

Historisch redeneren over de pest

Serious gaming in de klas met A plague tale

Kleio 6 (2019)

Games bootsen steeds beter de historische werkelijkheid na. Ze worden zo realistisch dat ze ook goed in de klas gebruikt kunnen worden. De makers van *A plague tale* laten een door de pest geteisterd stadje in 1348 zien. Kunnen de leerlingen zich verplaatsen in de hoofdrolspelers en tegelijkertijd het verhaal in een historische context zetten? Met deze werkvorm komt de veertiende eeuw tot leven en leren de leerlingen tegelijkertijd beter historisch redeneren.

Inhoud:

- | | |
|------------------------|----|
| 1. Handleiding | 2 |
| 2. Walk through | 6 |
| 3. Antwoorden werkblad | 12 |
| 4. printwerk | 14 |



Handleiding

Wat?

Een les waarin met een hoofdstuk uit de game *A plague tale* historisch redeneren wordt gestimuleerd met het onderwerp 'de pestepidemie van de veertiende eeuw'. In zes groepen gaat iedereen op zoek naar een screenshot uit het videospel. Zodra de leerlingen een screenshot vinden, beantwoorden ze een vraag die bij het thema van de afbeelding hoort. Er zitten visuele, tekstuele en conceptuele elementen in deze werkvorm.

Wie?

Bovenbouw havo en vwo.

Wanneer?

De les past goed bij het tijdvak van steden en staten (1000-1500). Het kan gebruikt worden ter verdieping van één historisch onderwerp binnen het tijdvak of om op een alternatieve manier elementen uit het tijdvak te herhalen, bijvoorbeeld de kenmerkende aspecten. De les zou ook binnen een lessenreeks passen over de nieuwe context voor vwo 'Steden en burgers in de Lage Landen 1050 – 1700'.

Hoe lang?

Een lesuur van circa 50 minuten.

Hoe werkt het?

De les bij hoofdstuk 2 uit de game *A plague tale* bestaat uit vier fasen die zich zes keer herhalen. Na een korte introductie op het onderwerp, de opdracht en het videospel kan de werkvorm beginnen. De klas wordt in zes tafelgroepen verdeeld en zo opgesteld dat ze het digibord goed kunnen zien en met elkaar kunnen overleggen. De docent of een leerling speelt het spel op het digibord en bestuurt de twee karakters Amicia en Hugo de Rune door hoofdstuk 2 van *A plague tale*. In dit hoofdstuk arriveren zus en broer in de herfst van 1348 in een Frans stadje waar de pest is uitgebroken.

De vier fasen zijn als volgt:

1. De zes groepjes hebben allen een eigen screenshot uit het spel en mogen op elk moment het videospel stilleggen om het te vergelijken met hun eigen screenshot. Wanneer er een match is gevonden, ontvangen alle groepjes het betreffende screenshot dat ze toe mogen voegen aan hun werkblad.
2. Eén van de andere groepjes heeft op het screenshot een tekstuele hint staan die bij het gevonden screenshot van het eerste groepje hoort. Kunnen zij de link leggen met het visuele beeld? Als de juiste combinatie is gemaakt, vullen alle teams de tekstuele hint in op het werkblad.
3. De docent leest de historische vraag voor die bij het screenshot hoort, waarna alle groepjes in overleg gaan om een antwoord te formuleren. Ze noteren de vraag en het antwoord op het werkblad. De docent bespreekt klassikaal het antwoord.
4. Optioneel: na de historische vraag kunnen de groepjes in overleg het juiste kenmerkende aspect koppelen aan het onderwerp van het screenshot en de historische vraag. Het gaat altijd om een kenmerkend aspect uit tijdvak 3 of 4. Op het werkblad is hiervoor een kolom toegevoegd.

Na de vier fasen wordt het videospel verder gespeeld tot het moment dat er een nieuw screenshot gevonden wordt waarna de vier fasen

weer worden doorlopen. *A plague tale* is een *story driven* game waardoor het doorlopen van het spel zeer spannend, mysterieus en griezelig is en de leerlingen de gehele les op het puntje van hun stoel zullen zitten. Het is aan te raden daar de leerlingen ook op voor te bereiden.

Wat levert het op?

Leerlingen zijn actief bezig om het spannende spel te volgen en hun screenshot te ontdekken. Door mee te leven met Amicia en Hugo kan de historische empathie worden gestimuleerd. Op een interactieve wijze wordt geschiedenis aanschouwelijk gemaakt. Dit wordt afgewisseld met een activerende denkactiviteit in de vorm van de historisch vraag bij elk screenshot en eventueel in de vierde fase met het inventariseren van de kenmerkende aspecten. Een vaardigheid die op het centraal examen ook getoetst wordt.

De historische vragen zijn gericht op algemene historische veranderingen en activeren de leerlingen om op het niveau van toepassen historisch te beredeneren. De leerlingen moeten samen met hun groepje de specifieke context van de situatie waarin Amicia en Hugo zitten vertalen naar algemene historische concepten. Leerlingen kunnen door deze vertaalslag gebeurtenissen beter in de context plaatsen en daarmee een betere uitspraak doen over het verleden. Deze denkvaardigheid past goed in het framework van historisch redeneren van Jannet van Drie en Carla van Boxtel. Leerlingen gaan in dit voorbeeld in op de rol van mobiliteit in de tijd dat de handel weer toe neemt, de kruistochten bezig zijn en de economie verbeterde. Daarnaast kunnen de leerlingen deze ontwikkelingen koppelen aan de verspreiding van de besmettelijke ziekte. Deze algemene concepten van veranderingsmechanismes kunnen ook in andere tijdvakken gebruikt worden: bijvoorbeeld de grote syfilisuitbraak in Renaissancistisch Italië of de cholera-uitbraken in Industrieel Engeland.

Benodigheden

De game *A plague tale: innocence* (17+) is een videospel voor Playstation, Xbox One en PC. Om het spel in de les te spelen moet er een spelcomputer worden aangesloten op het digibord of dient het spel gedownload te worden op uw computer. Voor deze werkvorm speelt u een groot deel van hoofdstuk 2. Let op, er zit een expliciete scene van een brandstapel in dit hoofdstuk die u kunt laten zien of kunt overslaan. Het is om deze reden en om vertrouwd te raken met de knoppen en speldynamiek aan te raden om het spel eerst zelf meerdere malen te spelen.

De handleiding, het werkblad en het printwerk zijn te vinden op www.vgnkleio.nl.
Voorkeur heeft om het werkblad en printwerk op A3 te printen.

A P L A G U E T A L E
— I N N O C E N C E —

Walk through

A PLAGUE TALE — INNOCENCE —

Start de game op en zet het klaar aan het begin van hoofdstuk 2: 'Strangers'.

Laat het spel zien door te beginnen met het moment dat Amicia en Hugo uit het water op de kant klimmen.

- 1) Loop langs de wasplaats naar de markt.
- 2) Sla voor de markt naar rechts naar de steiger. Pak daar een amulet op.
- 3) Loop een klein beetje terug en draai je naar de paarden.
- 4) Loop langs de kramen onder de stadspoort door.

Afbeelding 1 hoort hier | Hint: *Handel en wandel. GeVaar en bedaar.*

Stel vraag 1.



- 5) Loop door de straat tot de trappen. In de verte zijn twee vrouwen zichtbaar. Ze vluchten hun huizen in. Probeer bij het linker huis bovenaan het trappetje aan te kloppen.

Afbeelding 2 hoort hier | Hint: *Knock-Knock. Iemand thuis?*

Stel vraag 2.



- 6) Draai om naar de marktkraam met het blauwe doek en ga links de steeg in.
Ga over het bruggetje en sla direct rechtsaf.
- 7) Pak onder de boom het stuk zeep.
- 8) Ga terug naar de straat waar je vandaan komt en ga rechtsaf.
- 9) Loop tot het beeld in de nis en sla links af.
- 10) Ga de eerste mogelijkheid naar recht, je loopt een hofje in. Een vrouw bij een bovenraam praat tegen je.
- 11) Ga terug naar de straat en sla linksaf. Loop terug naar het beeld in de nis (zie 9).

Afbeelding 3 hoort hier | Hint: *Wijsvinger*

Stel vraag 3.

- 12) Sla bij het beeld linksaf.



13) Houdt op het pleintje met de boom links aan en onderzoek de verbrandde meubels.

Afbeelding 4 hoort hier | Hint: *Wit en Zwart*

Stel vraag 4.



14) Verlaat het pleintje aan de linkerkant, langs de lakenwerkplaats.

15) Sla direct rechtsaf. Pluk een appel.

16) Loop terug naar de driesprong waar je vandaan komt en sla rechtsaf.

17) Volg de straat tot het marktplein.

! Expliciete scene !

Hier volgt een expliciete scene van een verbrand slachtoffer. Deze cinematografische scene kunt u overslaan door de scene te *skippen*. Kijk van tevoren hoe dit kan bij uw console. Na de scene zult u moeten rennen. U wordt achtervolgd. Weet welke knoppen u daarvoor moet gebruiken.

18) Volg de straat en ga de eerste mogelijkheid naar links. U gaat dan onder een poort door.

19) Sla direct de eerste mogelijkheid weer rechtsaf. Verstop je achter de open deur aan de rechterkant.

- 20) Leidt de man af door een steen tegen de pan te gooien aan uw linkerkant. Sluip achter hem langs de trap op aan uw rechterhand.
- 21) Loop naar buiten en ga direct rechtsaf. Volg de weg. Je loopt onder de lakens door.
- 22) Sla nog voor het gesloten valhek linksaf en klim over het muurtje. Schuil in de leerschuur aan de rechterkant.
- 23) Gebruik de kar om op de hogere verdieping te komen.

Afbeelding 5 hoort hier | Hint: *Twaalf ambachten, dertien ongelukken.*

Stel vraag 5.



- 24) Gebruik je slinger en de krat om via het achterraam te ontsnappen.
- 25) Volg de weg tot een pleintje met een ladder. Laat Hugo de ladder op klimmen.
- 26) Ga zelf aan de linkerkant weer van het pleintje af.
- 27) Laat de krat vallen voor Hugo met behulp van je slinger.
- 28) Klim op de krat.

- 29) Verlaat de schuur door de deur.
- 30) Sluip onder de pergola achter je naar het hekje.
- 31) Leidt de wachter af door een steen te werpen.
- 32) Sluip aan de linkerkant van het veld en verstop je in de bloemenzee.
- 33) Leidt de tweede wachter af door een pot te gooien.
- 34) Sluip door de poort naar buiten.
- 35) Ren weg door de straat te volgen tot je niet ver kan en een deur binnen moet. Doe de deur dicht. Ga binnen links af.
- 36) Laat Hugo door het raam klimmen en de deur van buitenaf voor je open doen.
- 37) Ren je benen uit je lij en vervolg je weg.
- 38) Ga vlak voor een gesloten valhek naar rechts. De straat loopt dood.

- 39) Ga bij madame Clervie naar binnen. Praat met haar.
- 40) Ga met de trap naar de eerste verdieping en loop naar het bureau aan de linkerkant van het bureau.
- 41) Pak de kruiden van het bureau naast je bed. Kleed je daarna om bij de kist voor het bed.
- 42) Praat weer met madame Clervie.
- 43) Ga via de werkplaats naar madame Clervies tuin.

Afbeelding 6 hoort hier | Hint: *Uit eigen tuin.*

Stel vraag 6.




- 44) Pak de leren strips en repareer je slinger binnen in de werkplaats.



EINDE

Antwoorden

#	Afbeelding	Hint	Onderzoeksvraag	Kenmerkend aspect
1		<i>Handel en wandel. GeVaar en bedaar.</i>	De succesvolle verspreiding van de Zwarte Dood tussen steden is in verband te brengen met de toegangs- en waterwegen. Leg dit verband uit. <i>Antwoord: de mensen waren na het jaar 1000 weer mobieler geworden en gingen weer meer handelen. Door de mobiliteit van handelaren, soldaten en pelgrims kon de besmettelijke ziekte zich makkelijker verspreiden tussen steden.</i>	KA: de opkomst van handel en ambacht die de basis legde voor het herleven van een agrarisch-urbane samenleving.
2		<i>Knock-Knock. Iemand thuis?</i>	Geef twee argumenten waarom de angst voor de Zwarte Dood zo groot was. <i>Antwoord: er was veel onbekend over de ziekte waardoor mensen niet wisten hoe ze de ziekte konden voorkomen / het was een snelle dood / het werd gezien als Gods toorn / ...</i>	KA: de verspreiding van het christendom in geheel Europa.
3		<i>Wijsvinger.</i>	Door de toename van het aantal doden door de Pest werd het geloof en bijgeloof belangrijker. Er werd steeds vaker een zondebok aangewezen. Welke minderheid kreeg de schuld van deze plaag? <i>Antwoord: de Joodse gemeenschap. Zij zouden de waterbronnen vergiftigd hebben.</i>	KA: -

#	Afbeelding	Hint	Onderzoeksvraag	Kenmerkend aspect
4		<p><i>Wit en Zwart.</i></p>	<p>De pest komt waarschijnlijk uit Azië en is door een koopvaardijsschip uit Genua onbewust naar Europa gebracht. Leg uit dat dit een onbedoeld langer-termijn gevolg was van de kruistochten. <i>Antwoord: Vanaf de elfde eeuw gingen Europese steden handelsnetwerken aanleggen en kolonies stichten. Via zo'n handelspost is de ziekte naar Europa gebracht.</i></p>	<p>KA: de expansie van de christelijke wereld naar buiten toe, onder andere in de vorm van de kruistochten.</p>
5		<p><i>Twaalf ambachten, dertien ongelukken.</i></p>	<p>Handelaren en ambachtslieden waren vaak de eerste slachtoffers van de Zwarte Dood in de stad. Leg dit uit. <i>Antwoord: Zij hadden de meeste contacten met mensen van buitenaf. Als een vreemde handelaar hen spullen kwam aanbieden die de pest met zich meebracht waren de handelaren en ambachtslieden de eersten die de Pest opliepen.</i></p>	<p>KA: de opkomst van handel en ambacht die de basis legde voor het herleven van een agrarisch-urbane samenleving.</p>
6		<p><i>Uit eigen tuin.</i></p>	<p>Waarom was de kennis van de pest en hoe de pest te voorkomen in de veertiende eeuw zo beperkt? <i>Antwoord: Kennis en wetenschap van deze nieuwe ziekte was beperkt tot een hele kleine groep geleerden in kloosters en universiteiten. Algemene kennis van de ziekteleer was nog geen gemeengoed.</i></p>	<p>KA: de verspreiding van het christendom in geheel Europa.</p>

Printwerk

Gelieve de volgende pagina's op A3 afdrukken:

15+16 dubbelzijdig
17 t/m 22 enkelzijdig



Antwoorden

#	Afbeelding	Hint	Historische vraag	Kenmerkend aspect
1			Vraag:	KA:
			Antwoord:	
2			Vraag:	KA:
			Antwoord:	
3			Vraag:	KA: <i>geen</i>
			Antwoord:	

#	Afbeelding	Hint	Historische vraag	Kenmerkend aspect
4			Vraag:	KA:
			Antwoord:	
5			Vraag:	KA:
			Antwoord:	
6			Vraag:	KA:
			Antwoord:	

Wit en Zwart





Twaalf ambachten, dertien ongelukken



Uit eigen tuin

VILLAGER: And go where? We'll lose everything!



Wijsvinger

HUGO: Oh... They're not allowed to go outside...



handel en wandel, geVaar en bedaar



knock-knock! Iemand thuis?





