

'Je bent een klassenvijand en wordt gedeporteerd naar de Goelag-archipel. Ga vier plaatsen terug. (...) De doelen van het vijfjarenplan zijn gehaald. Als beloning mag je drie plaatsen vooruit. Het Rode Leger lijdt verliezen in de Grote Vaderlandse Oorlog tegen Duitsland. Kom op krachten en begin opnieuw.' Dit was te horen bij het spelen van het 'Red Russia-spel' door leerlingen uit 3 havo en 3vwo van De Goudse Waarden te Gouda. Het spel, door de leerlingen zelf gemaakt, was de afsluitende opdracht bij het hoofdstuk over het communisme in Rusland.

MARK HAGENAARS EN
PETER VAN ZOEST

'Red Russia'

Begrippenspel over het communisme



Tijdens het spelen van het spel konden de leerlingen laten zien of ze de stof onder de knie hadden en of ze spelregels hadden bedacht die aantoonden dat ze het hoofdstuk hadden begrepen.

Het was de eerste keer dat we in de derde klas een dergelijke opdracht hebben gegeven. We wilden de leerlingen met een activerende werkvorm de kennis die ze hadden opgedaan over het communisme toe laten passen in een allesomvattende opdracht. Voorgaande jaren hadden ze steeds kleine opdrachten over de stof gemaakt, vaak vragen uit het werkboek. Soms moest een onderzoekje worden verricht en werden de resultaten verwerkt in een verslag, maar echte toepassing van de behandelde stof, waarbij leerlingen konden aantonen die te hebben begrepen, kwam minder aan bod. Verder hadden we gemerkt dat de leerlingen moeilijk te motiveren waren bij een onderwerp als het communisme en dat de resultaten tegenvielen.

Deze werkvorm zou wat ons betreft dus moeten zorgen voor gemotiveerde leerlingen die zelf actief aan de slag gingen met het onderwerp.

MARK HAGENAARS EN PETER VAN ZOEST ZIJN DOCENT GESCHIEDENIS AAN CSG DE GOUDSE WAARDEN IN GOUDA.

Begrippen

1	Friedrich Engels
2	Karl Marx
3	Communistisch Manifest
4	Das Kapital
5	bolsjewieken
6	verdrag van Brest-Litovsk
7	Aprilthesen
8	voorhoedetheorie
9	Maartrevolutie
10	Kerenski
11	Oktoberrevolutie
12	Pantserkruiser Potemkin
13	Vladimir Ilijitsch Oeljanov
14	burgeroorlog
15	Nieuwe Economische Politiek
16	Jozef Stalin
17	collectivisatie
18	kolchozen
19	sovchozen
20	koelakken
21	eerste Vijfjarenplan
22	Grote Terreur
23	showprocessen
24	non-interventieverdrag
25	Operatie Barbarossa
26	Slag om Stalingrad
27	Grote Vaderlandse Oorlog
28	Conferentie van Teheran
29	Conferentie van Jalta
30	Conferentie van Potsdam
31	Duitsland in zones verdeeld
32	Blokkade van Berlijn
33	stichting DDR
34	Goelagarchipel
35	dood Stalin
36	Nikita Chroestsjov
37	destalinisatie
38	vreedzame coëxistentie
39	inval in Hongarije
40	U2-incident
41	Cuba-crisis
42	Praagse Lente
43	Brezjnev doctrine
44	inval in Afghanistan
45	Michael Gorbatsjov
46	glasnost
47	perestroika
48	Reykjavik
49	Boris Jeltsin
50	vrije markteconomie
51	roebelcrisis
52	Vladimir Poetin



De ideeën voor een speelbord werden steeds innovatiever en origineler.

De opgedane kennis over het communisme vormde de basis van het project. Tijdens het werken aan de opdracht zouden de leerlingen nog meer leren over het communisme en dit op een creatieve manier moeten verwerken. We wilden ook dat samenwerken en plannen een belangrijke rol zouden spelen in de opdracht. Met al deze voorwaarden en wensen is Peter van Zoest aan de slag gegaan. Na flink wat uren voorbereidend werk kwam 'Red Russia' uit de koker.

Googlen

Voor Red Russia planden we vier lessen in. Om aan het einde daarvan een geschiedenis spel te hebben, moesten de leerlingen een aantal stappen doorlopen. De eerste stap betrof het opzoeken van tweënvijftig begrippen, die de basis zouden vormen van het spel. De begrippen werden door de docent aangeleverd en waren dus voor iedereen gelijk. Er werd gewerkt in groepjes. Naast het leren opzoeken van informatie, moesten de leerlingen ook taken verdelen. Wie zoekt wat op?

De informatie zochten ze op in hun geschiedenisboek. In ons geval was dat *MeMo*. De begrippen die ze daar niet konden vinden, werden in de encyclopedie en op het internet gezocht. De gevonden informatie moest vervolgens in eigen woorden worden samengevat. Het was de bedoeling dat de begrippen met de bijbehorende informatie op de speelkaarten van het spel zouden worden gezet. Uniformiteit was dus

belangrijk, omdat het spel anders moeilijk te spelen zou zijn. Vandaar dat elke leerling de aanvullende opdracht kreeg de informatie van zijn of haar begrippen in dertig tot veertig woorden samen te vatten. Hiermee konden ze laten zien dat ze de opgezochte informatie begrepen hadden.

Met de opgezochte informatie moesten vervolgens speelkaarten worden gemaakt. Ook hieraan hadden we eisen gesteld. Zo moesten er jaartallen bij de gebeurtenissen en/of personen worden genoteerd en wilden we in eerste instantie dat de speelkaarten er hetzelfde uitzagen. Leerlingen kwamen echter al snel met eigen ideeën, die vaak veel origineler en leuker waren dan dat wij hadden bedacht.

Desondanks leverde het opzoeken van de gegevens nog de meeste problemen op. Het idee dat iedereen kan googlen, ging namelijk voor een (groot) aantal leerlingen niet op. Er werd verkeerde informatie van het internet gehaald of de informatie werd slecht in eigen woorden samengevat.

Samenwerking

Aangezien Red Russia een grote opdracht was, moest er goed worden samengewerkt. De verdeling van de begrippen kwam al even aan de orde, maar ook het uitwisselen van deze informatie moest in goed overleg worden gedaan. Alle begrippen moesten namelijk ook nog worden geleerd! Een van de uitgangspunten van Red Russia was namelijk dat de kennis van de begrippen getest zou worden tijdens het

spelen van het spel. Kennis delen was zodoende bittere noodzaak. Naast het feit dat leerlingen de omschrijvingen van de begrippen met elkaar uitwisselden, kreeg ook de docent van elke leerling zijn of haar begrippen. Hierdoor kon controle op het proces worden gehouden en konden foute omschrijvingen van leerlingen worden verbeterd.

Veel leerlingen kwamen er tijdens het werken achter dat sommigen er een hele andere werkwijze op nahielden dan zichzelf. Goede planners werden geconfronteerd met 'last minute'-werkers. Om de leerlingen enigszins te helpen werd vooraf bekend gemaakt wanneer wat af moest zijn. Duidelijk deadlines voor de leerlingen, maar ook voor de docenten! De grote opdracht werd zodoende in kleinere stukken verdeeld. Het was de bedoeling dat alles, van begin tot eindproduct binnen vier (geschiedenis)lessen zou worden gedaan. Huiswerk was er pas als deadlines niet in de les konden worden gehaald.

Creativiteit

Bij de voorbereiding van Red Russia hadden we natuurlijk wel bedacht dat leerlingen hun creativiteit zouden inzetten bij het maken van het spel. Naast het ontwerpen van de begrippenkaartjes moest er namelijk ook een speelbord worden gemaakt. De richtlijnen die we hiervoor hadden gegeven werden in de praktijk al snel overvleugeld door de geweldige creativiteit van de leerlingen. Naarmate de leerlingen langer bezig waren, werden de ideeën voor een speelbord steeds innovatiever en origineler. Er zijn zelfs speelborden gemaakt, waarin lampjes gingen branden als een speler op een bepaald vakje terecht kwam! Leerlingen werden duidelijk gemotiveerd door deze activerende werkvorm. Bovendien leverden ze ook nog eens hoge kwaliteit af.

Tijdgebrek

Een groot nadeel van het enthousiasme bij leerlingen (en docenten) was alleen dat de vier lessen die gepland waren, lang niet voldoende waren om het Red Russia-spel te maken en te spelen. Het opzoeken en verwerken van de begrippen nam erg veel tijd in beslag. Zeker ook, omdat de leerlingen in het begin moesten wennen aan de andere

Red Russia

SPELREGELS

- 1) Elke speler heeft een eigen pion;
- 2) Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok;
- 3) Voorbeeld: een speler gooit een dobbelsteen en zet zijn pion op nummer 5. Zijn buurman haalt dan kaart nummer 5 uit de stapel en zegt bolsjewieken. Nu moet de speler de info over bolsjewieken opzeggen;
- 4) Degene die de kaart pakt, bepaalt of het antwoord goed is;
- 5) Bij een fout antwoord volgende beurt overslaan;
- 6) Het is de bedoeling om zo snel mogelijk uit te zijn;
- 7) Als twee spelers uit zijn, kan er opnieuw gespeeld worden;
- 8) Als je het nummer 6 gooit met de dobbelsteen, mag je nog een keer gooien.
- 9) Als je op hetzelfde sterretje komt te staan als iemand anders, moet jij terug naar de oude plek van diegene.
- 10) Staat er een punt achter het cijfer, kijk dan in de gebruiksaanwijzing voor de opdracht die erbij hoort;

3. : Een propagandist van het Marxisme komt aan de deur; geef de omschrijvingen van de begrippen 1 t/m 3. Voor elk fout antwoord sla je een beurt over.

Het lot ligt in jouw handen...

11. : Je staat op de zwarte lijst van Stalin. Ren voor je leven naar sterretje 17 nadat je de goede omschrijving van het begrip hebt gegeven. Heb je het antwoord fout? Ga dan terug naar sterretje 5.

35. : Stalin is dood! Sla een beurt over om het te vieren als je de goede omschrijving van het begrip hebt gegeven. Anders sla je twee beurten over.

manier van werken. De betekenis van deadlines, ook al waren deze nog zo uitgelegd, drong pas langzaam door. Sommige leerlingen raakten hierdoor lichtelijk in paniek en wilden meer tijd. Dat is bij enkele klassen ook toegestaan, bij andere klassen is vastgehouden aan het van tevoren vastgestelde aantal lessen. Het strakke tijdschema is dan ook een punt waar volgend jaar rekening mee moet worden gehouden. Het is zeer waarschijnlijk dat we het aantal lessen zullen verruimen.

Vakoverstijgend project

Het was de bedoeling dat Red Russia een groot vakoverstijgend project zou worden. Ruim van tevoren werd dan ook contact gezocht met de secties Nederlands, Engels, Frans, Duits en Beeldende Vorming. Zij konden vanuit hun vakgebied aanvullende opdrachten inbrengen. Zo werd aan de sectie

Nederlands gevraagd om de leerlingen te helpen met het schrijven van de spelregels. In de lessen van de moderne vreemde talen konden deze dan vertaald worden.

Verder waren er diverse andere mogelijkheden voor schrijfp opdrachten. De leerlingen konden bijvoorbeeld een flyer maken voor pr-activiteiten rond het spel en een e-mail met informatie erover schrijven naar een Engelse pen-vriend(in). Bij het vak Beeldende Vorming werd ten slotte de speldoos gemaakt. Hierin kon het spel opgeborgen worden.

In de praktijk bleek echter dat, hoewel er medewerking werd toegezegd vanuit de secties, de neuzen niet altijd dezelfde kant opstonden en dat Red Russia met name een geschiedenisproject is geworden. Een betere afstemming met de secties in de toekomst is dan ook noodzakelijk.



Leerlingen werden gemotiveerd door de activerende werkvorm. Daarbij leverden ze ook hoge kwaliteit af.

Afwisseling

Uit het nabespreken van de opdracht met de leerlingen kwam vaak naar voren dat ze deze afwisseling op het normale werk erg hebben gewaardeerd. Ook het feit dat ze zelf moesten regelen en plannen vonden veel leerlingen een uitdaging. Hadden sommige leerlingen vooraf nog hun bedenkingen, achteraf gaven ze vaak toe dat de opdracht leuker was dan ze gedacht hadden.

Het grootste deel heeft Red Russia echt leuk gevonden en er ook hard aan gewerkt, maar een aantal leerlingen wilde liever 'gewoon' les. Voor hen betekent dit klassikale uitleg en het maken van vragen. Allerlei 'toeters en bellen', zoals zij 'Red Russia' noemden, konden ze missen als kiespijn.

Maar of leerlingen nu enthousiast waren of de opdracht minder waardeerden, de relatief korte tijd die ze eraan konden werken, werd als een groot nadeel gevoeld. Zeker omdat ze de opdracht zo goed mogelijk wilden uitvoeren, zorgde het gevoel van tijdsdruk bij sommigen voor wat stress.

Beoordeling

Het meedoen met Red Russia was niet zomaar een opdracht. Het verving het proefwerk over de stof, omdat ze met het spel lieten zien of het

onderwerp 'communisme in Rusland' begrepen was.

De beoordeling, die van tevoren aan de leerlingen duidelijk was gemaakt, omvatte verschillende categorieën, waarop punten konden worden gescoord. Zo vormden de begrippenkaartjes een categorie. Was de tekst in orde, bleek dat het begrip echt verwerkt was en hoe zagen de kaartjes eruit?

Een tweede beoordelingscategorie was het speelbord. Was het origineel en hoe was het uitgevoerd?

Het spel spelen was een derde categorie. Tijdens het spelen van het spel konden de leerlingen laten zien of ze de stof onder de knie hadden en of ze ook spelregels hadden bedacht die aantoonde dat ze het hoofdstuk hadden begrepen. Aangezien we bij dit onderdeel door de klas liepen, zijn de begrippen ook nog extra getoetst in een korte schriftelijke 'Red Russia-begrippentoets'. Hierbij werden de begrippen letterlijk terugggevraagd en moesten verbanden tussen begrippen worden gelegd.

Alle deeltijfers leverden ten slotte het totaalcijfer op, wat even zwaar meetelde voor het rapport als een proefwerkcijfer.

Conclusie

Red Russia wordt door ons achteraf gezien als een groot succes. Volgend jaar zullen we er dan ook zeker mee doorgaan. Eens temeer is gebleken



Een speelkaart.

dat leerlingen behoorlijk wat in hun mars hebben als ze worden uitgedaagd. Leuk was het ook om bij het vervolghoofdstuk over de Tweede Wereldoorlog te merken dat begrippen die in 'Red Russia' aan de orde waren gekomen, nu beter begrepen werden. De opdracht was dus duidelijk blijven 'hangen'. Wel zijn vier lessen van vijftig minuten onvoldoende gebleken om alles goed en rustig uit te kunnen voeren. We willen dan ook meer tijd hiervoor inruimen en dit wellicht als een project in de activiteitenweek op onze school laten inroosteren, waarbij ook andere vakken sneller en doelmatiger kunnen worden ingezet. ■