



## PRUIKEN EN REVOLUTIE

### SPROOKJE GULLIVERS REIZEN

In het tijdvak van Pruiken en revoluties gingen de mensen anders denken. Deze andere manier van denken noemen we de Verlichting. Mensen dachten steeds meer rationeel (verstandig) na over hoe de wereld verbeterd kon worden. Verlicht denken moest een einde maken aan dingen zoals bijgeloof. Kennis en verstand moesten belangrijker worden dan dingen als tradities en geloof.

Sprookjes en andere verhalen en legendes bestonden natuurlijk al langer, maar in deze periode werden ze voor het eerst op papier geschreven. In sprookjes wint vaak het goede van het kwade. Sprookjes werden steeds meer gebruikt om het nieuwe verlichtingsdenken aan de mensen uit te leggen. Maar ook om duidelijk te maken hoe je zou moeten leven en hoe de wereld werkt en hoe je anderen dient te behandelen.

Een duidelijk voorbeeld van zo'n sprookje is het boek Gullivers reizen, geschreven in 1726 door de Ierse schrijver Jonathan Swift.

In deel 1, het meest bekende deel van het verhaal, vergaat het schip van Gulliver en spoelt hij aan op het eiland Lilliput. Hier wonen hele kleine mensen, die Gulliver gevangen nemen. Uiteindelijk wordt Gulliver vrijgelaten en leert hij leven in deze vreemde wereld met zeer veel vreemde gewoonten. Gulliver helpt de mensen in Lilliput zelfs als er een oorlog uitbreekt.

In deel 2 van het verhaal komt Gulliver terecht in een wereld waar juist zeer grote mensen wonen. En in de delen 3 en 4 van het verhaal komt Gulliver ook weer in aanraking met vreemde landen en gewoonten.

Er ook meerdere films gemaakt van dit verhaal.

#### Lessuggestie:

Lees gezamenlijk met de kinderen (een deel) van het verhaal van Gullivers reizen.

Of bekijk een (stukje) van één van de films.

Geef de kinderen de volgende opdracht mee tijdens het kijken/ lezen/ luisteren:

Welke zaken zijn in de vreemde werelden anders dan bij ons nu? Zijn ze beter/ slechter?

Welke 'lessen' kun je leren uit dit verhaal?

#### Verwerking:

Laat de kinderen zelf een tekening/ kijkdoos/ poster / maquette maken van een zelfbedachte nieuwe wereld.

Laat de kinderen 5 'wetten' of regels bedenken die in hun wereld gelden.

Dit kan ook een groepsopdracht zijn.

