

Vechten tegen de Spanjaarden

Slag om Dondervoort: game voor het geschiedenisonderwijs

De klassengame *Slag om Dondervoort* plaatst leerlingen een week lang in de schoenen van een historisch personage en laat hen samen een verhaal uit het verleden herbeleven, op de computer en met elkaar op school. Het is soms even wennen aan deze nieuwe manier van onderwijs, maar leerlingen en leraren zijn enthousiast en de resultaten zijn bemoedigend.

Hanne Marckmann was begeleidend gamedesigner bij de ontwikkeling van de Slag om Dondervoort. Ze heeft haar eigen game studio en is verbonden aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. **Jennemie Stoelhorst** was project-leider van de Slag om Dondervoort. Ze werkt als zelfstandig erfgoedspecialist.

In maart vorig jaar lanceerde de Vereniging van Nederlandse Vestingsteden de educatieve social game *Slag om Dondervoort* om leerlingen binnen de onderbouw van het voortgezet onderwijs meer te leren over de Tachtigjarige oorlog en de rol die vestingsteden daarin speelden. Huib van der Steen (leraar geschiedenis aan het Willem van Oranje College in Wijk en Aalburg) en zijn leerlingen van havo-2 waren één van de eersten die het spel speelden.

Waarom kreeg u belangstelling om mee te doen en hoe heeft u de spelweek ervaren?

Huib van der Steen: 'Het was vooral de combinatie van een 'digitaal spelonderdeel' op school en een *urban game* in een echte vestingstad (in ons geval Woudrichem) die ons aansprak. Aangevuld met het feit dat het spel een vakoverstijgende ervaring biedt. Het gaat verder dan geschiedenis. Niet alleen de leerlingen moesten samenwerken, ook ik als leraar heb samenwerking gezocht met mijn collega's om de spelweek vorm te geven. De game leert leerlingen historisch redeneren, ze gaan zelf op onderzoek uit in hun eigen omgeving, stellen veel vragen, observeren en vergelijken antwoorden met elkaar, bedenken strategieën en zoeken meer samenwerking. Maar misschien nog wel belangrijker voor mij, is dat de leerlingen het zelf als nuttig en leerzaam hebben ervaren.'



SLAG OM DONDERVOORT

Wat was uw rol?

'Mijn voornaamste taken waren enerzijds om de speelweek organisatorisch 'op rolletjes te laten verlopen' – van overleg en samenwerking met collega's tot het regelen van het bezoek aan Woudrichem. Anderzijds heb ik de leerlingen gedurende de week begeleid, geadviseerd en gewezen op relevante, aansluitende onderwijsstof.'

Zou u andere docenten aanbevelen om mee te doen?

'Jazeker! Belangrijk is dat de leerlingen het vooral een leuke en nuttige ervaring vinden. De inzet van games in het onderwijs is een logische ontwikkeling die aansluit bij de belevingswereld van de leerling van nu. Bovendien krijg je de mogelijkheid om vakoverstijgend te werken rondom een thema. We

hebben zelfs met mijn collega's van Beeldende Vorming een nieuwe lesbrief ontworpen over het maken van historische wapenschilden. Deze is inmiddels ook terug te vinden bij het aangeboden lesmateriaal vanuit Slag om Dondervoort. Het spel maakt geschiedenis ook lokaal: je bezoekt samen met de leerlingen een vestingstad in de buurt. Wij kregen voor aanvang van de *urban game* een enthousiaste inleiding over de geschiedenis van Woudrichem van een uitgedoste stadsomroeper. Na afloop hebben we de Martinustoren en het Visserijmuseum bezocht. Ten slotte zorgt de aanpak voor een goede sfeer in de klas en een positieve houding van de leerlingen.'

'Het was leuk om nu eens niet dingen vanuit een boek te leren'

Ook leerlingen Noa van Helden en Sanne Blankers vertellen over het spel. 'Noa was aannemer en ik was edelvrouwe in Dondervoort', vertelt Sanne. 'We hebben als klas veel samengewerkt met elkaar, maar helaas hebben de verraders in de klas gewonnen en hebben we de strijd tegen de Spanjaarden verloren.' Noa: 'Als aannemer sloot ik allerlei deals met klasgenoten, in ruil voor mijn diensten om hun huis te repareren na een aanval. Het viel ons trouwens op dat de sfeer in de klas anders was dan anders. Er was echt een soort groepsgevoel. En het was leuk om nu eens niet dingen vanuit een boek te leren, maar ze zelf te mogen ervaren als inwoner van een echte vestingstad. Hierdoor hebben we meer geleerd over hoe vestingsteden gebouwd werden en waar ze voor bedoeld waren.' Het spel wordt komend jaar weer door diverse scholen gespeeld. Rondom de spelweken vindt, net als vorig jaar, een evaluatie plaats om meer te weten te komen over de effectiviteit van het spel. Uit deze evaluatie blijkt tot dusver dat leerlingen veel plezier hebben met het spel en beter begrijpen waarom er in de Tachtigjarige Oorlog vestingsteden zijn ontstaan in Nederland. Leerlingen geven het spel gemiddeld een acht voor spelplezier en een zeven voor educatieve waarde. ■



Speluitleg Slag om Dondervoort

Het spel *Slag om Dondervoort* draait om de verdediging van de fictieve vestingstad Dondervoort. Leerlingen spelen de game gedurende één week minimaal drie uur in de lessen en zoveel tijd als ze willen buiten de lessen. Het spel start met een *online* persoonlijkheidstest, waarna de leerlingen één van de zestien rollen en een eigen huisje in de digitale vestingstad toebedeeld krijgen. Dagelijks ontvangen ze rolgebonden informatie via hun persoonlijke gamepagina over de aankomende aanval van de Spanjaarden. Deze informatie moet tijdens de lessen en in de schoolgangen worden uitgewisseld. Op basis van de uitgewisselde informatie beslissen de fortificatiemeesters iedere avond hoe en waar (oost, west, noord) zij de digitale stad het beste kunnen verdedigen. Maar er ligt gevaar op de loer: er zijn ook leerlingen met een verradersrol die de Spanjaarden moeten helpen door expres verkeerde informatie te verspreiden... Het is dus ook zaak om zo snel mogelijk uit te vinden wie er samenwerken met de vijand. Aan het eind van de week spelen de leerlingen een fysieke *urban game* in een echte vestingstad. Docenten CKV, geschiedenis, wiskunde en lichamelijke oefening kunnen lesbrieven inzetten die de historische context van de game verdiepen. Bijvoorbeeld over het dagelijks leven van de historische karakters in de game of over wiskundige berekeningen achter het aanleggen van een goede verdediging.

Het spel is ontwikkeld door de R&D afdeling Play Design en Development van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht met medewerking van diverse studenten en professionals uit de erfgoed- en gamesector.

Voor meer informatie en aanmelding:

www.slagomdondervoort.nl

www.slagomdondervoort.posterous.com

