

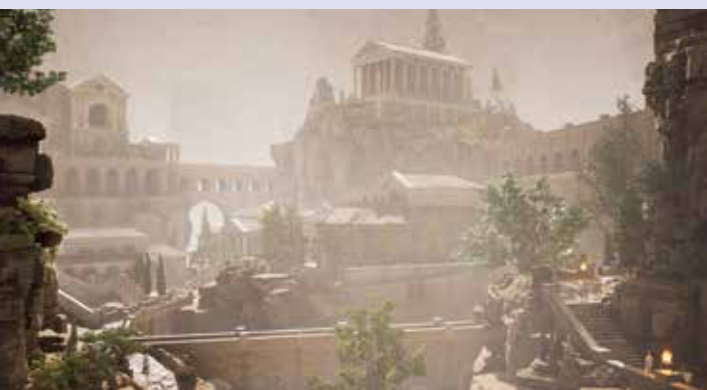
Interactief verleden in de klas

Overzicht van de beste historische games van afgelopen jaar

Naast films, fotomateriaal en schilderijen kunnen games met een historische setting een beeld geven van een of meerdere tijdvakken. Afgelopen jaar zijn er veel games uitgekomen die je goed kunt gebruiken in het klaslokaal. We zetten enkele historische games op een rijtje en vroegen een aantal collega's naar hun favoriet van 2021.

Om samen met leerlingen te ontdekken (narratief en historisch correct)

De volgende drie games zijn ontwikkeld in samenwerking met historici. Het geweld is ondergeschikt (of niet aanwezig) aan de historische omgeving en ze bevatten een sterk narratief. Dit maakt het goede spellen om samen met leerlingen te onderzoeken en zo de les te verrijken.¹



Quinten Koster en **Daan van Leeuwen** zijn redacteurs van *Kleio*.

The Forgotten City *Modern Storyteller* | Tijd van Grieken en Romeinen

Groundhog Day in een oud-Romeinse stad, waarbij met vraaggesprekken ontdekt moet worden wie in de nabije toekomst verantwoordelijk is voor de vernietiging van deze stad. Want zodra ook maar één persoon uit de stad een zonde begaat, veranderen alle inwoners in gouden beelden. Zolang de dader niet gestopt wordt, zal de speler dezelfde dag steeds opnieuw moeten doen, maar dan wel met de informatie die tijdens de voorgaande pogingen is opgedaan. Het resultaat is een boeiend verhaal vol diepere filosofische lagen en een mooi instrument om causaliteit te illustreren.

¹ Zie ook P. van den Heede, P. Mannak en D. van Leeuwen, 'Gamen in de klas. Een update van de onvoltooide verleden tijd', *Kleio* 3 (2020), 14-17.

Assassin's Creed **Valhalla – Discovery Tour**

Favoriet van Pieter Mannak
Ubisoft | Tijd van monniken
en ridders

Net als bij de vorige twee delen van *Assassin's Creed* hebben de makers bij het laatste deel een educatief onderdeel aan het spel toegevoegd: de Discovery Tour *Viking Age*. Met verschillende avatars kunnen de leerlingen verschillende kenmerken van het vroegmiddeleeuwse Engeland onderzoeken. Leerlingen kunnen in deze *open-worldgame* makkelijk zelf op onderzoek uitgaan en vrij rondreizen over het Britse eiland, bijvoorbeeld om een klooster te bezoeken.

Svoboda 1945: Liberation

Charles Games | Tijd van
wereldoorlogen

Een spel waarbij de speler in de huid van een onderzoeker



kruipt, om de geschiedenis van de school in het kleine Tsjechische plaatsje Svoboda te onderzoeken en vast te stellen of het gebouw historische waarde heeft. Een game gemaakt door historici en bijzonder goed bruikbaar om historisch onderzoek te illustreren. Leerlingen kunnen in het spel zelfstandig op onderzoek gaan, maar in een les zal er waarschijnlijk onvoldoende tijd zijn om het hele verhaal te ontdekken. Het is wel een erg leuke instap om de Tweede Wereldoorlog eens vanuit een ander perspectief te benaderen.

Wie is wie?

De volgende docenten en historici werkten mee aan dit artikel. **Micheal de Borre** is docent geschiedenis op de Middenschool Geraardsbergen (België) en gebruikt games om in zijn lessen de wereld in andere tijdvakken te laten zien.

Corine Gerritsen is historicus en doet onderzoek naar historische games. Ze is bestuurslid van Stichting VALUE.

Quinten Koster is docent geschiedenis op het Oranje Nassau College in Zoetermeer en gebruikt historische games om zijn leerlingen voor het vak te enthousiasmeren.

Daan van Leeuwen is lerarenopleider aan Pabo Inholland Rotterdam en geeft college, nascholingscursussen en workshops over gamen in de (geschiedenis)les.

Pieter Mannak is lerarenopleider geschiedenis aan Hogeschool Utrecht en geeft college, nascholingscursussen en workshops over gamen in de (geschiedenis)les.

Richard Zuiderveld is docent geschiedenis aan het Carmelcollege Emmen en gebruikt games om zijn lessen te verrijken.

Om de leerlingen zelf te laten doen (city- en civilisation-builders)

Deze drie games nemen wat meer tijd in beslag om te spelen en zijn daarom geschikter om door de leerlingen zelf te laten onderzoeken. Leerlingen gaan aan de slag om historische beschavingen op te bouwen en kunnen onderzoeken hoe het mechanisme van vooruitgang werkt.



Humankind ★

Favoriet van Richard Zuiderveld
Amplitude Studios | **Alle tijdvakken**

In dit spel kunnen leerlingen zelf aan de slag met verschillende soorten beschavingen in verschillende tijdvakken. Ze kunnen hun eigen beschaving samenstellen en historische gebeurtenissen in scène zetten. De leerlingen krijgen overzicht en kunnen verbanden leggen.

Total war: Rome Remastered ★

Favoriet van Daan van Leeuwen
Creative Assembly | **Tijd van Grieken en Romeinen**
Afgelopen jaar brachten de ma-



Recensies van historische games

De Amerikaanse website *History Respawned* is een platform waarop video's, blogs en podcasts worden gepubliceerd over games met een historische setting. Zij bespreken de historiciteit van actuele games en recenseren deze op speelbaarheid. De drijvende krachten achter de website zijn Bob Whitaker, historicus en professor in Austin, Texas en John Harney, historicus en professor in Danville, Kentucky. Elk jaar verkiest *History Respawned* de beste historische game en afgelopen jaar was dat *Old World*. Zie www.historyrespawned.com.



kers van het veelgeprezen *Rome: Total War* het spel opnieuw uit, waardoor ook een nieuwe generatie gamers en leerlingen kennis kunnen maken met het reilen en zeilen van het Romeinse Rijk. Het spel is geschikt om de verschillende strategieën van gebiedsveroveringen en romanisering te illustreren en om in te gaan op belangrijke ontwikkelingen die invloed hadden op het dynamische Romeinse Rijk.

Crusader Kings III ★

Favoriet van Corine Gerritsen
Paradox Interactive | **Tijd van steden en staten**

In dit strategische spel spelen leerlingen met vorsten in de tijd van de kruistochten. Hoe ga je als monarch om met de bestaande feodale verhoudingen in je rijk en die van je buurman, en wat is je relatie tot gebieden die een ander geloof hebben? In dit spel kunnen leerlingen niet alleen hun eigen gebied versterken, maar er ook op uit trekken om andere gebieden te veroveren. Je kunt zelf kiezen welk geloof je dynastie heeft, en in dit nieuwste deel van het spel is dat vrijer dan in de vorige versies.

Als venster op de tijdvakken

Deze derde categorie is een verzameling van drie soorten games. Ze zijn een verrijking voor het tijdvak dat je op dat moment voor je leerlingen aanschouwelijk wilt maken. Of het nu gaat om de campagne van de Amerikaanse vloot in de Stille Oceaan of de expansiedrift van een middeleeuwse Mongoolse ruitervorst.



Old World ★

Favoriet van History Respawned
Mohawk Games | **Eerste vier tijdvakken**

Old World is een spel dat veel lijkt op *Sid Meier's Civilization*. In het spel ontdekt de speler nieuwe gebieden, kan hij oude gebieden uitbreiden en uitbaten, en moet hij de concurrentie te slim af zijn. In het spel sticht je je eigen historische dynastie, waarbij je als vorst na iedere beurt een jaar verouderd. Natuurlijk is het dan ook belangrijk om, naast het leiden en ontwikkelen van je land, de opleiding van je kinderen in de gaten te houden, aangezien zij je na je dood gaan opvolgen en je met hen het spel verder speelt. ►

Age of Empires IV



Favoriet van Michael de Borre
Relic Entertainment | Tijd van
monniken en ridders en tijd
van steden en staten

In de reeks *Age of Empires* (AoE) kwam vorig jaar een vervolg op het succesvolle derde deel uit. In IV is dan ook veel goeds uit de vorige delen meegenomen. In AoE kun je met bekende beschavingen een samenleving bouwen waarin elementen uit de tijdvakken worden gebruikt. Zo kun je als ruiterkoning van de Mongolen gebieden veroveren of samen met Jeanne d'Arc episodes uit de Honderdjarige Oorlog herbeleven.



kig heeft speluitgever Gameloft het spel het afgelopen jaar voor Apple Arcade in een modern jasje gestoken. Op deze manier kunnen ook Apple-gebruikers de ontberingen van de negentiende eeuw ondergaan, terwijl de ontberingen van de beginneden van het digitale tijdperk beperkt blijven.

War on the Sea

Killerfish Games | Tijd van
wereldoorlogen

Dit maritiem-historisch spel is een goede simulatie van de zeeslagen tijdens de Tweede Wereldoorlog. Je kunt bekende en onbekende campagnes naspelen en op deze manier laten beleven door leerlingen. Goed om leerlingen dit realistische spel te laten spelen, maar ook verrijkend om samen met de leerlingen op het digibord tot oplossingen te komen voor uitdagingen van de geallieerde marines.

De wachtlijst

Komend jaar worden er naar verwachting ook weer goede historische games uitgegeven die bruikbaar zijn voor in de les. We hebben een handjevol geselecteerd waar we nieuwsgierig naar zijn en die aangekondigd zijn voor 2022.

The Oregon Trail



Favoriet van Quinten Koster
Gameloft | Tijd van burgers en
stoommachines (en tijd van
televisie en computer)

The Oregon Trail is de pionier wat betreft educatieve computergames. Alleen al daarom mag het eigenlijk op geen enkel lijstje ontbreken. Helaas stamt het oorspronkelijke spel uit 1971, waardoor het voor deze lijst net vijftig jaar te vroeg was. Geluk-



Ghost of Tsushima

Sucker Punch Productions -
verwacht 2022 | Tijd van steden
en staten

Het spel speelt zich af tijdens de eerste Mongoolse invasie van Japan in 1274. De speler speelt als samoerai in het oude Japan dat prachtig wordt weergegeven. Je kunt samen met de leerlingen de Japanse middeleeuwen vergelijken met de Europese middeleeuwen. Voor PS4 is deze game al vanaf 2020 beschikbaar en het gerucht gaat dat in 2022 de pc-versie op Steam wordt aangeboden.



Mission US

Dit platform maakt web-based *serious games* voor het Amerikaanse geschiedeniscurriculum, maar is ook buiten de Verenigde Staten te gebruiken. De minigames lopen uiteen van de tijd van pruiken en revoluties tot aan de tijd van wereldoorlogen en worden begeleid door veel ondersteunend materiaal voor docenten. Een aantal games is geschikt om in het Nederlandse geschiedenisonderwijs te gebruiken omdat ze een internationale context hebben. Neem bijvoorbeeld de game over de zestienjarige Henry Tanaka, een Japanse jongen die in de VS opgroeit ten tijde van de Tweede Wereldoorlog. Maar ook de missie *For Crown or Colony?* die zich in 1770 afspeelt, is interessant om in te zetten in het tweetalig onderwijs of als activerende werkvorm bij de historische context van het Britse Rijk. Start nu met gamen op www.mission-us.org.



Inkulinati

Yaza Games - verwacht 2022 |
Tijd van monniken en ridders en tijd van steden en staten
Een bijzonder spel voor liefhebbers van middeleeuwse manuscripten, Monty Python en strategisch tekenen. Het spel is gebaseerd op echte middeleeuwse marginalia die sterk doen denken aan de monstertjes van de kunstschilder Jheronimus Bosch.



Manor Lords

Slavic Magic - verwacht 2022 |
Tijd van monniken en ridders en tijd van steden en staten
Het spel combineert het bouwen en onderhouden van een domein met grootschalige tactische veldslagen gedurende de

VALUE Foundation

Stichting VALUE is een internationale organisatie die in Nederland is opgericht door enthousiaste academici die graag historische games spelen. Ze richten zich op het doen van onderzoek en het opzetten van projecten om historische games toegankelijk te maken voor het grotere (internationale) publiek. Via Twitch posten deze historici en archeologen wekelijks video's en organiseren ze livestreams over games met een historische setting, waarbij ze onder andere de historiciteit van de game bespreken. Hierin passeren grote mainstreamgames als *Assassin's Creed*, *Red Dead Redemption II* en *Total War*, maar ook kleinere, onbekende (indie)games.

Scan de QR-code of ga naar www.interactivepasts.com. Op Twitch zijn ze te vinden op **VALUEfnd**.



middeleeuwen. Als we de aankondiging mogen geloven dan kun je met behulp van dit spel goed het hofstelsel illustreren.

A Plague Tale: Requiem

Asobo Studio - verwacht 2022 |
Tijd van steden en staten
Later dit jaar komt een nieuw hoofdstuk van *A Plague Tale* uit, dat zich afspeelt in de nasleep van de grote pestplag van het midden van de veertiende eeuw. In dit deel spelen de leerlingen weer met dezelfde hoofdrolspelers Amicia en Hugo de Rune in de verlaten dorpen en steden van Zuid-Europa. Zullen deze middeleeuwse tieners in de rats zitten om het vele ongedierte?² ■



Wilt u verder praten over games in de klas, of heeft u zelf suggesties die in deze beperkte lijst ontbreken? Neem via daanvleeuwen@gmail.com contact met ons op.



² Zie voor een beschrijving en les bij *A Plague Tale: Innocence* (deel I), D. van Leeuwen, 'Een Zwarte Dood. De pest als hoofdrolspeler in de game *A Plague Tale*', *Kleio 6* (2019), 47-50.