

AI - God in de machine?

Op weg met verhalen - 2024-25 thema 4 **Toekomst**

extra les - **bovenbouw**

Corrie Hartholt

Zal AI (Artificiële Intelligentie) ons helpen om de wereld in de toekomst eerlijker en mooier te maken? Of verliezen we de controle omdat we niet goed weten wat we in de machine stoppen en wat er weer uit komt?

In deze les gaan de leerlingen aan de hand van de oude Griekse filosofen op zoek naar de herkomst van onze kennis. In het mythische verhaal over het eiland Atlantis horen ze hoe mensen aan hun eigen kennis en hoogmoed ten onder kunnen gaan. Hoe zit dit met onze kennis en het gebruik van AI in de toekomst? Zullen menselijke waarden behouden blijven als machines steeds meer beslissingen nemen? Spelen we misschien een beetje voor God als we denken dat alles maakbaar is? Of kan dit besef ons juist op het spoor brengen van een toekomst waarin we AI gebruiken om de wereld beter, eerlijker en mooier te maken?

Doelstelling

De leerlingen onderzoeken wat AI is en welke perspectieven dit op de toekomst biedt.

De leerlingen filosoferen over de gevaren en mogelijkheden van AI en maken een AI-kunstwerk of eiland in de toekomst.

De leerlingen onderzoeken wat echt menselijk en betekenisvol is en hoe je (door een dag voor God te spelen) met AI de wereld beter, eerlijker en mooier kunt maken.



AI - God in de machine?

Inleiding



God in de machine

In een kerk in Zwitserland kon je in de maand december 2024 praten met een AI-hologram van Jezus. Kerkbezoekers gingen in een hokje zitten om met de AI-Jezus te praten over bijvoorbeeld hun zorgen, dingen waar ze spijt van hadden of over de toestand in de wereld. Na een maand werd het hologram weer opgeruimd, om op een ander moment misschien weer ergens anders te 'verschijnen'. Het hologram is een kunstinstallatie, getiteld 'Deus in machina' (God in de machine).

Met deze titel verwijzen de makers naar de klassieke verhaaltechniek 'deus ex machina', waar de oude Grieken en Romeinen zich in hun theatervoorstellingen van bedienden. Bij deze klassieke verhaaltechniek kreeg het verhaal een onverwacht en vaak bovennatuurlijk einde. Een goddelijke of bovennatuurlijke persoon greep in of er was sprake van een wapen of voorwerp met superkracht. In het theater werd deze bijzondere situatie in die tijd uitgebeeld met behulp van grote, speciaal daarvoor gebouwde, machines. Tegenwoordig worden veel 'special effects' in theaters en films met AI gecreëerd.

Het 'goddelijke' in de machine van de met AI gecreëerde Jezusfiguur, is het feit dat deze in staat is om te reageren op mensen. Het hologram spreekt alle talen, kan diepzinnige vragen beantwoorden en kan mensen advies geven. De theoloog Marco Schmid zegt dat hij het spraakgedeelte (de chatbot) van het kunstwerk heeft gevoed met alle uitspraken die Jezus in het tweede deel van de Bijbel, het Nieuwe Testament, doet. De antwoorden die de AI-Jezus geeft, komen volgens de makers dus rechtstreeks uit de Bijbel.

bronnen:

<https://jeugdjournaal.nl/artikel/2545454-huh-in-deze-kerk-kan-je-praten-met-een-ai-hologram-van-jezus>
<https://kro-ncrv.nl/zwitserse-kerk-presenteert-ai-jezus>

Benodigheden

- PowerPoint *Atlantis* en afbeeldingen (extra downloads bij deze les)
- Kosteloos materiaal zoals lege blikjes, melkpakken, dozen, papieren bekertjes, wc-rollen, eierdozen en natuurlijk materiaal zoals bladeren, takjes, veren, enz.
- Verder: groot vel papier of karton, lijm, scharen, verf, plakband.

De eerste stap



Ritueel

Bij deze les past het ritueel van het icoon (van Jezus) omdat Jezus ons door zijn ogen laat zien naar God, die in de Bijbel bron van alle kennis en wijsheid wordt genoemd.

Spreek het witte kled.

Plaats het icoon in stilte op het witte kled.

Zeg: Deze icoon laat me kijken
naar een verborgen wereld.
Deze icoon laat me denken.
Hoe komt die wereld vandaag...
via jou...
door mij...
aan het licht?

Op weg...

Toon op het digibord de afbeelding van de 'AI-Jezus' (zie Kunst en extra download)

Vertel iets over het kunstwerk, bijvoorbeeld dat het een met AI gemaakt hologram (een bewegend 3D beeld) is, dat mensen er mee kunnen praten, dat het antwoord geeft op vragen enz. Ga vervolgens met de leerlingen in gesprek over AI.

Stel vragen:

- Wie weet wat dat is, AI/kunstmatige intelligentie?
- Waar kom je het tegen?
- Wat kun je er allemaal mee?
- Waar kun je het voor gebruiken?
- Kun je voorbeelden noemen?

Kijk daarna samen naar het filmpje *Kunstmatige intelligentie voor dummies* (zie Beeld- en digitips) en vraag na afloop of de leerlingen het begrepen hebben. Verduidelijk waar nodig.

- Kunnen ze nu nog meer voorbeelden noemen?

AI - God in de machine?

Kern



Laat het schilderij van Plato en Aristoteles zien (zie Kunst en extra download).

Vertel dat Plato en Aristoteles twee wijze mannen (filosofen) waren, die ongeveer 2500 jaar geleden leefden in het oude Griekenland. In die tijd waren ze beroemde wetenschappers en luisterden de mensen graag naar hen. Ook nu nog vinden veel mensen het heel belangrijk wat deze wijze mannen lang geleden hebben bedacht.

Aristoteles geloofde dat een mens bij zijn geboorte nog helemaal niks wist. De mens was een 'onbeschreven blad' dat tijdens zijn leven op aarde met kennis (door waarneming, ervaring, oefening en scholing) werd gevuld.

Plato geloofde dat de mens een goddelijke 'ziel' had. Er was dus al iets aanwezig, kennis die uit de hemel en van god (of de goden, zoals de oude Grieken geloofden) afkomstig was. Die 'goddelijke kennis' zet de mensen ertoe aan om op zoek te gaan naar 'het goede, het ware en het schone'. De mens die zich bewust is van zijn goddelijke ziel, wil volgens Plato het liefst het goede doen en is op zoek naar de waarheid en de mooie dingen in het leven.

Vertel dat Plato op het schilderij naar de hemel wijst als bron van alle kennis, terwijl Aristoteles omlaag wijst, naar de aarde - naar de dingen die je kunt zien, voelen, horen en aanraken.

- Waar denken de leerlingen dat onze kennis vandaan komt?
- Doen we die al lerende op hier op aarde?
- Of heeft God of de hemel daar ook nog iets mee te maken?

Vertel vervolgens het verhaal over Atlantis, het mythische eiland waar Plato de mensen over vertelde (zie bijlage). Gebruik bij het verhaal de afbeeldingen uit de PowerPoint (extra download).

Verwerking



Kies uit onderstaande verwerkingsvormen:

Een AI kunstwerk maken

Keer terug naar het AI-kunstwerk van Jezus.

- Hoe denken de leerlingen dat de AI-Jezus aan zijn antwoorden komt?
- Is dit een godenbeeld, net zoals de oude Grieken die maakten?
- Of is er toch iets bijzonders of goddelijks aan dit beeld?
- Wat dan?

NB: Over de antwoorden mag worden gefilosofeerd. De leerlingen hoeven het niet met elkaar eens te zijn en er hoeft ook geen eenduidige 'waarheid' uit te komen. De leerkracht mag ook een mening hebben, maar deze is niet belangrijker dan die van de leerlingen.

Vertel vervolgens dat de AI-Jezus via 'machine learning' is geprogrammeerd om antwoord te geven op basis van teksten over en uitspraken van Jezus uit de Bijbel. Zo probeerden de makers 'God in de machine' te stoppen en er weer uit te laten komen. Griekse toneelschrijvers in de tijd van Plato deden dat ook, hun verhalen eindigden vaak door een ingreep van één van hun vele goden of door een bovennatuurlijk verschijnsel. Om dit einde in het theater aan de mensen te kunnen laten zien, werden er grote machines en installaties gebouwd waar de god, een engel of een ander bovennatuurlijk wezen uit tevoorschijn kwam.

Tip: Het filmpje *Wat is een hologram?* en/of Cliphanger *Wat is AI?* of het filmpje *Het AI-museum* bekijken (zie Beeld- en digitips).

Hierna maken de leerlingen in groepjes een (bewegend) AI-kunstwerk of beeld.

Het mag ook een robot zijn. Ze gebruiken hiervoor kosteloos materiaal, zoals lege blikjes, melkpakken dozen enz. maar ze mogen ook kiezen voor een volledig digitale uitwerking in de vorm van een filmpje of bewegend beeld (hologram).

- Wat willen zij dit kunstwerk leren?
- Wat maakt dit kunstwerk speciaal?
- Waaraan zie je dat het AI is?
- Wat hebben de mensen er (in de toekomst) aan?
- Zie je er iets 'goddelijks' in?

AI - God in de machine?

Het AI-deel hoeft niet helemaal te worden uitgewerkt. Laat ze vooral hun plannen en bedoelingen uitwerken en duiden (bij de presentatie).

Atlantis in de toekomst

De leerlingen maken in groepjes een prachtig eiland, zoals Atlantis.

Maar nu is Atlantis niet een eiland in het verleden, maar juist in de toekomst, over bijvoorbeeld 1000 jaar.

Als basis gebruiken ze een groot vel stevig papier of karton. De verdere uitwerking mag met verf maar ook kunnen ze reliëf aanbrengen door kosteloos materiaal (papieren bekertjes, bladresten, takjes enz. te verlijmen. Maar ook bij deze verwerking kan er gekozen worden voor een digitale versie, met bijvoorbeeld Minecraft.

- Hoe ziet dat eiland eruit? (het mag best een andere vorm hebben)
- Wie is er de baas?
- Welke rijkdommen vind je op dat eiland?
- Wat maakt dat eiland bijzonder mooi?
- Welke bijzondere (AI) kennis hebben de mensen van dat eiland?
- Hoe kunnen de mensen op dat eiland die kennis 'goed' gebruiken?
- Wat moeten ze doen om te voorkomen dat het 'mis' gaat?

Voor beide verwerkingen geldt, dat het werk wordt gepresenteerd en door anderen bekeken kan worden. Zoek hiervoor een bij de groep of school passende oplossing, maar denk bijvoorbeeld ook aan een technologische oplossing: (gif)foto's, filmpjes, PowerPoint, enz.

De laatste stap



Sluit af met het ritueel van het icoon (van Jezus).

Spread het witte kleed.

Plaats het icoon in stilte op het witte kleed.

Zeg: Deze icoon laat me kijken naar een verborgen wereld, een wereld in de toekomst, een toekomst die we nog moeten ontdekken. Deze icoon laat me denken.

Hoe komt die wereld vandaag...
via jou...
door mij...
aan het licht?

Verdieping



In een vervolgles onderzoeken de leerlingen wat mensen onderscheidt van robots en andere door AI gestuurde 'bots' en diensten. Wat is nu echt menselijk en betekenisvol? Kunnen die menselijke waarden (ooit) ondersteund worden door AI?

Stel je maakt een werkstuk voor school en gebruikt daarbij AI.
Vind je dat je dit dan moet benoemen?
Van wie is het werkstuk? Is het van AI of van jou?

Een woordveld maken over wat 'menselijk' is

- Wat is het verschil tussen een mens en een (AI) machine?
- Kun je daarbij woorden bedenken die bij mensen horen? (en dus niet bij een machine passen)

Laat de leerlingen 5 minuten in groepjes brainstormen. Laat ze daarna vertellen wat ze hebben bedacht en breng het gesprek terug naar de groep.

- Zijn al deze menselijk eigenschappen/waarden goed?
- Zijn er ook menselijke eigenschappen/waarden die minder goed zijn?
- Waarom wel/niet?
- Discussieer bijvoorbeeld met de leerlingen over 'fouten maken' of over de uitspraak 'Ik ben ook maar een mens'.
- Wat betekent dat?

Jij mens

Plato vertelde de mensen dat ze vanuit hun goddelijke oorsprong op zoek moesten gaan naar het goede, het ware en het schone (mooie).

In de Bijbel spoort de profeet Micha de mensen aan om (ook in slechte tijden) steeds het goede te doen. Micha zegt: 'De Heer heeft jullie geleerd wat goed is. En dat is wat Hij wil dat jullie doen. Hij wil niets anders dan dat jullie eerlijk en rechtvaardig leven en dicht bij God blijven' (Micha 6:8).

AI - God in de machine?

Louise Korthals zingt daarover in het lied *Jij mens*. Kijk samen met de leerlingen naar het filmpje waarin Louise het lied zingt (zie Beeld- en digitips). Laat de leerlingen na afloop reageren op het lied. De tekst (of een deel daarvan kun je van tevoren printen en uitdelen. Zie: <https://songteksten.net/lyric/6507/98104/louise/jij-mens.html>

Je kunt ook iets vertellen over de 'Play God Day' op 9 januari in de Verenigde Staten. Op die dag proberen mensen goede dingen voor elkaar te doen om zo de wereld een stukje mooier te maken.

Zie: <https://weten.site/kalender/9-januari-dag-van-voor-god-spelen-vs/>

Voor God spelen

Door het gebruik van AI lijkt het volgens sommige mensen dat de wetenschap voor God speelt.

Louise zingt: 'Mens, als je voor God speelt, doe dan je best!'

Kunnen de leerlingen AI-uitvindingen bedenken die goed zijn voor mensen en waar de wereld beter, eerlijker en mooier van wordt?

De leerlingen bedenken in groepjes wat AI kan bijdragen aan bijvoorbeeld:

Gezondheidszorg, verkeer en voervoer, onderwijs, klimaat, voedselvoorziening (landbouw/veeteelt), industrie, dienstverlening door banken/overheid enz. Ze kiezen een thema en gaan daarmee aan de slag. Hun uitkomsten presenteren ze in een muurkrant of poster.

Liedsuggesties



Brieven Aan De Hemel (Official video)

Wereldwijs Band Trinity

www.youtube.com/watch?v=cr87mxPZZ9w

Wij kunnen mooie dingen maken, maar ook breken. Wat nou als we samen kiezen voor beter!

Prentenboeken en jeugdliteratuur



Over goden en mensen - De mooiste Griekse mythen herverteld

Daan Remmerts-De Vries, Douwe Dijkstra (ill.)

Lannoo, Tielt België (2024)



Vanaf de top van de berg Olympus keken de goden toe op het oude Griekenland. Daar verschenen ze plotseling: de mensen. Ze bouwden tempels en brachten allerlei offers aan de goden. Maar ook hadden ze het vuur gestolen, kapten ze bossen, legden ze velden aan en stichtten ze steeds grotere steden. Als mieren krioelden ze over de aarde.

Langzamerhand begrepen de goden dat dingen niet meer hetzelfde waren als voorheen - die mensen waren niet meer weg te denken, en dat betekende niet veel goeds...

Hoe wij het machtigste dier op aarde werden

Yuval Noah Harari, Inge Pieters (vert.), Ricard Zaplana Ruiz III.)

WGP-Kindermedia, Amsterdam (2022)

Yuval Noah Harari werd wereldwijd bekend met zijn boek *Sapiens*. Volgens veel mensen het belangrijkste boek dat ze ooit gelezen hebben. Dit is 'Sapiens' voor kinderen, het eerste deel.



De mens lijkt de baas over de wereld en de dieren... Hoe kan dat?

In dit boek ontdek je welke superkracht ons zo machtig heeft gemaakt. En je ontdekt nog veel meer: bijvoorbeeld hoe het komt dat veel kinderen bang zijn voor monsters onder hun bed en waarom je snoep zo lekker vindt. Maar je komt er

ook achter waarom de mammoeten zijn uitgestorven. Door onze grote macht zijn er grote problemen gekomen. Maar als je die macht goed gebruikt, kun je er ook heel mooie dingen mee doen. Jij ook!

Inmiddels zijn in deze serie voor kinderen ook deel 2 *Waarom de wereld niet eerlijk is* (2023) en deel 3 *Hoe vijanden vrienden kunnen worden* (2024) verschenen.

AI - God in de machine?

Ik ben mens

Susan Verde, Stine Jensen (vert.), Peter Reynolds (ill.)
uitgeverij Samsara, Amsterdam (2020)



Ik ben mens. Maar mens zijn betekent dat ik niet perfect ben. Mens zijn betekent ook dat we vol mogelijkheden zitten. We leren, we dromen, en we verwonderen ons over de wereld om ons heen. Maar we maken ook fouten en kunnen

ons bang en verdrietig voelen. *Ik ben mens* bevestigt dat we goede keuzes kunnen maken door compassievol te handelen en empathisch te zijn naar anderen en onszelf. Als we overeenkomsten vinden, voelen we ons verbonden met de grote wereld om ons heen en spannen we ons in om de beste versie van onszelf te zijn.

Beeld- en digitips



Kunstmatige intelligentie voor dummies

Wat is kunstmatige intelligentie? Uitgelegd in 2 minuten.

www.youtube.com/watch?v=QJE_ycgR8E8

Wat is een hologram?

Je hebt misschien wel eens een keer een hologram gezien. Bijvoorbeeld bij concerten, dan leek het net of die persoon er echt was. Maar hoe maak je zo iets?

Willem Wever KRO-NCRV / SchoolTV

<https://schooltv.nl/video-item/wat-is-een-hologram-zo-zie-je-jezelf-van-alle-kanten>

Cliphanger: Wat is AI?

www.youtube.com/watch?v=LjgtORzV4js

Het AI-museum (2097)

Kinderen uit de toekomst bezoeken een AI-museum, en daar ontdekken ze iets gekks.

Deze video komt uit de aflevering *Het Klokhuis over AI: Gedrag*.

www.youtube.com/watch?v=kJU35YHeH4E

Jij mens

Louise Korthals zingt *Jij Mens* in het radioprogramma Opium op 4 van de AVRO (NPO, 27 februari 2015).

https://www.youtube.com/watch?v=JJ3lqKI_OpQ

Kunst

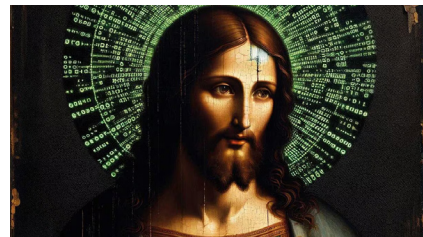


God in de machine (Deus in machina)

Philip Haslbauer en Ajosa Smolic (kunstenaars) en Marco Schmid (theoloog)

St. Peterskerk Luzern (2024)

www.kidsweek.nl/nieuws/in-zwisterse-kerk-biechten-bij-ai-jezus~25adf20



Voor het project *Deus in Machina* (God in de machine) is een AI-versie van Jezus gemaakt. Die kan in meer dan honderd talen spreken. Een universiteit heeft de chatbot getraind met teksten uit de Bijbel. Daardoor kan het hologram je daaruit adviezen geven. Sommige gelovigen vinden die best handig, maar anderen zijn minder tevreden. Een echt goed advies krijgen ze toch liever van een mens dan van een machine.

- Wat vinden de leerlingen?

Plato en Aristoteles

Rafaël

Deel van het fresco *De school van Athene*, Vaticaan (1509)

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/98/Sanzio_01_Plato_Aristotle.jpg

<https://wikikids.nl/Wetenschapsfilosofie>

<https://humanistischecanon.nl/venster/renaissance/rafael-sanzio-school-van-athene/>



Op het schilderij *De school van Athene* van Rafaël debatteren de Griekse filosofen Plato en Aristoteles over de herkomst van alle kennis. Plato wijst naar de hemelse sferen als bron van alle kennis, terwijl Aristoteles omlaag wijst naar de aarde en de materie.

- Waar denken de leerlingen dat hun/onze kennis vandaan komt?

De afbeeldingen staan ook in de extra download bij deze les op Zinvoller onderwijs.

AI - God in de machine?

Achtergrondinformatie



Artificiële intelligentie (AI)

Wat is kunstmatige intelligentie?

Kunstmatige intelligentie of artificiële intelligentie, afgekort AI, is technologie die computers laat 'denken'. De computer kan keuzes maken zonder dat de mens hem helpt. 'Machinaal leren' of 'automatisch leren', is hoe je het noemt als de computer zichzelf kan trainen of 'slimmer' kan maken. De mogelijkheden zijn heel groot. Toch wordt kunstmatige intelligentie nu vooral nog als hulpmiddel gebruikt, voordat het bepaalde taken helemaal zal overnemen. Als dingen misgaan is een computer nu nog niet altijd goed bij te sturen. Kunstmatige intelligentie wordt al op veel plekken gebruikt. Als een taak eenvoudig is en veel herhaald wordt, dan kan een computer deze vaak veel sneller uitvoeren dan een mens. Denk hierbij aan taken zoals:

- Het controleren of betalingen bij de bank echt zijn of niet.
- Het berekenen van de snelste weg.
- Het kiezen welke advertenties je te zien krijgt op YouTube of TikTok

De nieuwste vorm van kunstmatige intelligentie is kunstmatige algemene intelligentie (Engels: artificial general intelligence, afgekort AGI). Deze vorm kan net zo breed denken en verschillende taken net zo goed uitvoeren als mensen. Het probeert niet alleen één ding goed te doen, maar streeft ernaar om op een menselijke manier te redeneren en te begrijpen.

Wat kan kunstmatige algemene intelligentie?

Kunstmatige algemene intelligentie wordt nu steeds meer ontwikkeld, omdat het verschillende taken kan doen, net als mensen. Het is niet beperkt tot één specifieke taak. Ook kan het van ervaring leren en zichzelf verbeteren. Als het een taak doet en een fout maakt, kan het leren waarom dat gebeurde en proberen het de volgende keer beter te doen. Daarnaast kan kunstmatige algemene intelligentie zelf nadenken over problemen en beslissingen nemen. Het begrijpt niet alleen regels, maar kan ook flexibel denken en nieuwe oplossingen bedenken. Bovendien kan het zich aanpassen aan nieuwe situaties die het nog niet eerder heeft gezien. Het kan zich aanpassen en proberen het beste te doen, zelfs als het dus iets nieuws tegenkomt. Kunstmatige algemene intelligentie kan begrijpen wat mensen zeggen en erop reageren, zoals

in een echt gesprek. Het begrijpt menselijke taal en kan praten zoals wij.

Waarom zijn mensen bezig met het uitvinden ervan?

Mensen proberen kunstmatige algemene intelligentie te maken omdat ze computers willen bouwen die slim genoeg zijn om te begrijpen en te leren zoals mensen. Zo'n slimme computer zou veel verschillende dingen kunnen doen zonder dat we hem voor elke taak apart moeten programmeren. Dit kan helpen om ons dagelijks leven beter te maken. Denk aan zelfrijdende auto's die veiliger kunnen rijden dan mensen of slimme assistenten die ons kunnen helpen bij het plannen van onze dagelijkse taken. Ook kan kunstmatige algemene intelligentie oplossingen bedenken voor complexe problemen in wetenschap, technologie en geneeskunde. Het kan ook leiden tot nieuwe ontdekkingen die we nu nog niet kunnen voorzien. Het is zelfs mogelijk dat kunstmatige algemene intelligentie op een dag slimmer wordt dan mensen. Mensen hebben namelijk beperkingen zoals fysieke grenzen en de tijd die het kost om te leren en kennis op te doen. Machines daarentegen kunnen potentieel veel sneller en efficiënter leren en informatie verwerken.

bronnen en meer informatie:

https://wikikids.nl/Kunstmatige_intelligentie

https://wikikids.nl/Kunstmatige_algemene_intelligentie

Deze les sluit ook aan bij de kerndoelen van het
Protestants vormingsonderwijs:
domein A 4, B 2 en D 1 en 2

AI - God in de machine?

Bijlage



De mythe over Atlantis, een verhaal van Plato

Er was eens een eiland, zo prachtig en zo mooi als er nooit tevoren heeft bestaan en ook nooit meer zal bestaan. Zo'n 11.000 jaar geleden lag dit eiland midden in de Atlantische oceaan, tussen Europa en Amerika in. Het eiland heette Atlantis en was gemaakt door de zeegod Poseidon. Poseidon was verliefd geworden op de mensenvrouw Cleito. Hij maakte dit prachtige eiland voor haar, om er samen met hun tien zonen te gaan wonen.

Het eiland bestond uit een koningsstad met daaromheen drie ringen met water ertussen. In de koningsstad woonden de koningen van Atlantis. Dat waren de tien zonen van Poseidon, samen met hun vrouwen en hun kinderen. De koningsstad was de hoofdstad, vol met bijzondere gebouwen. In het midden van de stad stond een prachtige tempel voor de zeegod Poseidon. Zijn gouden beeld torende hoog boven de stad uit, zodat de mensen niet zouden vergeten wie hun dit prachtige eiland had geschonken. Rondom de stad waren machtige rotsen die aan de buitenkant hoog boven de zee uitrezen.

Achter de steile rotsen was water en daarachter was de eerste ring. De eerste ring werd bewoond door de beste en dapperste soldaten van Atlantis. Zij moesten de hoofdstad beschermen tegen aanvallen vanuit zee. De tweede ring werd ook bewoond door soldaten. Er waren prachtige tuinen aangelegd met daarin tempels voor de goden, stallen voor de paarden en ook was er een paardenrenbaan. De derde en laatste ring was een kustvlakte met dorpen waar veel mensen woonden, maar ook bergen, rivieren, meren, weiden en bossen. Er was een overvloed aan bijzondere dieren, waaronder olifanten. De schoonheid van de vlakte overtrof alles wat de aarde in die tijd aan natuurschoon te bieden had. Over de bergen zongen de mensen: 'Zo veel, zo hoog, zo mooi!' Delen van de vlakte werden gebruikt voor de landbouw.

Het eiland was rijk aan natuurlijke bronnen en grondstoffen en er was voedsel in overvloed. Hierdoor waren de inwoners rijk en hun rijkdom groeide nog iedere dag, doordat hun handelsschepen af en aan voeren en over de hele wereld handeldreven.

Atlantis werd geregeerd door tien koningen, de zonen van Poseidon. Hun leger was onverslaanbaar en de koningen heersten over de hele wereld. Ze hadden de beste wetenschappers in dienst en nergens op de wereld waren de mensen zo slim en beschikten ze over zoveel kennis. Om de vijf jaar kwamen de koningen bijeen in de tempel van Poseidon om hem eer te bewijzen en de mensen bewust te maken van hun goddelijke oorsprong.

Maar toen de koningen oud werden, gebeurde het steeds vaker dat er een jaar werd overgeslagen. Dan kwamen ze niet na vijf jaar bijeen, maar na zes jaar, of zeven jaren of nog later... Toen hun zonen koningen werden, kwamen ze bijna nooit meer in de tempel bijeen. De goddelijk vonk doofde en de mensen op het eiland vergaten langzamerhand aan wie ze hun rijkdom en prachtige eiland te danken hadden. Oh ja, Poseidon torende nog steeds hoog boven het eiland uit, maar de mensen sloegen er geen acht meer op. Het was een prachtig beeld, zoals er wel meer prachtige beelden op het eiland stonden. Die hadden ze toch zeker zelf gemaakt? Steeds meer begonnen de mensen te denken dat ze hun rijkdom aan zichzelf te danken hadden, door hun harde werken en omdat ze slimmer waren dan de andere mensen. Erger nog, ze voelden zich beter dan de rest van de wereld en werden ontevreden en hebberig. Vervuld van hun eigen hebzucht, kennis en macht dachten ze dat ze op hun mooist en gelukkigst waren! Ze zagen zelf niet meer hoe onverschillig en slecht ze waren geworden.

De oppergod Zeus, god van de goden, zag wat er van de mensen op het prachtige eiland Atlantis geworden was. Hij zag hoe ze hun rijkdom en kennis misbruikten voor hun eigen hebberigheid. Hij zag hoe de goddelijke vonk in hen was gedoofd en besloot hen te straffen. Op een dag begon de aarde te beven en te trillen. Grote vloedgolven sloegen tegen de machtige bergen aan en zelfs eroverheen. Ze stroomden over het land, de aarde spleet open en de hele stad met alle inwoners verdween onder water. Nooit is er meer iets van Atlantis en al zijn inwoners vernomen.

Corrie Hartholt