



Stiekem seinen, bunkers op Goeree-Overflakkee

Lerarenhandleiding

Stiekem seinen Oorlog en geheime boodschappen op bunkercomplex De Punt op Goeree-Overflakkee

Lerarenhandleiding bij het erfgoedproject voor groep 7 en 8

Kennismaken met bunkercomplex De Punt en het soldatenleven in en om de bunkers
Onderzoek doen naar communicatiemiddelen in de Tweede Wereldoorlog
Aan de hand van een spannend spel speuren naar sporen uit het verleden

Inhoud

Wat en hoe?	7
Waarover gaat dit project?	9
Les 1: De muur van beton en staal	11
Les 2: Geheime boodschappen	13
Les 3: Operatie S.O.S.	15
Bijlage 1: Achtergrondinformatie	17
Bijlage 2: Uitleg Bunkerspel	19
Bijlage 3: Spelbord	21
Bijlage 4a: Spelblad	23
Bijlage 4b: Antwoordkaartjes bij het spelblad	27
Bijlage 5: Goede antwoorden	29
Bijlage 6: Praktische tips	33
Colofon	34



Wat en hoe?

Les	Soort activiteiten	Ruimte	Tijd	Vorbereiding	Extra
Les 1: De muur van beton en staal	De leerlingen bekijken een video, maken kennis met het bunkercomplex en schrijven een dagboekfragment.	Klaslokaal	60 minuten	- Film klaarzetten op het digibord. - Schrijfmateriaal regelen: pennen en schriften of gelinieerd papier.	
Les 2: Geheime boodschappen	De leerlingen onderzoeken het leven op het bunkercomplex. Ze ontdekken hoe soldaten communiceerden met elkaar en met de buitenwereld.	Klaslokaal en/ of bezoek aan bunkercomplex De Punt	180 minuten	- Digibord klaarzetten. - Spelmateriaal klaarzetten. - Bij bezoek: extra ouders/ begeleiders regelen en bespreken van de omgangsregels tijdens de buitenles.	
Les 3: Operatie S.O.S.	De leerlingen bedenken en maken een 'communicatie-machine' of codetaal.	Klaslokaal of creatief lokaal	120 minuten	- Digibord klaarzetten. - Creatief materiaal klaarleggen.	Tentoonstelling in de klas

Waarover gaat dit project?

Stiekem seinen

Oorlog en geheime boodschappen op bunkercomplex De Punt

In deze lessenreeks maken leerlingen kennis met het soldatenleven in en om het bunkercomplex De Punt. Ze ontdekken hoe de soldaten tijdens de oorlog (in het geheim) communiceerden op zo'n complex. In de eerste les leren de leerlingen hoe de komst van de Atlantikwall van invloed is geweest op het landschap van Goeree-Overflakkee. Ook nemen ze een kijkje in het leven van een Duitse soldaat die hier tijdens de Tweede Wereldoorlog werd gestationeerd. In de tweede en derde les doen de leerlingen onderzoek naar verschillende communicatievormen, spelen ze een spannend spel en bedenken ze zelf een manier en/of codetaal waarmee ze een geheime boodschap kunnen overbrengen.

Bunkercomplex De Punt

In 1939 brak de Tweede Wereldoorlog uit. Een jaar later veroverden de Duitsers Nederland. Om het Europese continent te beschermen tegen een invasie over zee, maakte de Duitse legerleiding een plan om langs de kust een aaneenschakeling van betonnen bunkers en versperringen te plaatsen. Deze 'Atlantikwall' liep van het uiterste puntje van Noorwegen via Denemarken, Nederland en België naar Frankrijk tot aan de grens met Spanje. Ook op Goeree-Overflakkee werden bunkers aangelegd die deel uitmaakten van deze verdedigingslinie.

De Atklantikwall op het eiland bestond uit diverse verdedigingscomplexen. Aan de oostkant van het eiland stond een ring van verdedigingswerken om de dorpen Ouddorp, Goedereede en Stellendam, waarvan bunkercomplex De Punt een onderdeel was. Bij De Punt lag al een zogenaamde 'Küstenpost', een houten barak, waar Duitse soldaten verbleven. Men besloot om deze plek om te bouwen tot een complex bestaande uit vijftien bunkers, waaronder een munitie-opslagbunker, een woonbunker en een wc-bunker. De bouwwerken die uiteindelijk het complex De Punt vormden, werden in fases gebouwd tussen 1942 en 1943. Door de oorlogsjaren heen bezetten verschillende manschappen het complex. Na de oorlog verdwenen de meeste bunkers onder het zand, overwoekerd door braamstruiken. Een groep vrijwilligers groef het complex in zijn geheel uit. Tegenwoordig kun je het bunkercomplex bezoeken en als je goed kijkt, vind je er nog sporen terug van het soldatenleven van toen.

Materialen

- Dit project bestaat uit een lerarenhandleiding, een film en een PowerPoint Bunkerspel, die je kunt vinden op <https://wo2go.nl/educatie/>.

Les 1: De muur van beton en staal

60 minuten

Lesinhoud

De leerlingen zien in het eerste deel van de film hoe de Duitse legerleiding in de Tweede Wereldoorlog de Atlantikwall liet bouwen en welke gevolgen dat had voor het landschap van Goeree-Overflakkee. Vervolgens focust de film zich op bunkercomplex De Punt. De leerlingen krijgen een kijkje in het dagelijkse leven in en om de bunkers. Ze ontdekken dat het 'oorlogsleven' van een soldaat niet altijd spannend of eng was en soms zelfs een beetje saai. Na de vertoning van de film volgt een klassikaal gesprek over de film. Als afsluitende opdracht schrijft elke leerling een pagina uit het dagboek van de soldaat.

Lesdoelen

De leerlingen leren dat de aanleg van de Atlantikwall gevolgen heeft gehad voor het landschap en het leven op Goeree-Overflakkee. Ze weten wat de functie is van een bunkercomplex en ze kunnen uitleggen hoe het soldatenleven er in het complex uitzag.

Nodig tijdens de les

Digibord, filmpje, schriften of gelinieerd papier, pennen of potloden.

Vorbereiding op de les

Lees de achtergrondinformatie over de Atlantikwall en bunkercomplex De Punt (zie 'Waarover gaat dit project?', pagina 9 en bijlage 1). Zet het filmpje, dat je vindt op <https://wo2go.nl/educatie/> klaar op het digibord. Leg de schrijfmateriaal klaar.

Inleiding: De Atlantikwall

Introduceer de les door een paar algemene vragen te stellen over de Tweede Wereldoorlog. Wanneer was die oorlog? Waarom heet het de 'Tweede Wereldoorlog'? Stel je eens voor dat je in die tijd hier in de klas had gezeten. Hoe zou het toen zijn geweest? Was het leven eng, spannend of gewoon net zoals nu?

Zijn er op het eiland Goeree-Overflakkee sporen terug te vinden uit die tijd? Leg uit dat op het eiland diverse bunkercomplexen liggen. Weten de leerlingen wat een bunker is? Start de introductiefilm. De leerlingen bekijken het eerste deel van de film. Het tweede deel bekijken ze in de tweede les. Bespreek de film aan de hand van de volgende vragen.

- Wat verbaasde je het meest?
- Wat wisten jullie nog niet?
- In de film praten ze over de 'Atlantikwall'. Wat is de Atlantikwall?
- Waar op Goeree-Overflakkee ligt bunkercomplex De Punt?
- Waarom zou het juist daar liggen?
- Wat deden de Duitse soldaten allemaal in en rondom de bunkers?
- Heb je nog vragen over de film?

Opdracht: Kruip in de huid van ...

Het dagelijkse leven van een soldaat in het bunkercomplex bestond vooral uit wachten en oefenen. Maar soms was het ook spannend, bijvoorbeeld als er een dreiging was van de geallieerden. De Duitsers hielden alle gebeurtenissen bij in een oorlogsdagboek. Helaas is die van De Punt niet bewaard gebleven. Maar stel dat deze wel was teruggevonden. Wat zou erin staan?

Leg de opdracht uit. De leerlingen kruipen in de huid van een Duitse soldaat die een tijdje op De Punt leefde. Iedere leerling schrijft één dag uit het dagboek van de soldaat. Hoe laat staat hij op? Wat moet hij doen? Heeft hij het leuk met de andere soldaten? Wat eet en drinkt hij? Hoe is het weer? Mist hij zijn familie? Gebeurt er iets speciaals die dag? Hoe laat gaat hij naar bed?

De leerlingen gebruiken de informatie uit het filmpje en van internet (zie bijvoorbeeld bijlage 1) en hun fantasie.

Afsluiting: Voorlezen

Vraag na afloop een aantal leerlingen (een stukje van) hun dagboekfragment voor te lezen. Lijken de dagboekfragmenten op elkaar of hebben de leerlingen er allemaal een heel andere invulling aan gegeven? Welk fragment maakt de meeste indruk?

Les 2: Geheime boodschappen

180 minuten

Lesinhoud

De leerlingen bekijken het tweede deel van de film. Dit deel gaat over de communicatiemiddelen die men in de Tweede Wereldoorlog gebruikte. Op het bunkercomplex bestond altijd het gevaar dat een vijand een (geheime) boodschap onderschepte. Tijdens een spannend spel (op het bunkercomplex of in de klas) ontdekken de leerlingen welke (soms heel geheime) manieren van communiceren de soldaten in die tijd hadden en ontrafelen ze een geheime boodschap.

Lesdoelen

De leerlingen leren over communicatie en weten welke middelen soldaten in de oorlog gebruikten om te communiceren. Ook leren ze dat deze middelen soms heel geschikt waren voor geheime boodschappen. De leerlingen ervaren de opzet van het bunkercomplex. Door goed samen te werken en logisch na te denken ontcijferen ze een geheime code.

Nodig tijdens de les

Digibord, PowerPoint Bunkerspel (te vinden op <https://wo2go.nl/educatie/>), scharen, bijlage 2: uitleg spel, bijlage 3: spelbord, bijlage 4a: spelblad, bijlage 4b: antwoordkaartjes bij het spelblad, bijlage 5: goede antwoorden, voldoende iPads of laptops (één per groepje), voldoende pionnen en dobbelstenen.

Bij een bezoek aan de bunkers:

Afspraak voor een bezoek aan het complex (te maken via Stichting WO2GO) en voldoende begeleiding. Alle benodigde materialen voor het Bunkerspel. Extra: per groepje een rolletje plakband om de kaartjes op het spelblad vast te kunnen plakken.

Vorbereiding op de les

Bepaal of je een bezoek kunt brengen aan het bunkercomplex De Punt.

Bezoek bunkercomplex:

Vraag voldoende begeleiders en neem de benodigde materialen voor het Bunkerspel mee. Knip van tevoren de antwoordkaartjes (bijlage 4b) uit. Bepaal en bespreek de omgangsregels. NB Omdat de bunkers in de herfst en winter een verblijf zijn voor vleermuizen, is het complex met de klas alleen te bezoeken tussen mei en oktober.

In de klas:

Als alternatief is het Bunkerspel ook in de klas te spelen. Zet het spelbord op het digibord klaar. Verdeel de klas in groepjes van circa vier leerlingen. Print voor elk groepje een spelbord uit. Print voor elk groepje een spelblad (bijlage 4a) en een antwoordkaartjesblad bij het spelbord (bijlage 4b) uit. Laat de leerlingen de kaartjes van 4b vooraf uitknippen. Zorg voor voldoende laptops of iPads, pionnen en dobbelstenen (één pion en één dobbelsteen per groepje).

Inleiding: Communicatie

Vertel dat deze les gaat over communicatie. Met name de communicatie tijdens de Tweede Wereldoorlog en in een bunkercomplex zoals De Punt. Ga eerst wat dieper in op de betekenis van *communicatie*. Wat is communicatie eigenlijk? Zoek met de leerlingen de definitie op en bedenk welke middelen je tegenwoordig hebt om met elkaar te communiceren.

Start daarna het tweede deel van de film. De leerlingen zien hoe de soldaten in de bunkers onderling contact hadden. Er bestonden nog geen moderne communicatiemiddelen. Je moest altijd voorzichtig zijn en opletten dat de vijand je boodschap niet onderschepte.

Bespreek de film kort na, bijvoorbeeld aan de hand van de volgende vragen:

- Wat heeft je verrast?
- Wat vond je spannend?
- Wat wist je nog niet?
- Welke vorm van communicatie werkte het best? Waarom?

Opdracht: Het Bunkerspel

Leg het Bunkerspel uit. De soldaten die in De Punt zaten, hadden allerlei middelen en trucs om elkaar op de hoogte te houden, in te seinen, of om de vijand juist om de tuin te leiden. Als je goed zoekt, vind je nog verschillende manieren van (soms heel geheime) 'communicatie' op, in en bij de bunkers. In het spel gaan leerlingen op zoek naar die plekken. Bij deze plekken lieten soldaten fragmenten van een belangrijke boodschap achter. In zeven bunkers verstopten ze een stukje code. In een van die zeven liggen zelfs twee stukjes code verstopt. In de andere acht bunkers liggen geen stukjes code. De leerlingen doorzoeken de verschillende plekken en ontdekken de stukjes code. Als ze alle stukjes code verzameld hebben, stoppen ze deze in een 'enigma-machine'. Zo ontdekken ze de geheime boodschap die de soldaten achterlieten.

Je kunt het spel in de klas spelen. Op bepaalde tijden kun je het spel ook op het bunkercomplex spelen. Zie bijlage 2 voor de uitgebreide uitleg van het Bunkerspel.

In de klas

Verdeel de klas in groepjes van circa vier leerlingen. Toon het spelbord op het digibord. Geef ook elk groepje een print van het spelbord, een dobbelsteen en een pion. Geef elk groepje een print van het spelblad en het antwoordkaartjesblad. Elk groepje zoekt een plek in de klas, waar de leerlingen goed om het spelbord kunnen zitten.

Naar het bunkercomplex

Bezoek met de klas bunkercomplex De Punt. Verdeel de klas in groepjes van circa vier leerlingen. De klas speelt het spel onder begeleiding van een medewerker van De Punt. Laat de leerlingen goed samenwerken en overleggen.

Afsluiting: Nabespreking

Bespreek het spel na, bijvoorbeeld aan de hand van de volgende vragen:

- Hebben alle groepjes de code kunnen kraken?
- Waar liep je tegenaan?
- Wat vond je het spannendst?
- Wat wist je nog niet?
- Waarover zou je nog meer willen weten?
- Hoe verliep de samenwerking in het groepje?

Les 3: Operatie S.O.S.

120 minuten

Lesinhoud

De leerlingen bekijken diverse manieren van het versturen van een geheime boodschap, door de eeuwen heen. Vervolgens bedenken ze een manier waarop ze zelf een geheime boodschap kunnen overbrengen. Dit kan een geheimtaal zijn, een code, een machine of iets heel anders.

Lesdoelen

De leerlingen verwerken de informatie uit les 1 en 2 en hun eigen ideeën in een creatief eindproduct.

Nodig tijdens de les

Digibord, pen en papier, knutselmaterialen om een geheimeboodschappmachine te maken (lege dozen, scharen, lijm, karton, takken, knijpers, stof, ijzerdraad etc.)

Vorbereiding op de les

Zet deze lesbrief op het digibord klaar. De inleidingstekst van deze les bevat diverse links naar filmfragmenten of afbeeldingen. Zet de materialen voor de creatieve opdracht klaar.

Inleiding: Stiekem een boodschap versturen

Niet alleen in de Tweede Wereldoorlog bedachten mensen manieren om hun geheime boodschappen over te brengen. 2000 jaar geleden bijvoorbeeld verzonnen Romeinse soldaten al een heel slim geheimschrift. Kijk maar eens naar [dit filmfragment](#). Ook verstopten mensen al eeuwen briefjes op de meest gekke plekken. Heb je bijvoorbeeld al eens gehoord van de vrouw van Johan van Oldenbarnevelt, die, toen haar man gevangen zat, peren uitholde om daar geheime briefjes voor haar man in te verstopten? Mensen verzinnen geheime tekens of ontwikkelen machines waarmee ze geheime boodschappen kunnen versturen. Denk maar aan de [Enigma-machine](#). En wist je dat de koningin van Engeland met haar handtas geheime boodschappen aan haar bewakers stuurt? Kijk maar eens naar deze aflevering van [Studio Snugger](#) (fragment 12.04 minuten - 13.32 minuten).

Nog meer ideeën opdoen? Volg dan de 'cursus' [Spionage in de 80-jarige oorlog](#) (fragment uit de serie 'Welkom in de 80-jarige oorlog').

Opdracht: Jouw geheime boodschap

Stel, het is 1944. Tussen de bunkercomplexen bestaat, zoals jullie al eerder ontdekten, een telefoonverbinding. Een van de soldaten ziet een Engelse bommenwerper overvliegen. Het is van groot belang dat dit wordt doorgegeven aan het hoofdkwartier. De soldaat pakt de telefoon die is aangesloten op het Duitse telefoonnetwerk, maar dan -klik- wordt de telefoonlijn verbroken. Iemand heeft de telefoonlijnen doorgesneden. Nu kan de soldaat niemand waarschuwen. Misschien kunnen de Duitse soldaten in de andere bunkers hem helpen? Het is te gevaarlijk om naar de andere bunkers te lopen. De soldaat moet een manier bedenken waarop hij zijn boodschap kan doorgeven...

Geef de leerlingen de opdracht (eventueel in groepjes) een manier te verzinnen om een geheime boodschap te versturen. Ze ontwerpen en maken hiervoor een machine en/of een geheime taal. De manier om de geheime boodschap over te brengen, mogen de leerlingen op diverse manieren uitwerken. De leerlingen bedenken bijvoorbeeld een geheime taal of codetaal (dus 2D, op papier), een geheime seintaal (met bijvoorbeeld vlaggen) of ontwerpen en/of bouwen een machine (2D of 3D). Ze zijn vrij om (binnen kaders) hun uitwerking te kiezen.

Afsluiting: Challenge

Challenge! De leerlingen testen per groepje hun ontwerp en de uitwerking. Ze proberen hun geheime boodschap ook echt aan een andere groep over te brengen. Komt de boodschap over, begrijpen de leerlingen wat er bedoeld wordt?

Bespreek het proces en de resultaten kort na. Hoe verliep de samenwerking? Is iedereen tevreden met het resultaat? Welk idee of welke oplossing verraste het meest? Wat werkte het beste?

Tip

Zorg voor voldoende bouw- en knutselmaterialen om de leerlingen te prikkelen iets bijzonders te verzinnen.

Bijlage 1: Achtergrondinformatie

Achtergrondinformatie Tweede Wereldoorlog: landelijk

- De oorlog in 7 minuten <https://vimeo.com/37586475>.
- <https://www.tweedewereldoorlog.nl>: Tweede Wereldoorlog portal, informatie over musea, bijeenkomsten, landelijke (feest)dagen, educatieve mogelijkheden en inhoudelijke informatie NB Ook lespakketten voor het onderwijs, onder andere Atlantikwall: <https://www.tweedewereldoorlog.nl/educatie/>
- <https://www.atlantikwallindeklas.nl>: lessuggesties over de Atlantikwall, voor heel Nederland. Met details op lokaal niveau.
- www.schooltv.nl: diverse afleveringen over oorlogsthema's, zoek bijvoorbeeld op:
 - 13 in de oorlog.
 - Klokhuis Tweede Wereldoorlog (vink leeftijdscategorie 9-12 jaar aan).
- <https://www.entoen.nu>: inhoudelijke informatie, beeldmateriaal, clips en video's over de canonvensters van de Nederlandse geschiedenis, waaronder de vensters die betrekking hebben op de Tweede Wereldoorlog.
- https://www.youtube.com/watch?time_continue=1166&v=ikGT9P93GFg: film over de bouw en het gebruik van de Atlantikwall in Zuid-Holland.

Tweede Wereldoorlog: regionaal

- Stichting WO2 Goeree-Overflakkee: <https://wo2go.nl/>
- <https://www.streekmuseum.nl/ontdek-de-collecties/streekhistorie/>: Op de zolder van het museum is een expositie ingericht over het eiland tijdens de Tweede Wereldoorlog.
- Atlantikwall in Zuid-Holland: <https://geschiedenisvanzuidholland.nl/verhalen/geschiedenis-van-de-atlantikwall#:~:text=Wie%20in%20de%20duinen%20wandelt%20of%20fietst%20komt%20ze%20ongetwijfeld,van%20Noorwegen%20tot%20Zuid%2DFrankrijk>.
- Bunkerroute De Punt: <https://geschiedenisvanzuidholland.nl/eropuit/bunkerroute-de-punt>.
- Atlantikwall op het eiland: www.goeree-overflakkee.nl/streekarchief/tijdvak-1900-1950_45251/item/atlantikwall-en-inundatie_133210.html.
- www.geschiedenisvanzuidholland.nl/collecties/ontruiming-van-overflakkee-1944-.

Over De Punt:

- Bunkers gezien met drone: https://www.youtube.com/watch?v=WAMT_BpHZ2U.
- Rijnmond, Bunkers uitgegraven: <https://www.youtube.com/watch?v=8ixlmM4DKfE>.
- Opruimen Bunkers Flakkee Rond 1950: <https://www.youtube.com/watch?v=J0eg4EwY7zc>

Bijlage 2: Uitleg Bunkerspel

Opzet

De plattegrond van bunkercomplex De Punt is de basis van het spelbord (bijlage 3).

De leerlingen spelen het spel in groepjes. Met een dobbelsteen en een pion lopen de leerlingen over het bord. De leerlingen gooien en lopen om de beurt. Alle bunkers hebben een nummer. In zeven van de vijftien bunkers zijn in totaal acht 'communicatiemiddelen' verstopt. In bunker 7 zijn twee middelen te vinden. De andere acht bunkers zijn 'leeg'.

Als een groepje een bunker bereikt, dan openen de leerlingen een filmpje van de desbetreffende bunker op hun laptop of iPad. Dit filmpje toont de bunker en zoomt in op het communicatiemiddel. Het filmpje toont bijvoorbeeld de witte stip of de plek waar de telefoon stond. Dan lezen de leerlingen een tekst op hun scherm. Deze tekst is een aanwijzing: welk communicatiemiddel is of was hier?

Op het spelblad staan de nummers van de bunkers en een still uit elk filmpje (bijlage 4a). Op het antwoordkaartjesblad (bijlage 4b) staan kaartjes met alle mogelijke antwoorden. Bij elke aanwijzing zoeken de leerlingen tussen de kaartjes naar het juiste antwoord. Ze leggen de kaartjes op het spelblad bij het juiste bunkernummer. De leerlingen gebruiken bij een bezoek aan de bunkers plakband om de kaartjes op het spelblad vast te plakken.

De antwoorden zijn allemaal opgebouwd uit:

- de naam van de bunker (blauw)
- de naam van het communicatiemiddel (groen)
- een stukje code (rood)

Zie bijlage 5 voor de goede combinaties en antwoorden.

NB Indien de leerlingen nog niet alle bunkers hebben bezocht, maar toch al acht communicatiemiddelen hebben ontdekt, dan hoeven ze niet alle bunkers meer af. Ze kunnen dan zo snel mogelijk naar de finish, van het bunkercomplex af, om de code in de enigmamachine in te vullen. Welk groepje kraakt als eerst de code?

Onderdoorgangen/sluiproutes

Het spelblad heeft nog drie extra's:

- Je mag alleen bunker 9 onderdoor als je een van de twee sleutelkaarten inlevert.
Inleveren = doorkrassen op het spelblad.
- Je mag alleen bunker 15 door als je 6 gooit met de dobbelsteen.
- Bij één bunker valt het slot achter je dicht en kun je er niet meer uit: het groepje moet de bevrijdingskaart inleveren. Inleveren = doorkrassen op het spelblad.

Enigma-machine

Alle stukjes code gevonden? Laat het groepje de stukjes code in de, volgens hen, juiste volgorde invoeren in de online enigma-machine. Zie <https://cryptii.com/pipes/enigma-machine>.

De twee stukjes code bij bunker 7 leggen de leerlingen in alfabetische volgorde.

Maak het invulvak onder 'Plaintext' leeg en laat de leerlingen hun codereeks hier invullen, met een druk op de enterknop als afsluiting. In het vak 'Ciphertext' verschijnt dan de betekenis.




Let op: de spaties van de boodschap staan nog niet op de juiste plek!






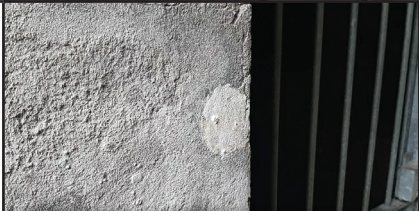



Bijlage 3: Spelbord

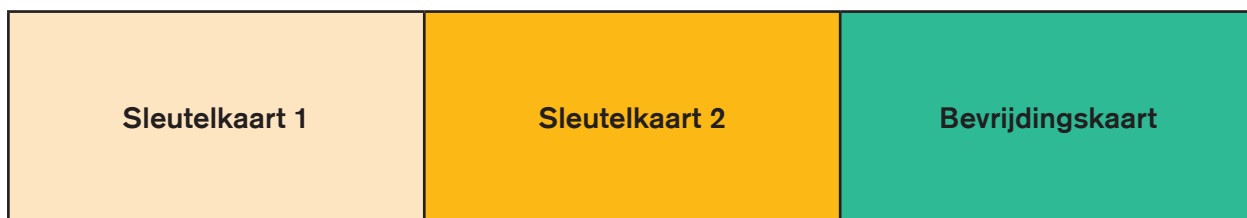


Bijlage 4a: Spelblad

Knip de antwoordkaartjes van bijlage 4b uit en leg (of plak) ze bij de juiste bunkers op dit spelblad. Let op: bij bunker 7 moet je twee kaartjes plaatsen! Leg de twee stukjes code bij deze bunker in alfabetische volgorde.

Bunkernummer	Foto of still uit film	Plaats hier het juiste antwoordkaartje
Bunker 1		
Bunker 2		
Bunker 3		
Bunker 4		
Bunker 5		
Bunker 6		
Bunker 7 (1)		

<p>Bunker 7 (2)</p>		
<p>Bunker 8</p>		
<p>Bunker 9</p>		
<p>Bunker 10</p>		
<p>Bunker 11</p>		
<p>Bunker 12</p>		
<p>Bunker 13</p>		
<p>Bunker 14</p>		
<p>Bunker 15</p>		



Invullen stukjes code

Bunkernummer	Stukje code
3	
4	
7 (1)	
7 (2)	
9	
10	
12	
15	

Bijlage 4b: Antwoordkaartjes bij het spelblad

Knip de antwoordkaartjes uit en leg (of plak) ze op de juiste plek op het spelblad (bijlage 4a).

<p>In deze zoeklichtgarage werd het zoeklicht opgeslagen. Het zoeklicht was een sterke lamp waarmee je heel ver kon schijnen.</p>	<p>rjvu</p>	<p>Leeg</p>
<p>Op deze mitrailleurbunker geven namen en cijfers aan in welke richtingen je kunt schieten.</p>	<p>bal</p>	<p>In deze kanonnenbunker kon je een periscoop door het gat in het dak steken. Een periscoop is een lange buis waarmee je veilig boven de bunker kan uitkijken.</p>
<p>Leeg</p>		<p>Leeg</p>
<p>Leeg</p>		<p>In deze kanonnenbunker hadden ze een antenne om toch te kunnen bellen als de telefoonkabels kapot waren.</p>
<p>Op deze munitieopslag stond het nummer van de bunker. Zo'n nummer begon met St. Elke bunker had zijn eigen 'huis-nummer' en was zo snel te herkennen.</p>	<p>sqie</p>	<p>Leeg</p>
<p>Leeg</p>		<p>In deze manschabunker stond de bunkertelefoon op deze plek. Met de telefoon konden de soldaten bellen naar de andere bunkers.</p>
<p>Op deze kanonnenbunker is camouflageverf geschilderd, waardoor de bunker dezelfde kleuren heeft als het zand en de struiken. Hierdoor valt de bunker een stuk minder op.</p>	<p>wwc</p>	<p>Leeg</p>
<p>Op deze wateropslag gaf deze radioactieve witte verfstip vroeger licht. Zo kon je in het donker toch de ingang vinden.</p>	<p>mwf</p>	<p>Leeg</p>

Bijlage 5: Goede antwoorden

Bunkernummer	Tekst in filmpje	Juiste antwoord
Bunker 1	Helaas... niets te vinden!	Leeg
Bunker 2	Helaas... niets te vinden!	Leeg
Bunker 3	Kijk uit, steek je hoofd niet door het gat, maar kijk door een lange buis stiekem boven de bunker uit.	In deze kanonnenbunker kon je een periscoop door het gat in het dak steken. Een periscoop is een lange buis waarmee je veilig boven de bunker kan uitkijken. ytq
Bunker 4	In het donker speur je hier de lucht en zee mee af, om de vijand te ontdekken.	In deze zoeklichtgarage werd het zoeklicht opgeslagen. Het zoeklicht was een sterke lamp waarmee je heel ver kon schijnen. rjvu
Bunker 5	Helaas... niets te vinden!	Leeg
Bunker 6	Helaas... niets te vinden!	Leeg
Bunker 7 (1)	Ai, de kabels zijn doorgesneden... dan moeten we via deze sprietjes telefoneren.	In deze kanonnenbunker hadden ze een antenne om toch te kunnen bellen als de telefoonkabels kapot waren. orb
Bunker 7 (2)	Beetje aanpassen aan de omgeving en niemand ziet deze bunker meer!	Op deze kanonnenbunker is camouflageverf geschilderd, waardoor de bunker dezelfde kleuren heeft als het zand en de struiken. Hierdoor valt de bunker een stuk minder op. wvc

Bunker 8	Helaas... niets te vinden!	Leeg
Bunker 9	Mysterieuze letters: in welke bunker ben je precies?	Op deze munitieopslag stond het nummer van de bunker. Zo'n nummer begon met St. Elke bunker had zijn eigen 'huis-nummer' en was zo snel te herkennen. sqje
Bunker 10	Berta en Anton geven aan naar welke hoek je je mitrailleur moet richten.	Op deze mitrailleurbunker geven namen en cijfers aan in welke richtingen je kunt schieten. bal
Bunker 11	Helaas... niets te vinden!	Leeg
Bunker 12	Deze stip geeft licht in het donker. Zo vind je de ingang.	Op deze wateropslag gaf deze radioactieve witte verfstip vroeger licht. Zo kon je in het donker toch de ingang vinden. mwf
Bunker 13	Helaas... niets te vinden!	Leeg
Bunker 14	Helaas... niets te vinden!	Leeg
Bunker 15	Hallo?! Hoort iemand mij? Kunt u mij doorverbinden?	In deze manschabunker stond de bunkertelefoon op deze plek. Met de telefoon konden de soldaten bellen naar de andere bunkers. dtf

Bunkernummer	Stukje code
3	ytq
4	rjvu
7 (1)	orb
7 (2)	wwc
9	sqie
10	bal
12	mwf
15	dtf

Oplossing naast elkaar:

ytq rjvu orb wwc sqie bal mwf dtf

Gedecodeerd via enigmamachine: (<https://cryptii.com/pipes/enigma-machine>)

kijku itdev ijand luist ertme e -> **Kijk uit, de vijand luistert mee**

Bijlage 6: Praktische tips

Adressen

Bunkerroute De Punt

De Punt

3253 Ouddorp

Nederland

Mail: info@wo2go.nl

Telefoon: Dennis Notenboom, 06-51859641

Streekmuseum

Kerkstraat 4-12

3245 AK Sommelsdijk

info@streekmuseum.nl

Telefoon: 06 - 52153169

Bunkerroute De Punt

Bezoek onder begeleiding van een bunkergids de bunkerroute. Doordat een bepaalde periode van het jaar vleermuizen in de bunkers verblijven, is het complex alleen te bezoeken van mei tot oktober.

Bespreek een bezoek via <https://wo2go.nl/bunkerroute/rondleidingen/>.

Meer informatie: <https://wo2go.nl/bunkerroute/>.

Streekmuseum

<https://streekmuseum.nl/>

In het streekmuseum GO is op de bovenste verdieping een presentatie over de Tweede Wereldoorlog op het eiland te zien, opgezet door Stichting WO2GO. Klassen kunnen het museum bezoeken aan de hand van een rondleiding, speurtocht of een programma op maat.

Meer informatie of een bezoek bespreken?

Neem contact op via info@streekmuseum.nl of 06-52153169.

Colofon

UITGAVE

Dit project voor de bunkers is een uitgave van Erfgoedlijn Goeree-Overflakkee en gemeente Goeree-Overflakkee.

SAMENSTELLING

Naar idee van Karen de Moor en Pia Westgren in samenwerking met Kunstgebouw.

Het project is onderdeel van het programma erfgoedonderwijs, welke door Cultuureducatie met Kwaliteit voor het basisonderwijs op Goeree-Overflakkee wordt samengesteld.

Met dank aan:

Dennis Notenboom, Stichting WO2GO

Mieke Timmer, leerkracht OBS Roxenisse, Melissant

Hugo Verweij (Regionale projectcoördinator Cultuureducatie met Kwaliteit Goeree-Overflakkee)

DINK creatief bureau

© Stichting WO2GO, januari 2021

Dit lesmateriaal is voor Erfgoedlijn Goeree-Overflakkee ontwikkeld door Kunstgebouw, expert in Zuid-Holland voor kunst en cultuur. Niets uit deze lerarenhandleiding mag worden vermenigvuldigd of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie of andere wijze zonder voorafgaande toestemming van Stichting WO2GO.



gemeente
Goeree-Overflakkee



provincie **HOLLAND**
ZUID



ERFGOEDHUIS
ZUID • HOLLAND