

Hunebedden



Ineke Kraijo

2 | Heel oude graven

Vroeger werd een hunebed gebruikt als graf. Daar legden ze dus overleden mensen in. De dode kreeg spullen mee, zoals eten, maar ook kleren en sieraden. Dat noem je grafgiften. De mensen geloofden dat een dode die spullen nodig had in het hiernamaals.

In één hunebed lagen meerdere doden. De mensen gebruikten het hunebed dus als grafkamer.

Ook bekers, potten en schalen werden in het hunebed gelegd.



3 | Ijskoud in de ijstijd

Waar kwamen die stenen eigenlijk vandaan? 90.000 jaar geleden was een groot deel van Europa bedekt met ijs. Dit werd de ijstijd genoemd. Het ijs kwam van gletsjers in Noord-Europa. Het verplaatste zich door Europa en nam grote stenen mee: de zwerfkeien. Noord-Nederland lag ook onder het ijs. Duizenden jaren later warmde de aarde op. Het ijs smolt en de zwerfkeien kwamen tevoorschijn.

De mensen gebruikten zwerfkeien voor het bouwen van hunebedden.



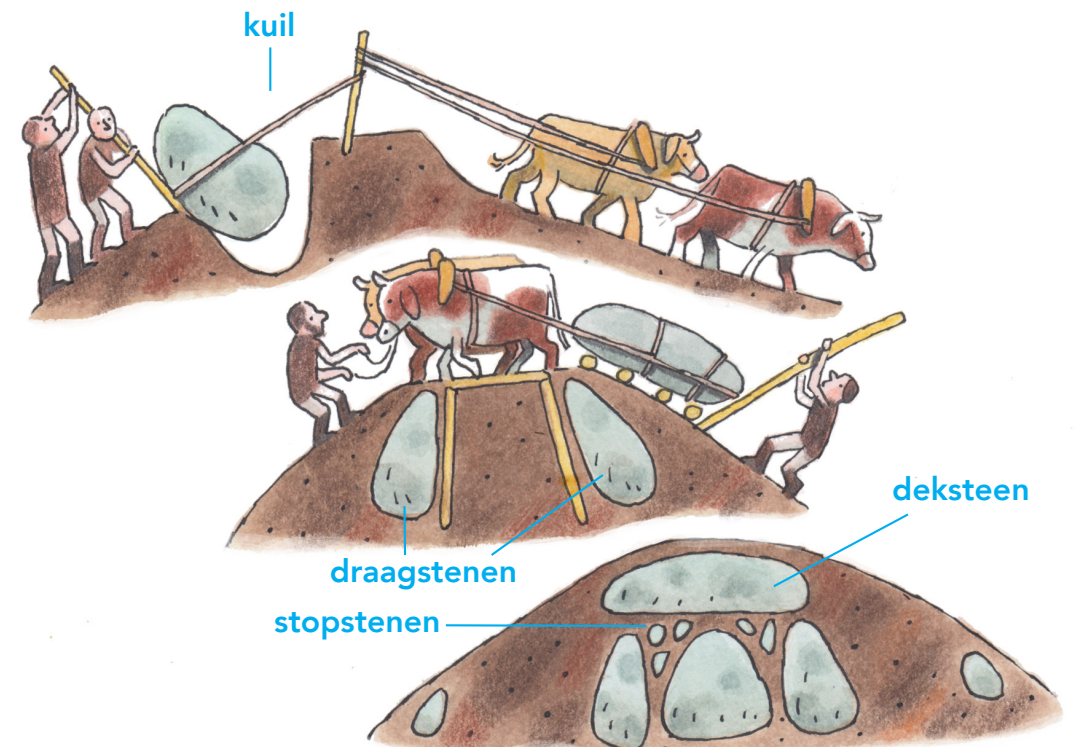
5 | Hunebedden bouwen

Vroeger waren er nog geen machines.
Daarom duurde het drie maanden om met tweehonderd mensen een hunebed te bouwen.
Dat bouwen deden ze in de winter.
Dan konden ze niet op het land werken.
Eerst verzamelden ze stenen.
Een grote steen legden ze op boomstammen.
Daarna bonden ze er een touw om.
Een groep mensen trok aan het touw
en dan rolde de steen over de boomstammen.



Soms trokken ossen aan het touw.
Vier ossen zijn net zo sterk
als ongeveer zestien mensen.

Zo brachten ze de steen naar de plaats
waar het hunebed moest komen.
Ze maakten een heuveltje, met een kuil ervoor.
Daarin zetten ze de grote keien rechtop.
Dat waren de draagstenen, de muren.
Daar legden ze zand omheen.
Op de draagstenen kwam de deksteen.
Dat was het dak.
De ruimte tussen de stenen vulden ze
met kleine stenen, de stopstenen.



Ze haalden het zand weg.
En het hunebed was af!

In Drenthe en Groningen staan hunebedden.
Dat zijn bouwwerken van enorme stenen.
Maar wat zijn het precies?
Waarom staan ze daar?
En wie heeft ze er neergezet?
Wil je dat weten?
Lees dan dit boek!

