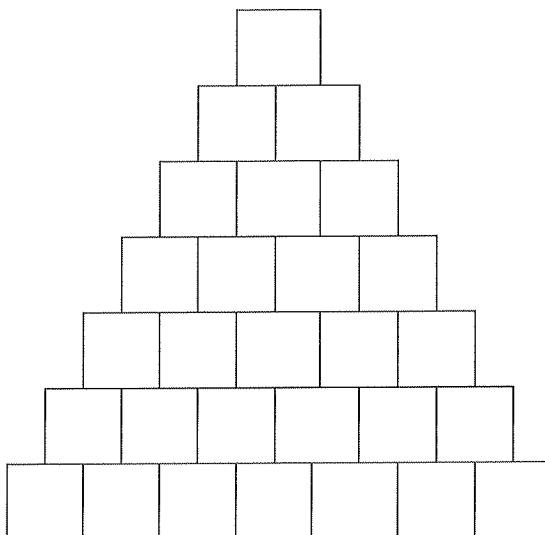
1. eerste letter van het alfabet
2. wat overblijft als je iets verbrandt
3. naam zowel aan jongens als meisjes gegeven
4. rivier die door België stroomt en in Rotterdam uitmondt in de Noordzee
5. Als je de politie beledigt, word je beschuldigd van ... aan de politie.



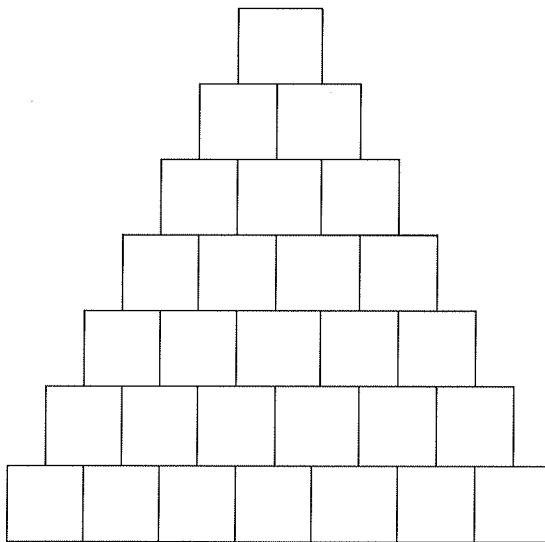
1. eerste letter van het alfabet
2. slee
3. mannetjesbij
4. op die plaats
5. dier met vier benen om op te rijden, wagens te trekken



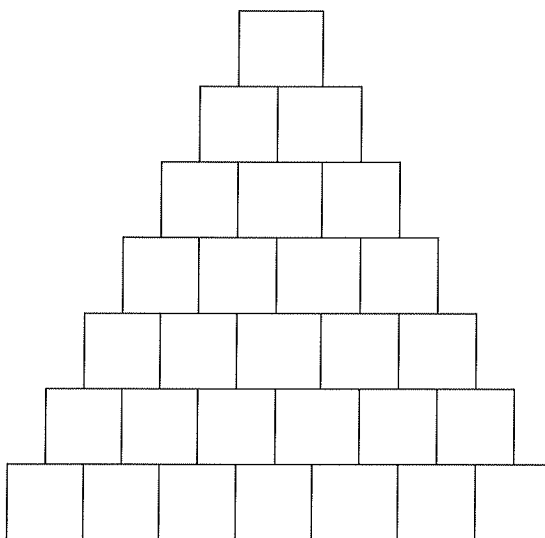
1. zestiende letter van het alfabet
2. boven
3. om in te koken
4. halt; verkeersteken; ik (houd ermee op)
5. grap; ik (schoon of glanzend wrijven)
6. affiche, grote gedrukte afbeelding
7. succesvolle musicus, artiest



1. tweede klinker (kies uit: i, u, e, o en a)
2. die trui is klein voor jou.
3. opgeruimd, verzorgd; van dun touw geknoopt netwerk
4. hij holt, hij draaft, hij (hard lopen)
5. de knop van het toetsenbord voor de volgende regel; huis-aan-huisverkoper zonder de letter v.
6. van riet gemaakt, een mandje
7. railvoertuigen met locomotief voor langere afstanden



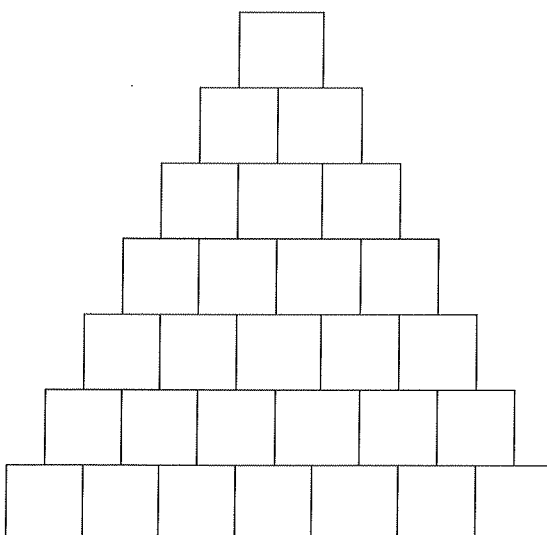
1. de vijfde letter van het alfabet
2. plus; Hans Grietje
3. schrijfinstrument om met inkt op papier te schrijven
4. zoogdieren die het meest op de mens lijken
5. pech met de auto of met een ander voertuig
6. voorwerpen om eten in te bakken, op het dak liggen dak.....
7. uitstippelen, ontwerpen



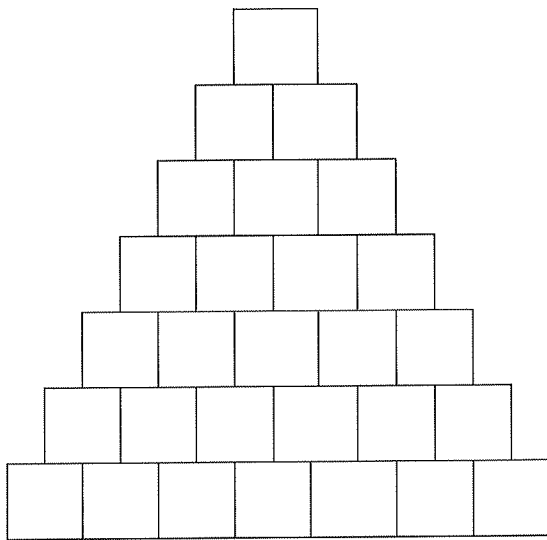
1. de twintigste letter van het alfabet
2. afkorting van tegenover
3. kever, een insect
4. een druiven; ook dik gevlochten touw
5. lichaamsbeweging, aangename hobby, en spel
6. bruin vlekje op de huid
7. uiting van verzet, tegenstand, weerstand



c. Bedenk zelf nog twee letterpiramides. Gebruik je woordenboek om de omschrijvingen te maken.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7



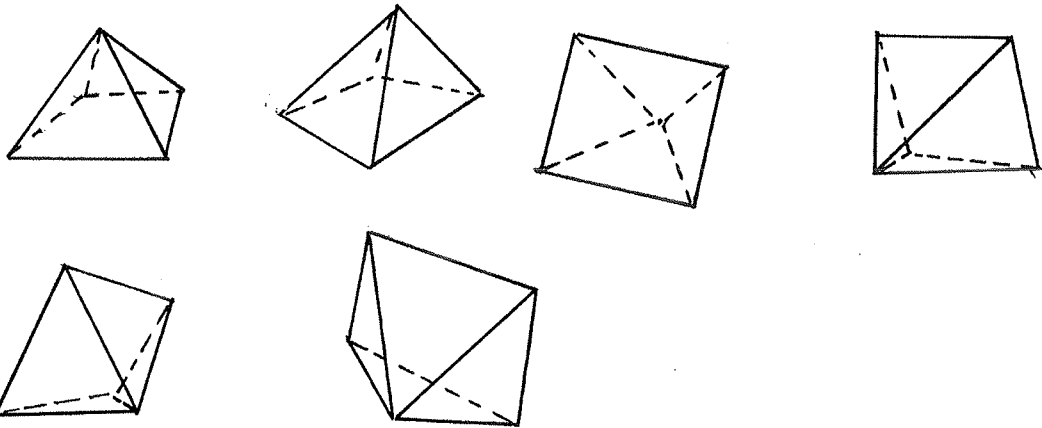
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7



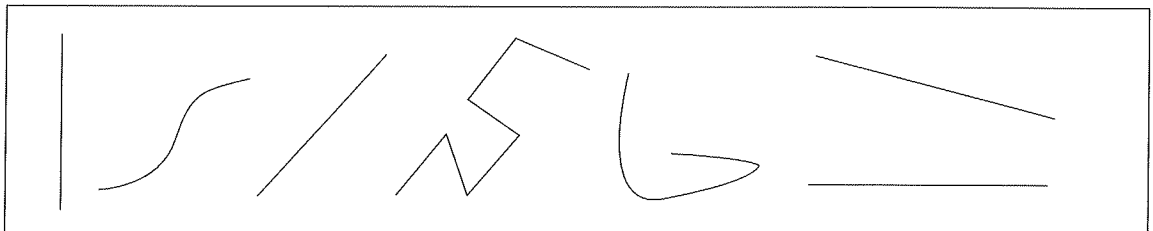
5. HET VIERKANTE GRONDVLAK VAN DE EGYPTISCHE PIRAMIDES

De eerste Egyptische piramide is ruim 4500 jaar geleden gebouwd als grafmonument voor een Egyptische farao, de toenmalige heerser. Wie kent Toetanchamon of Ramses II niet? Het grondvlak van de piramide heeft de vorm van een vierkant.

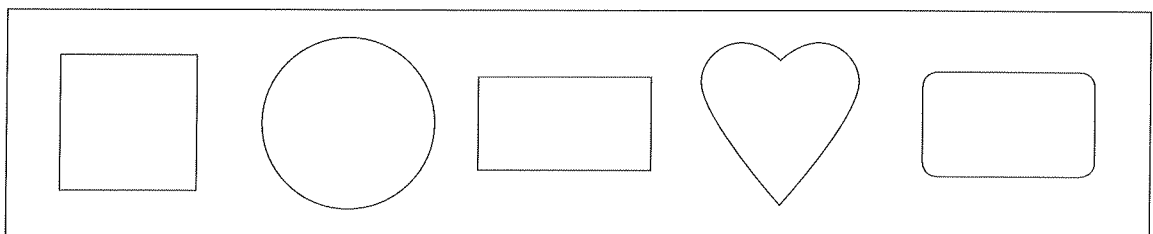
a. Kleur het vierkante grondvlak bij de gekantelde en de doorzichtige piramides.



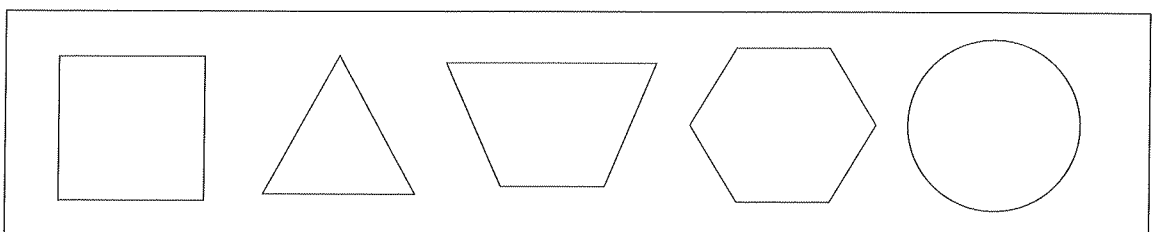
b. Overtrek in groen de rechte lijnen.



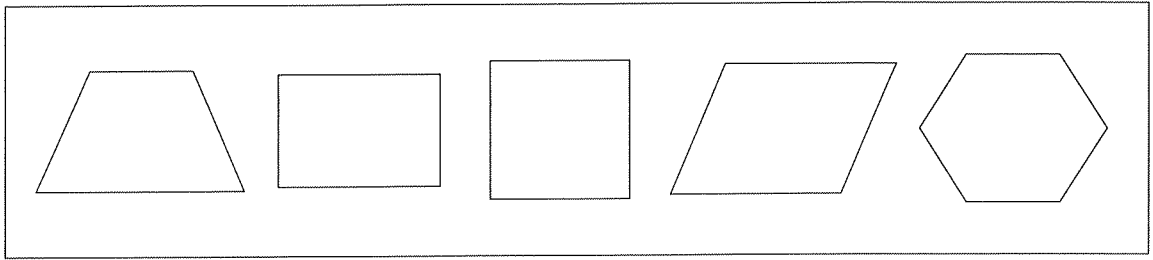
c. Kleur de vlakke figuren met rechte lijnen of zijden groen.



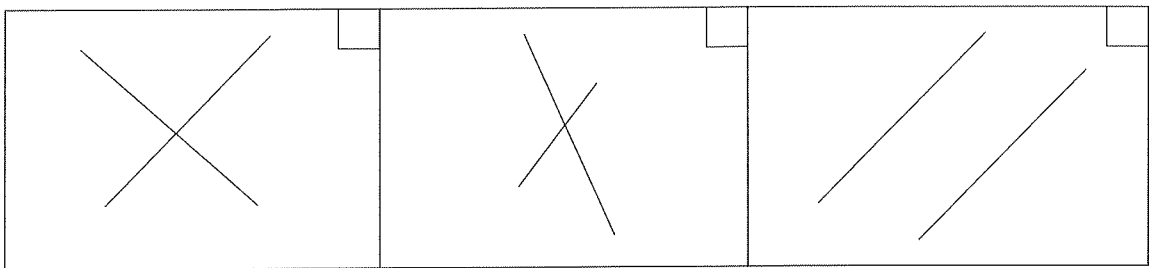
d. Kleur in elke vlakke figuur de overstaande zijden in dezelfde kleur.



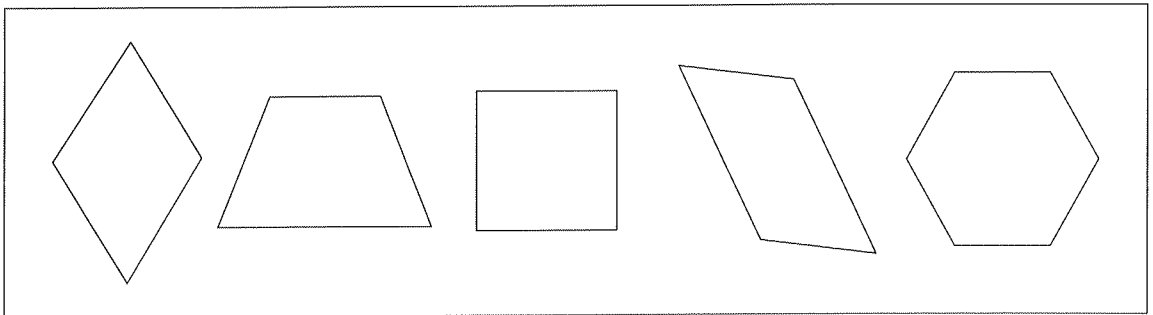
e. Kleur in elke vlakke figuur de gelijke overstaande zijden in dezelfde kleur.



f. Zet een kruisje bij het paar evenwijdige rechten.



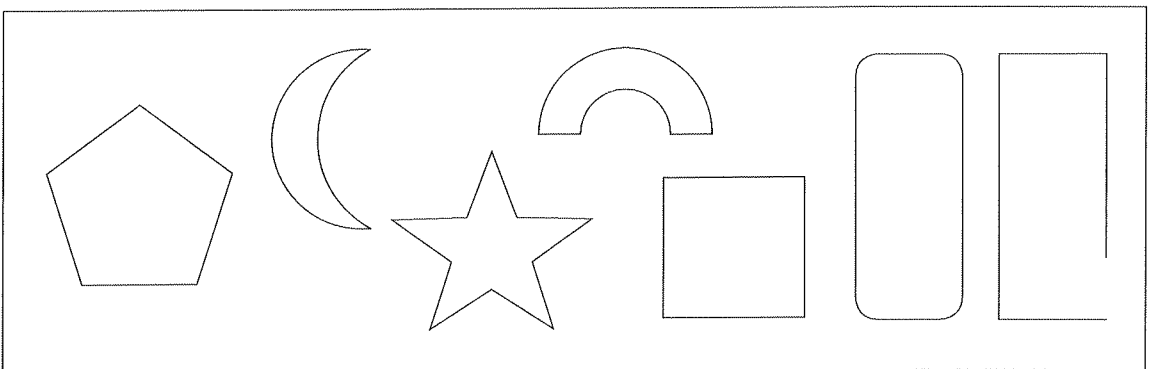
g. Kleur in elke vlakke figuur de evenwijdige zijden in dezelfde kleur.



h. Kleur de veelhoeken.

Tip: het vierkant is een veelhoek.

Een veelhoek wordt enkel begrensd door rechte lijnen.

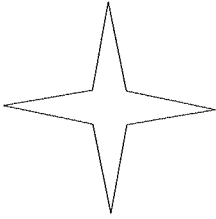
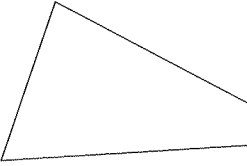
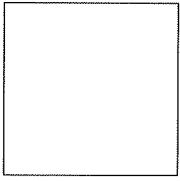


i. Vul de naam in van de veelhoeken.

Tip: een vierkant is een vierhoek.

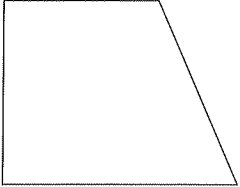
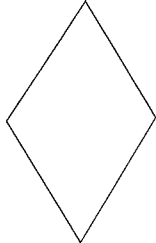
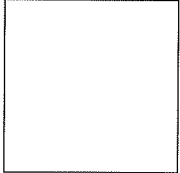
Kies uit:

driehoek – vierhoek – vijfhoek – zeshoek – zevenhoek – achthoek – negenhoek - geen

		
.....

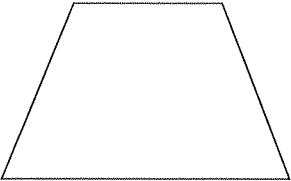
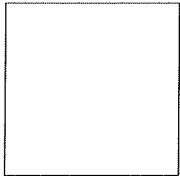
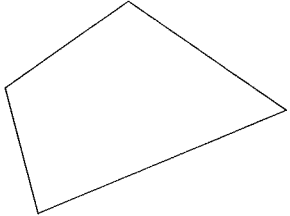
j. Vul het aantal rechte hoeken in.

Tip: een vierkant heeft 4 rechte hoeken.

		
..... rechte hoeken rechte hoeken rechte hoeken

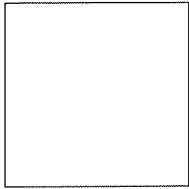
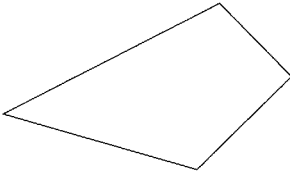
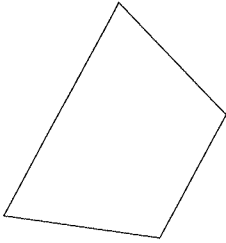
k. Vul het aantal gelijke zijden in.

Tip: een vierkant heeft 4 gelijke zijden.

		
..... gelijke zijden gelijke zijden gelijke zijden

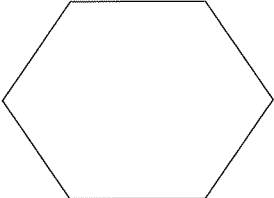
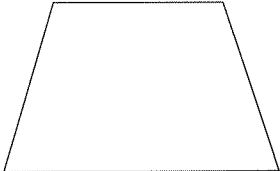
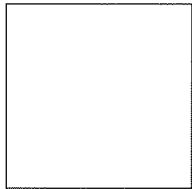
l. Vul het aantal paar evenwijdige zijden in.

Tip: een vierkant heeft 2 paar evenwijdige zijden.

		
..... paar evenwijdige zijden paar evenwijdige zijden paar evenwijdige zijden

m. Vul het aantal gelijke paar evenwijdige zijden in.

Tip: een vierkant heeft 2 gelijke paar evenwijdige zijden.

		
..... gelijke paar evenwijdige zijden gelijke paar evenwijdige zijden gelijke paar evenwijdige zijden

n. Vul het paspoort van een vierkant en een rechthoek in.

Een vierkant heeft:

4 hoeken

..... paar evenwijdige zijden

4 even lange

Is een vierkant een rechthoek?

Een rechthoek heeft:

..... rechte hoeken

2 paar zijden

..... zijden die twee aan twee











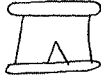







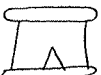

















even zijn.









6. EEN EGYPTISCH REKENRAADSEL

a. Zoek hoeveel elke tekening waard is.

- Elke tekening stelt een cijfer onder de 10 voor.
- Naast en onder het rooster staat de som van alle tekeningen in die rij of kolom.

						26
						33
						38
						30
						26
						36
45	32	29	29	28	26	

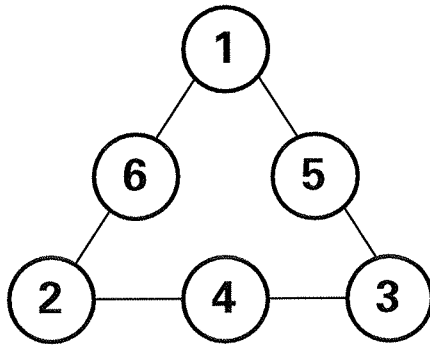
 =
  =
  =
  =
  =
  =



b. Bedenk zelf zo'n raadsel. Laat het door een klasgenoot oplossen.



7. MAGISCHE PIRAMIDES/DRIEHOEKEN



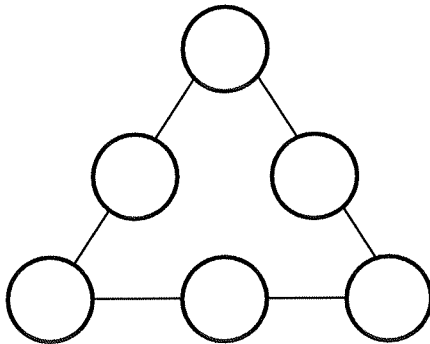
a. Dit is een voorbeeld van een magische driehoek. Leg uit wat er zo bijzonder is aan deze driehoek.

.....

.....

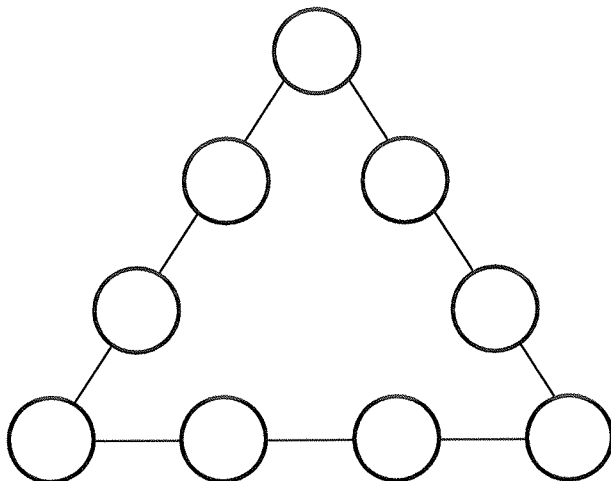
.....

b. Plaats dezelfde getallen (1 tot en met 6) op een andere manier in de driehoek zodat ook deze magisch wordt.

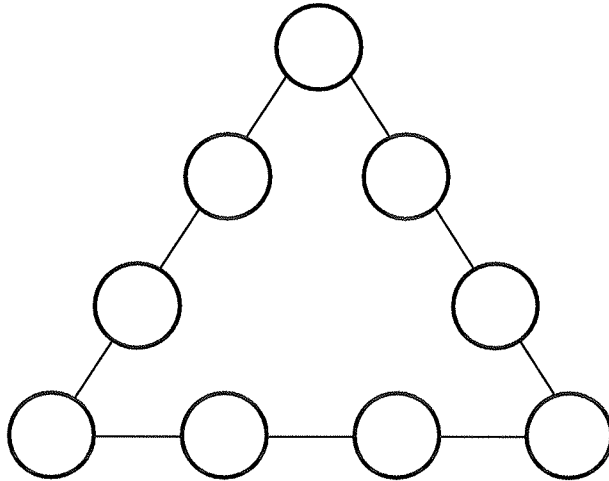


c. Maak met de cijfers 1 tot en met 9 een grotere driehoek.

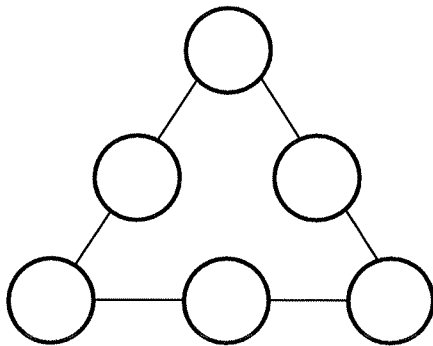
- De som van de zijden moet steeds 17 zijn.



- De som van de zijden moet 20 zijn.



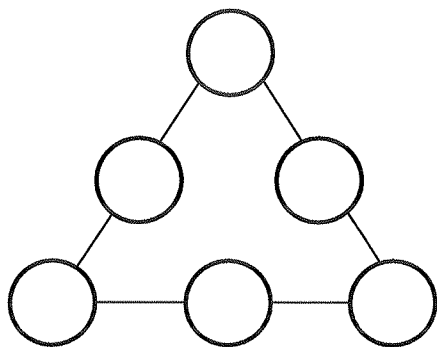
d. Maak een magische driehoek.
Gebruik de getallen 11, 22, 33, 44, 55 en 66.
De som van de zijden is 99.



e. Ontwerp zelf een magische driehoek. Je mag andere cijfers gebruiken. Laat ze vervolgens oplossen door een klasgenoot.

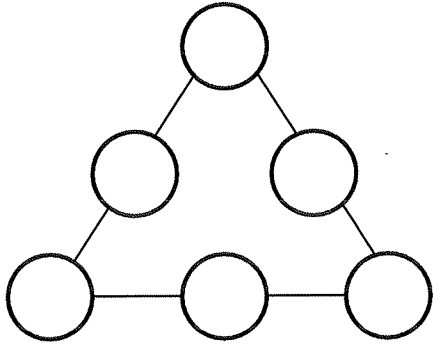
.....

.....



.....

.....



.....

.....

