

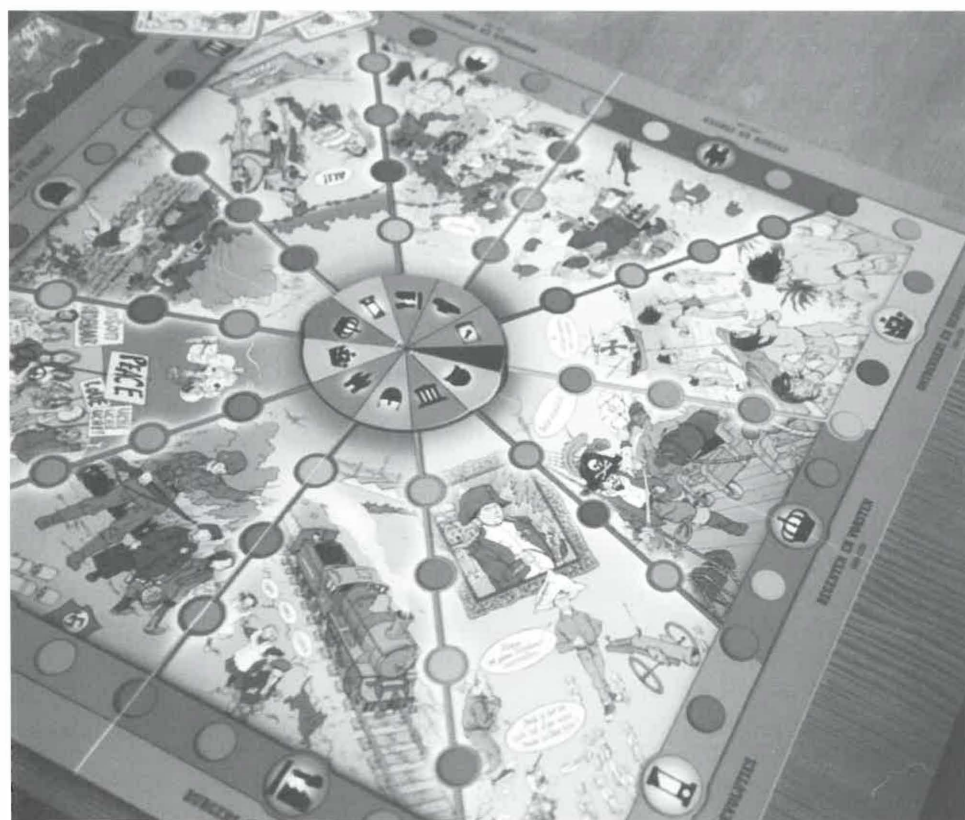
‘Hé doos, dat je dat niet weet! Dat hebben we net gehad. Dat moet je toch weten!’

Kim had gelijk. Tien minuten ervoor was juist de vraag ‘Een Romeinse legerplaats waarin soldaten woonden, heette een *casino/castellum/kansel ...?*’ gesteld. Nu moest Irene, de klasgenote van Kim op wie de opmerking sloeg, toch wel het antwoord weten op ‘Als de Romeinen een gebied hadden veroverd, dan bouwden ze daar vaak een ... Irene en haar secondant wisten het niet. Maar niet lang getreurd. Buurman Ronnie had de dobbelsteen al te pakken en moest zich buigen over een vraag uit het tijdvak Pruiken en Revoluties.

GER JAN ONRUST

Het Grote Geschiedenisspel

Voor 9 tot 99 jaar



Zo tegen het einde van het schooljaar, als de stof is afgerond wil ik nog wel eens het *grote geweldige geschiedenis gesprek* van stal halen. Ik verzin een groot aantal vragen over de stof van het afgelopen jaar (en eerdere jaren); vragen waar eenduidige antwoorden op zijn te geven. Ik stel deze hardop en als ze allemaal zijn gesteld, dan mag de buurman/ buurvrouw het werk nakijken. De winnaar mag op mijn kosten een ijsje bij de cateraar halen.

In de onderbouw altijd een succes, behalve bij de leerling met aversie voor het vak en die – mede daardoor – vrijwel niets weet.

Ik heb nu een alternatief: *Het Grote Geschiedenis spel*, een dubbelzijdig bordspel met 600 vragen verdeeld over 120

GER JAN ONRUST IS DOCENT
GESCHIEDENIS AAN HET
STRABRECHT COLLEGE IN GELDROP.



Havo 3B-leerlingen van het Strabrecht College speelden het Grote Geschiedenis spel met vier groepjes van twee.

kaartjes, op hun beurt weer verdeeld over de tien tijdvakken en een overzichtstijdvak; er kan op verschillende wijzen mee gespeeld worden.

Begin dit schooljaar kreeg mijn zoon, die in groep zes zit, in het pakket met leesboek- en tijdschriftaanbiedingen, ook een folder mee waarin uitgeverij Scala Leuk Leren *Het Grote Geschiedenis spel*, de *Korte Klapper Geschiedenis* en *Het Grote Geschiedenisboek* aanbood. Volgens de aankondiging was het spel geschikt 'voor alle kinderen in groep 6, 7 en 8'.

Dat bleek, in een tijdperk waarin geschiedenis verstopt zit in een of andere vorm van oriëntatie op de wereld om je heen, al spelende toch wat ambitieus. Karel V, Willem IV, Vasco da Gama en Roel van Duyn waren grootheden die, hoewel zijn vader historicus is, nog nooit bij hem voorbij waren gekomen. Ook bij iets oudere kinderen bleek al snel dat aan de vele gevraagde trivia nooit aandacht was besteed.

Met zicht op het einde van het schooljaar en niet wetend of de planning gehaald zal worden, waren negen vrijwilligers uit havo 3B maar al te graag bereid een uurtje van hun vrije tijd op te offeren aan het spelen van het spel. Dat ik de grote, opvallende doos al een keer had laten zien, waarop vanzelfsprekend de vraag was gesteld of we het spel klas-

sikaal gingen spelen, hielp mee: ze waren nieuwsgierig en enthousiast. En dat bleven ze. Ik liet het negental het spel met de dobbelsteen spelen (en niet dat met de tijdwijzer; een rond schijfje met daarop de tien tijdvakken) omdat ik hier de spelregels zo kon aanpassen dat ze in een paar minuten uitgelegd konden worden.

Ken je feiten!

Het spel wordt gespeeld op een fraai vierkant bord. Het is geen variant op Ganzenbord, dus het is niet de bedoeling om (hindernissen overwin- nend) zo snel mogelijk het bord rond te gaan. Het is een kennisspel. Op het bord staan tientallen vakjes in elf verschillende kleuren. De kleuren corresponderen met de tijdvakken van De Rooy. Van ieder tijdvak zijn er een tiental vragen- kaartjes; op ieder vragenkaartje staan aan één zijde vijf vragen en aan de andere kant de antwoorden, soms met een korte toelichting.

Om de zes vakjes op het bord staan iets grotere vakjes, met daarin de bekende tijdvaksymbolen. Zodra een leerling op dit vak staat, levert de vraag, bij goede beantwoording, een tijdvakfiche op. Deze fiche kan, na ontvangst, aangelegd worden aan een tijdbalk met daarin elf uitsparingen.

In de variant die ik liet spelen was het de bedoeling om zoveel mogelijk verschillende fiches te halen.

Bij het spel horen ook kaartjes met hier- op 10, 50 of 100 dukaten en voor vier deelnemers een kans- of pestkaart (de *Waterlookaart*).

Ik gaf iedere koppel deze laatste twee kaarten, waarbij de kanskaart ingezet kon worden om het dubbele aantal dukaten te kunnen krijgen (mits de vraag goed werd beantwoord) en de pestkaart een aantal dukaten opleverde als men dacht dat een ander koppel het antwoord juist niet zou weten. Beide kaarten kunnen ook anders (of niet) worden gebruikt.

De dukaten waren er slechts om op het einde te kunnen bepalen wie bij een gelijk aantal fiches de winnaar was. Ondanks deze ondergeschikte rol in het spel, werden iedere tien dukaten met enthousiasme begroet.

Het spel heeft slechts vier pionnen en vier kans- en pestkaarten. Uitbreiding met meer pionnen lijkt mij goed mogelijk, hoewel men dan langer moet wachten op de volgende beurt. Bij uitbreiding van het aantal spelers vervallen de kans- en pestkaarten.

Het spel is zeer goed te spelen met twee-, of zelfs drietallen. Het is vanuit active- rend oogpunt zelfs aan te bevelen. Door met zijn tweeën een antwoord te moeten geven, moet overlegd worden en worden (voor de docent) ook de denkprocessen blootgelegd. Door er ook wat tijddruk op te leggen (als het wat langer duurde, dan 'drie, twee, één' zeggen: fout) blijft de vaart erin.

Enkele soorten vragen keren zeer regel- matig terug: de invulvraag, soms ook in de vorm van het noemen van een jaartal (vrijwel altijd een onmogelijke opgave voor mijn havo 3 leerlingen), de 'waar of niet waar'-vraag (de makkelijkste), de 'kies het goede antwoord-vraag' (meest- al ook goed te doen) en de 'geef het goe- de antwoord-vraag' (afhankelijk van het onderwerp, maar meestal juist beant- woord).

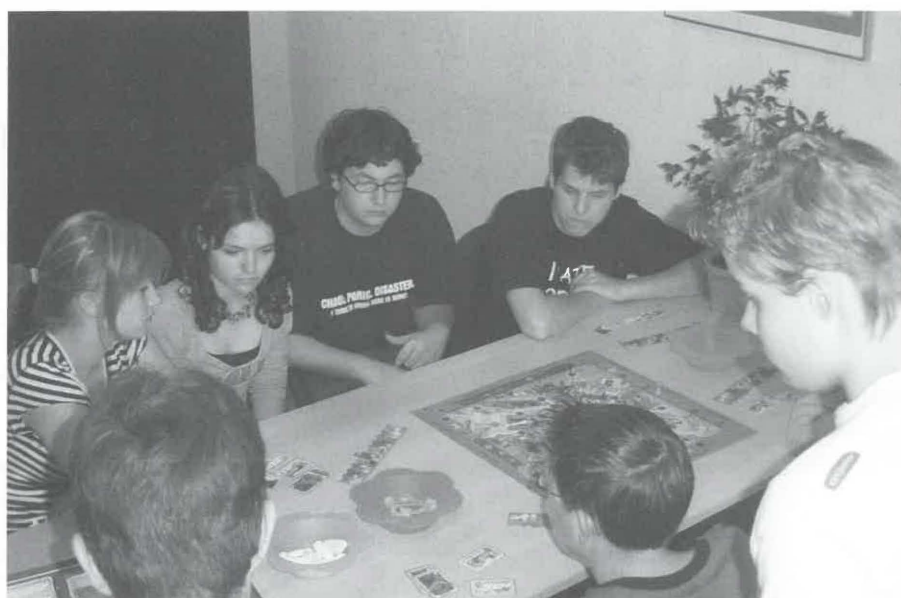
Bij de categorie 'terug in de tijd' wordt alleen gevraagd in welk tijdvak een bepaalde persoon, bepaalde gebeurtenis, een bepaald gebouw, een bepaald jaartal

(een onzin-vraag; de jaartallen van de periodes staan op de randen van het bord) etcetera, thuis hoort. Dat levert regelmatig aardige vragen op. Bijvoorbeeld vragen over zaken waarvan je weet dat leerlingen ze op jouw school zijn tegengekomen.

Veelal zijn het echter trivia en soms halve waarheden, weggevers, instinkers en hele en halve blunders. Mijn leerlingen hadden bijvoorbeeld geen moeite met het bepalen of Rusland en Oost-Europa (waarom niet Sovjet-Unie?) dan wel Amerika (Verenigde Staten?) en West-Europa het Warschaupact of de NAVO hadden opgericht. De antwoorden op de

Middeleeuwen zou ik niet durven zeggen (de spelmakers wel – veel; om land te veroveren).

Veel missers hadden voorkomen kunnen worden als het eigen *Grote Geschiedenis Boek* wat zorgvuldiger was gevolgd en zeker als een ervaren geschiedenisdocent had gecorrigeerd. Het blijft echter wel een leuk spel en als je er zelf bij bent, kun je nog altijd bepalen welk antwoord juist of minimaal acceptabel is.



De leerlingen vonden het een leuk en leesbaar spel.

vragen over het Bourgondische Rijk van Philips de Goede stonden wat minder op het netvlies.

Tips

Natuurlijk zijn de missers ergerlijk. Een kaartje met als thema 'farao's en piramides' met de vraag 'Hoe heette het graf van de farao?' is ook niet sterk, zeker als in het antwoord de rotsgraven niet worden genoemd. Willem van Oranje is alleen 'Vader des Vaderlands' en niet 'de Zwijger', het Amsterdamse oproer in 1748 was, volgens het antwoord van de patriotten (en niet de Doelisten), Johan de Witt vocht in een zeeoorlog tegen Engeland of Frankrijk (en dat terwijl in de vraag daarna Piet Hein of Michiel de Ruyter als opperbevelhebber van de zeevloot worden gesuggereerd) en of er nu veel of weinig werd gevochten gedurende de

Wil je het spelen zoals ik het heb gedaan, dan is dat moeilijk. Ik zou minimaal drie spellen nodig hebben gehad om alle leerlingen in de klas aan het spelen te krijgen. Met het kabaal dat daarbij ontstaat is het moeilijk om drie (liever vier) groepen te volgen.

Het is, zeker waar het spel maar één keer per jaar wordt gespeeld, raadzaam om overal een spelleider te hebben om de vragen te stellen, dukaten en fiches uit te delen en kans- en pestkaarten in te nemen. Met een spelleider in iedere groep ben je zelf in staat om overal als scheidsrechter in te springen.

Een lesuur is vrij kort. Toen ik na vijftig minuten suggereerde om ermee te stoppen, was daar niemand voor en het was dat de training en de schoolband even met vier mensen minder moesten doen, want anders was het einde niet gehaald.

Het Grote Geschiedenis spel. Een superleuk spel over spannende tijden. Uitgegeven door Scala leuker leren, Groningen 2005; prijs € 29,95.



Korte Klapper Geschiedenis.

Informatie per tijdvak over de belangrijke feiten voor de basisschool, met uitgebreide tijdlijn, € 7,95. Om uitgeklaapt op je tafeltje te zetten.

Wim Daniëls e.a., *Het Grote Geschiedenisboek, De hele geschiedenis als een spannend verhaal.*

Met enkele korte verhalen per tijdvak en achtergrondinformatie, 208 blz. inclusief uitgebreid register om personen en zaken op te zoeken, gebonden, prijs € 14,95.



Het was logisch dat Christiaan en Joost wonnen, immers Chris had al een heel jaar lang laten zien dat geschiedenis voor hem iets meer was dan één van de schoolvakken.

Kim schreef, namens de groep, het volgende commentaar:

'Wij vonden het een leuk en leerzaam spel, omdat je zo spelenderwijs toch wel dingen onthoudt en leert. Het is ook leuk om te spelen omdat het niet eentonig is, maar verschillende onderwerpen heeft. Het is een leuk gezelschapsspel'.