



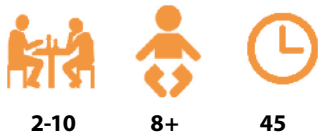
Ter leering ende vermaeck

Spellen kunnen in de les een speelse, maar ook activerende en betekenisvolle leeractiviteit zijn. Speciaal voor deze donkere dagen selecteerde *Kleio* voor u een gevarieerd aantal bijzondere, door historische gebeurtenissen geïnspireerde spellen.

In deze selectie is rekening gehouden met de verschillende periodes uit de geschiedenis en met verschillende plaatsen op de wereld. Wij hebben geprobeerd een breed scala aan speltypen te geven, zoals kaart- en bordspellen; ook varieert het aanbod van strategisch tot geluk, van makkelijk tot moeilijk, van kort tot lang en van actief tot passief. Misschien dat deze spellen niet allemaal evenveel *ter leering* zijn, maar in ieder geval zullen ze wel voor voldoende *vermaeck* gaan zorgen.



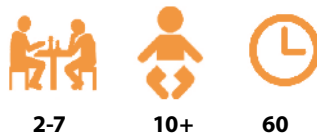
Flick 'em Up
Z-man games



Beleef een legendarische *shoot out* in het Wilde Westen. De spelers schuiven de sheriffs of outlaws strategisch door de op tafel opgebouwde westernstad, terwijl je elkaar probeert neer te schieten. Bewegen en schieten wordt gedaan volgens de 'knikkermethode', wat voor de uitvoering van je acties soms onverwachte resultaten kan hebben. Wil je meer weten, kijk dan het volgende filmpje:



Machiavelli
999 Games



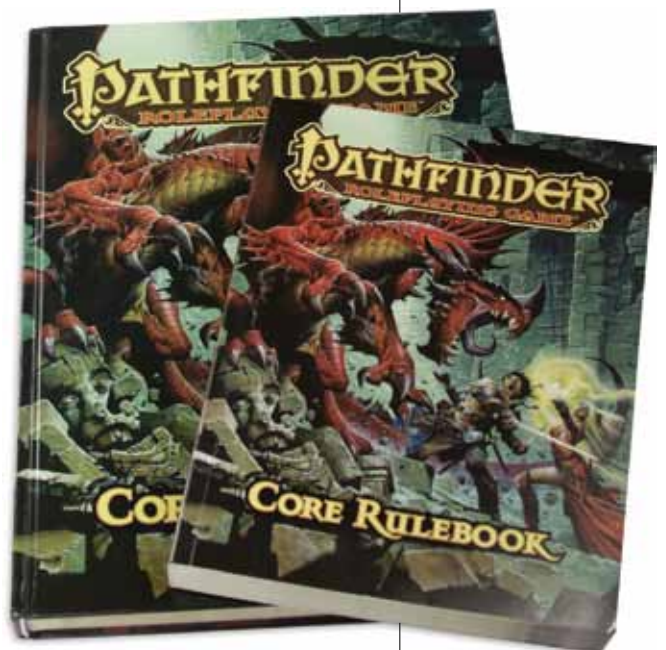
Dit spel haalt zijn inspiratie uit het beroemde boek van Machiavelli: *Il principe*. Het doel van het spel is om je stad te vullen met zo waardevol mogelijke gebouwen. Hiervoor zal je echter je medespelers te slim af moeten zijn. Dit doe je door iedere ronde tactisch te spelen en de rol aan te nemen waarmee je het beste jouw doelstellingen weet te bereiken. De ene keer speel je een koning, maar de volgende keer ben je de dief of zelfs de moordenaar. Het doel heiligt de middelen en een goed geweten is voor losers!

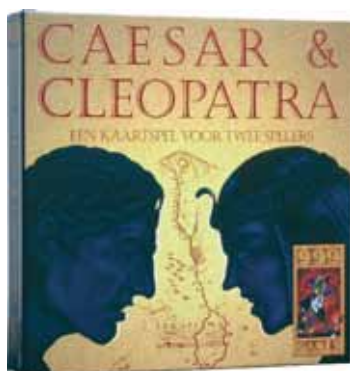
Pathfinder Roleplaying Game
Paizo publishing



Fantasy role playing, in de jaren tachtig zo populair dat zelfs in de film *E.T.* het spel *Dungeons & Dragons* door de kinderen gespeeld wordt. Tegenwoordig is het vooral iets voor *nerds* en *geeks*. Het enige wat voor dit spel echt nodig is, zijn dobbelstenen, pen en papier, en een levendige fantasie. Eén speler, de *dungeon master* in speltermen, heeft een verhaal voorbereid. De andere spelers doen niets anders dan bepalen hoe het karakter dat ze spelen op die situatie reageert. De dobbelsteen bepaalt de eventuele geluksfactor en geeft het verhaal vaak een onverwachte wending. Samen ontstaan zo de meest fantastische verhalen. En het mooie aan fantasy role playing is dat het onbegrensde mogelijkheden heeft. De avonturen kunnen zich in ieder tijdvak afspelen en je kunt het zo realistisch maken als je zelf wilt. Pathfinder is hiervoor een eenvoudig en laagdrempelig spelsysteem. ▶

Quinten Koster is
redacteur van Kleio.





Caesar & Cleopatra

999 Games



2



10+



30

Wie van strategische spelletjes voor twee personen houdt, met een grote bluff- en geluksfactor, zit met dit spel goed. Het is in dit spel de bedoeling om zoveel mogelijk ambtenaren te beïnvloeden. Dit doe je door gedekt kaarten met bepaalde waardes bij een factie te plaatsen. Tijdens de stemronde wordt dan gekeken wie de meeste invloed in de bewuste factie heeft, zodat een van die ambtenaren uit die factie bij jouw kamp komt.

In dit kaartspel besturen de spelers ieder een vliegtuig uit de Eerste Wereldoorlog en proberen ze elkaar uit de lucht te schieten. De tafel is het luchtruim waar de spelers hun vliegtuigkaartje over verplaatsen. Voor iedere nieuwe ronde worden er drie manoeuvres klaargelegd die op de vooraf geplande volgorde uitgevoerd moeten worden. In deze bewegingen is rekening gehouden met de mogelijkheden en beperkingen van het betreffende vliegtuig. Zo is het ene vliegtuig vooral heel snel, terwijl het andere juist heel wendbaar is. De schade die tijdens het spel opgelopen wordt kan dit ook nog eens beïnvloeden. Dit maakt het een leuk strategisch spel. Wil je meer weten, kijk dan het volgende filmpje:



Qin

White Goblin Games



2-4

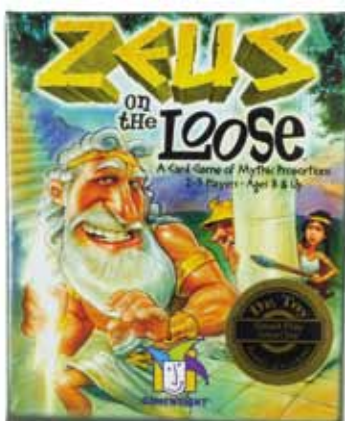


8+



20-30

Dit spel speelt zich af in het China van meer dan 2.000 jaar geleden. Het is een tactisch spel met heel eenvoudige regels en een beperkte geluksfactor. Het doel is om al je pagodes op het spelbord te plaatsen door zo veel mogelijk grondgebied te claimen. Onder tussen kan je het land van de andere spelers veroveren, waardoor zij hun pagode weer van het bord moeten verwijderen. Wil je meer weten, kijk dan het volgende filmpje:



Zeus on the Loose

Gamewright



2-5



8+



15

Een lekker snel en gemakkelijk kaartspel gebaseerd op de Griekse goden. Het doel van het spel is om de totale waarde van de kaarten die gespeeld zijn precies op de honderd te krijgen, terwijl je in het bezit bent van het Zeus-speelstuk. Helaas heeft Zeus nogal wisselende contacten. Dus naast het beïnvloeden van de waarde van de aflegstapel moet je ook steeds proberen Zeus te krijgen en/of te houden. De andere goden kunnen daarbij bijzonder hulpvaardig zijn – of niet.



Wings of War

Nexus Editrice



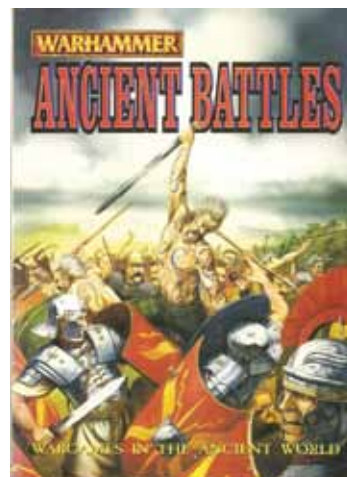
2-4



10+



20



Warhammer Ancient Battles

Games workshop



2+



12+



30+



Het is een 'iets' grotere investering in tijd en geld, maar voor de liefhebbers is dit het zeker waard. Er zijn weinig spellen die visueel zo indrukwekkend kunnen zijn als dit soort *tabletop* wargames. He-las zijn de miniaturen vaak best prijzig en moeten ze ook nog zelf geschilderd worden. Daarnaast is het niet echt een snel spel en is de speelduur afhankelijk van het aantal ingezette eenheden. Maar voor het naspelen van epische veldslagen zijn er maar weinig spellen die dit spektakel ook maar enigszins benaderen.

Escape from Colditz

Clipper



2-6



8+



60-180

Dit bordspel is gebaseerd op de door de BBC verfilmde verhalen van majoor P.R. Reid. Het speelt zich af tijdens de Tweede Wereldoorlog in het krijtsgevangenenkamp Colditz. Een van de spelers neemt de rol van de Duitse kampbewakers op zich en de rest van de spelers zijn de krijtsgevangenen. De gevangenen moeten proberen te ontsnappen en de Duitsers moeten dit zien te voorkomen. Het spel is afgelopen als een van de gevangenen weet te ontsnappen of als de vooraf vastgestelde tijdlimiet is bereikt. Volgens de Duitsers is samenwerken ten strengste verboden, maar

u begrijpt dat de gevangenen hier andere ideeën over hebben. Wil je meer weten, kijk dan het volgende filmpje:



Charlemagne

999 Games



3-4



12+



60-90

Dit is een wat ingewikkelder spel, maar zeker de moeite waard. Het doel van dit spel, dat zich tijdens de heerschappij van Karel de Grote afspeelt, is om zoveel mogelijk macht te vergaren voordat de kathedraal volledig voltooid is. De spelrondes zijn verdeeld in vier fases, die de seizoenen voorstellen. Iedere fase heeft zijn eigen acties. Tijdens deze acties kan je in je eigen dorp investeren, maar ook de andere spelers behoorlijk dwarszitten. ■



Mysteries

Een werkvorm die veel leerlingen boeiend vinden, is het oplossen van een mysterie. *Kleio* plaatste in de loop van de jaren meerdere mysteries die nog steeds goed bruikbaar zijn. Er zijn ook andere bronnen voor lessen met dit thema. Hier vindt u een overzicht en de vindplaats van deze lessuggesties.

Het mysterie van de opstand

Waarom verzette men zich in de Nederlanden niet tegen Karel V, maar wel tegen Filips II? Les door Lisa Oskamp met kaartjes en vragen. Te vinden op www.vgnkleio.nl/lesmaterialen/het-mysterie-van-de-opstand.

Moord op de jaarmarkt

Leerlingen zoeken de dader van een moord op de jaarmarkt in Shrewsbury in 1139. Les door Daan Schuijt voor havo en vwo 4 met leerlingmateriaal en antwoordmodel. Te vinden op www.vgnkleio.nl/lesmaterialen/mysterie-moord-op-jaarmarkt.

De zaak Fetje Frederiks de Graad

Leerlingen reconstrueren met authentieke archiefstukken een kindermoord uit 1802. Te vinden op www.geschiedenisindeklas.com, zoek op 'Fetje'.

De pastoor in de put

In 1472 wordt er in Grave een pastoor vermoord. Door het gebruik van verschillende bronnen moeten leerlingen de dader vinden. Te vinden op geschiedenisendidactiek.wp.hum.uu.nl/lessen/mysterie-de-machtige-kerk.

Cortés en de Azteken

Bij dit mysterie spelen de leerlingen de adviseur van de Azteekse heerser Montezuma. Ze krijgen uit verschillende bronnen informatie en moeten daaruit oordelen of de Spanjaarden vrienden of vijanden zijn. Te vinden op geschiedenisendidactiek.wp.hum.uu.nl/lessen/mysterie-cortes-en-de-azteken.

Wie begon de Eerste Wereldoorlog?

Aan de hand van dit mysterie van de Belgische vereniging voor geschiedenisdocenten Hermes krijgen leerlingen inzicht in de complexe situatie van de Eerste Wereldoorlog en over de werking van oorzaak en gevolg. Aan de hand van verschillende bronnen moeten ze de schuldige aan deze oorlog aanwijzen. Te vinden op tiny.cc/vlgbe. ■