

ACTIEONDERZOEK

**Hoe kan ik de mate van betrokkenheid van leerlingen in de tweede
graad doorstroom vergroten door het toepassen van gamificatie in
geschiedenislessen?**

MEESSENS MIRTE
EDUCATIEVE BACHLOR SECUNDAIR ONDERWIJS
Academiejaar 2023-2024



Inhoudstabel:

1. Onderzoeksvraag:	2
2. Onderzoeksplan:	3
3. Tijdsplan:	4
4. Bronnenonderzoek:	5
5. Ontwerp	14
5.1 Uitwerking van het spel	14
Opdracht 1:	17
Opdracht 2:	19
Er is een heks in het spel:.....	20
Er is geen Heks in het spel:	26
Badges:.....	30
6. Beoordeling door de leerlingen:	31
7. Feedback:	32
8. Reflectie:	33
9. Bijlage:.....	34
Bijlage 1.....	35
Bijlage 2.....	38
Bijlage 3.....	41
Bijlage 4.....	44

1. Onderzoeksvraag:

Mijn onderzoeksvraag komt voort uit mijn persoonlijke ervaringen verworven gedurende mijn stageperiodes. Ik constateerde herhaaldelijk dat gedurende geschiedenislessen leerlingen steeds sneller geneigd waren hun aandacht te verliezen, veelal passief in de klas zaten en dat een standaard geschiedenisles hen niet langer intrigeerde. Talloze leerlingen behaalden bedroevend lage scores bij hun examens. Hoewel deze resultaten meervoudige oorzaken kenden, bleek de motivatie van de leerlingen in het bijzonder een belangrijke factor. De overgrote meerderheid van de geschiedenislessen kenmerkte zich voornamelijk door docerend onderwijs, met sporadisch een onderzoek omtrent bronnen.

In mijn stageperiode ging ik op zoek naar diverse methodieken om de betrokkenheid van de leerlingen te vergroten, waaronder het gebruik van een quiz en diverse werkvormen. Desondanks bleef de betrokkenheid van de leerlingen opvallend laag. In deze situaties rees bij mij de vraag hoe ik de leefwereld van de leerlingen effectiever kon integreren om de betrokkenheid te stimuleren, zonder daarbij afbreuk te doen aan de complexiteit van de leerstof. Dit leidde tot de formulering van de volgende onderzoeksvraag:

"Hoe kan ik de mate van betrokkenheid van leerlingen in de tweede graad doorstroom vergroten door het toepassen van gamificatie in geschiedenislessen?"

Bij nader onderzoek van de gehanteerde methoden tijdens geschiedenislessen valt op dat er een beperkte focus is op actief en spelenderwijs leren. Ook het integreren van diverse werkvormen en de steeds belangrijker wordende component van informatietechnologie (ICT) wordt veelal over het hoofd gezien. In mijn onderwijspraktijk wil ik hierin verandering brengen door de voor mij nog onbekende wereld van gamificatie te introduceren en te benutten.

2. Onderzoeksplan:

Gamificatie in het onderwijs is voor mij een terrein dat nog onbekend is, desalniettemin heb ik herhaaldelijk van gamificatie gehoord in contexten buiten het onderwijs. Een concreet voorbeeld hiervan is de transformatie van trappen in een piano, een innovatieve aanpak die bedoeld is om mensen te stimuleren vaker de trap te nemen in plaats van de roltrap. Voor mij bestaat het belangrijkste doel van gamificatie in het vergroten van betrokkenheid en motivatie door het integreren van speelse elementen.

In mijn onderzoek naar relevante bronnen streef ik ernaar een diepgaand inzicht te verkrijgen in de toepassing van gamificatie in het onderwijs, met bijzondere aandacht voor zeer theoretische vakken zoals geschiedenis. Mijn doel is om te ontdekken welke bestaande projecten en initiatieven er reeds zijn en welke effectieve benaderingen het meest geschikt zijn voor de succesvolle implementatie van gamificatie in dergelijke educatieve contexten.

Voor mijn bronnenonderzoek wil ik in de eerste plaats zoeken naar bestaande studies met betrekking tot gamificatie in het onderwijs. Daarnaast wil ik de hulp raadplegen van leerkrachten die deze benadering reeds hebben geïntegreerd in hun lessen. Op mijn stageplaats zijn er enkele docenten die, ondanks hun toewijding aan andere vakgebieden, deze pedagogische methode al toepassen of op zijn minst een variant ervan. Hoewel hun expertise bij andere vakken ligt, beschouw ik hen als waardevolle bronnen die mijn actieonderzoek kunnen verrijken.

Bovendien wil ik ook gerichte bronnen verkennen die inzicht verschaffen in de integratie van ICT in dit project. Mijn doel is om te begrijpen hoe ik ICT effectief kan inzetten en wat de concrete voordelen zijn van deze aanpak binnen het kader van gamificatie in het onderwijs.

Mijn onderzoek zal als succesvol worden beschouwd indien ik in staat ben gamificatie toe te passen tijdens een geschiedenisles binnen mijn stage. Hieruit wil ik vervolgens conclusies kunnen trekken over de effectiviteit van gamificatie en in hoeverre het een aanpak is die ik in de toekomst frequent in mijn eigen lessen zou willen incorporeren.

3. Tijdsplan:

Week	Activiteit	Materiaal en betrokken personen
Week 14	Onderzoeksvraag + feedback	<ul style="list-style-type: none"> - Computer - Docent actieonderzoek
Kerstvakantie	Onderzoeksvraag aanpassen + verantwoording + onderzoeksplan + eerste aanvulling tijdsplan	<ul style="list-style-type: none"> - Computer - Agenda
Week 17	Stageschool en mentoren inlichten Onderwerp voor lessen afspreken Experten zoeken	<ul style="list-style-type: none"> - Computer- - Mailadressen - Mentoren - Algemene directeur
Week 18	Les actieonderzoek Onderzoeksplan en tijdsplan bespreken	<ul style="list-style-type: none"> - Computer - Voorbereidingen - Docent actieonderzoek
Week 19 + 20	Opstart bronnenonderzoek Geschreven bronnen zoeken Werken aan ontwerp	<ul style="list-style-type: none"> - Computer - Boeken
Week 19 + 20	Bronnenonderzoek Experten zoeken en contacteren	<ul style="list-style-type: none"> - Computer - Bronnen
Week 21	Supervisie Bespreking bronnenonderzoek en ontwerp	<ul style="list-style-type: none"> - Computer - Bronnen - Docent actieonderzoek
Week 21	Vragen interviews opstellen	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop
Krokusvakantie	Interview experts Bronnen aanvullen	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop of gsm - Vragenlijst - Experts
Week 22-24	Materiaal uitwerken Lessen uitschrijven Feedback vragen aan mentor en expert Feedback verwerken	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Materiaal (Online materiaal, naamkaartjes, bronnen, ...) - Vragen voor mentor en expert opstellen - Mentor en expert
Week 25-26	Uitvoeren lessen Feedback vragen Aanpassen waar nodig Enquêtes afnemen bij leerlingen	<ul style="list-style-type: none"> - Lesmateriaal - Enquête - Klassen 4NWb, 4La, 4EW, 4HW en 4SPWa - Mentor
Week 27-28	Resultaten verwerken Reflecteren op de lessen	<ul style="list-style-type: none"> - Resultaten enquête - Feedback mentor

Paasvakantie	Reflectie uitschrijven Actieonderzoek nalezen	<ul style="list-style-type: none"> - Actieonderzoek - Scorewijzer - Lesmateriaal - Feedback
Week 31	Laatste keer nalezen Actieonderzoek indienen	<ul style="list-style-type: none"> - Actieonderzoek - Canvas

4. Bronnenonderzoek:

APA	Mudrock, T. M. (2005). ENGAGING STUDENTS IN THE GAME OF RESEARCH. Perspectives On History. https://www.historians.org/research-and-publications/perspectives-on-history/december-2005/engaging-students-in-the-game-of-research
Samenvatting	De tekst beschrijft een alternatieve benadering van het onderwijzen van geschiedenis. Docent Theresa Mudrock veranderde de cursus in een soort spel. Studenten namen willekeurige rollen aan, zoals een vrouwelijke munitiearbeider tijdens de Eerste Wereldoorlog, en gebruikten dobbelstenen om het lot van hun personage te bepalen. In plaats van traditionele opdrachten maakten ze scrapbooks met primaire bronnen en schreven ze historische fictie in de rol van hun personage. De aanpak leidde tot meer betrokkenheid en toewijding van studenten, met indrukwekkende creativiteit en brondiversiteit. Mudrock concludeert dat het personaliseren van historisch onderzoek via personage-gebaseerde opdrachten studenten hielp het plezier van historisch onderzoek te waarderen.
Nut voor praktische uitvoering	Dit onderzoek is een perfect voorbeeld van hoe gamificatie kan worden toegepast in de geschiedenisles, iets wat ik ook probeer te bereiken aan het einde van mijn actieonderzoek. Bovendien illustreert het goed welke invloed deze techniek heeft op studenten.

APA	Van Lith, T. L. (2023). Meer dan vermaak? [Masterscriptie, Radboud Universiteit]. https://theses.ubn.ru.nl/server/api/core/bitstreams/c0973bb5-f1ed-46dd-8ac2-ef2e487cc939/content
Samenvatting	<p>De scriptie gaat over het aanleren van historisch redeneren aan havo3-leerlingen, wat niet vanzelfsprekend is en dus gemotiveerd moet worden. De hoofdvraag onderzoekt of gamificatie directe voordelen heeft voor leerlingen. Deelvragen kijken naar historisch brongebruik, argumenteren en motivatie. De scriptie behandelt theoretische begrippen zoals historisch redeneren, motivatie, Actief Historisch Denken en gamification.</p> <p>Een experiment met 22 leerlingen op het Eckartcollege in Eindhoven test of de nieuwe aanpak hun historische vaardigheden verbetert. Conclusies tonen aan dat gamification complex is, de directe meetbare voordelen niet duidelijk zijn, maar dat de aangepaste aanpak wel de motivatie van de groep stimuleert om historische vaardigheden te ontwikkelen.</p>
Nut voor praktische uitvoering	<p>In deze scriptie wordt helder uitgelegd wat gamificatie precies inhoudt en hoe je dit effectief kunt toepassen in geschiedenisonderwijs. Er wordt een gedetailleerd voorbeeld van een les gepresenteerd, waarbij de bevindingen worden toegelicht. Daarnaast worden waardevolle tips gegeven voor docenten die gamificatie willen uitproberen in hun eigen lessen. Dit is bijzonder relevant voor mijn actieonderzoek. Er wordt ook een enquête bij de leerlingen afgenomen over hun bevindingen. Dit is iets wat ik ook wil gaan doen, dus het is een goed voorbeeld van hoe dat er kan uitzien.</p>

APA	Mannak, P. W. M. (2019). Geschiedenisonderwijs vanuit een digitale wereld hoe games helpen om historisch te redeneren. [Masterscriptie, Utrecht university]. https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/32566/Masterscriptie%20Pieter%20Mannak%20-%203794385.pdf?sequence=2&isAllowed=y
Samenvatting	<p>In de scriptie “Geschiedenisonderwijs vanuit een digitale wereld: Hoe games helpen om historisch te redeneren”, onderzoekt de auteur Pieter Mannak de impact van videogames op historisch redeneren in het klaslokaal. De scriptie bespreekt eerst het concept van historisch redeneren. Vervolgens wordt relevante theorie over games en educatie behandeld. Het praktijkonderzoek vindt plaats op het Koningin Wilhelmina College, waar 57 leerlingen de spellen “Het spel van de Gouden Eeuw” en “Rome Total War” spelen om historische kennis op te doen. Na bronnenonderzoek moeten de leerlingen dezelfde kernvraag beantwoorden. De resultaten tonen aan dat leerlingen door het gebruik van games vooruitgang boeken bij historisch redeneren op basis van contextualisatie en historische begrippen. Een interessante conclusie is dat games niet alleen vermakelijk zijn, maar ook educatieve instrumenten kunnen zijn. Met een doordachte aanpak kunnen leerlingen hun historisch redeneervermogen verbeteren en meer leren over het verleden.</p>
Nut voor praktische uitvoering	De scriptie van Pieter Mannak is relevant omdat het concreet bewijs levert dat het gebruik van games positieve effecten heeft op historisch redeneren bij leerlingen. De focus op contextualisatie en historische begrippen, samen met het praktijkonderzoek op een echt schoolniveau, biedt waardevolle inzichten voor het vergroten van betrokkenheid door gamificatie in geschiedenislessen. Het benadrukt ook dat games niet alleen vermakelijk zijn maar ook als educatieve instrumenten kunnen dienen, wat de potentie van gamificatie in het onderwijs benadrukt.

APA	Haskell, C. H. (2013). Understanding Quest Based Learning. Boise state university. https://www.slideshare.net/lisadawley/qbl-whitepaper-haskell-final?ref=http://3dgamelab.com/does-gamification-work/
Samenvatting	<p>In the whitepaper van Dr. Chris Haskell, getiteld "Understanding Quest-Based Learning: Creating Effective Classroom Experiences through Game-Based Mechanics and Community," wordt een benadering besproken die keuzevrijheid combineert met game-elementen in het onderwijs. Quest-Based Learning is een instructieontwerptheorie die zich richt op de keuzevrijheid van studenten binnen het curriculum. Deze benadering omvat het aanbieden van een keuze aan quest-activiteiten die worden voltooid terwijl studenten door een game-achtig systeem van leerpaden, missies of questlijnen gaan. De basiscomponenten zijn quests en questsystemen, die vergelijkbaar zijn met traditionele opdrachten en projecten.</p> <p>Belangrijk is de nadruk op keuzevrijheid, waarbij studenten activiteiten kunnen kiezen in plaats van vast te zitten aan lineaire opdrachten. Deze benadering bevordert betrokkenheid en voorkomt dat studenten alleen wachten op deadlines.</p> <p>Het onderzoek naar QBL toont positieve reacties van studenten aan, evenals flexibele leerpaden en mogelijkheden om werk te herzien en te verbeteren.</p>
Nut voor praktische uitvoering	<p>Dit onderzoek is waardevol voor mijn onderzoek omdat het inzichten biedt over het implementeren van keuzevrijheid en gestructureerde leerpaden in het onderwijs. Deze principes zijn relevant voor mijn streven om de betrokkenheid van leerlingen in de tweede graad geschiedenislessen te vergroten door gamificatie toe te passen. De nadruk op het ontwerpen van boeiende leeractiviteiten en flexibele leerpaden kan mijn aanpak verrijken en differentiatie in het curriculum mogelijk maken. Bovendien geeft het onderzoek inzicht in mogelijke uitdagingen, zoals motivatieproblemen, waardoor ik me beter kan voorbereiden op een effectieve implementatie van gamificatie in mijn specifieke context.</p>

APA	<p>Henskens, K. H. (2017). Kersten je eigen Fries: Hoe spellen in de klas zijn te gebruiken om stof te verlevendigen. KLEIO. https://www.academia.edu/36313766/Gamification_in_het_geschiedenis_onderwijs_de_basis</p>
Samenvatting	<p>In het artikel "Gamification in het geschiedenisonderwijs - de basis", onderzoekt Koen Henskens de toepassing van gaming, gamification, en gamedidactiek om historische stof voor leerlingen interessanter te maken. Gaming verwijst naar het spelen van spellen, terwijl gamification het creatief toepassen van spelelementen in het onderwijs betreft. Gamedidactiek kan dienen als een waardevol hulpmiddel om leerlingen te motiveren.</p> <p>Historische computerspellen, zoals "Rome Total War" en "Valiant Hearts", kunnen leerlingen een dieper begrip geven van bepaalde perioden door hen actief deel te laten nemen aan historische gebeurtenissen. Deze spellen bieden een visuele en interactieve manier om historische context te begrijpen, waarbij leerlingen zich kunnen inleven in situaties en verschillende tijdperken kunnen verkennen.</p> <p>De meerwaarde van gamification ligt in het feit dat het geschiedenisonderwijs niet alleen leerzaam maakt, maar ook plezierig. Desondanks benadrukt het artikel het belang van een evenwichtige integratie van educatie en entertainment.</p>
Nut voor praktische uitvoering	<p>Dit onderzoek van Koen Henskens over gamification in het geschiedenisonderwijs is uiterst relevant voor mijn eigen onderzoek naar het vergroten van de betrokkenheid van leerlingen in de tweede graad door het toepassen van gamificatie in geschiedenislessen. Het onderzoek biedt waardevolle inzichten in de toepassing van gaming, gamification en gamedidactiek, wat cruciale aspecten zijn van mijn onderzoeksvraag.</p> <p>De kernpunten, zoals de rol van historische computerspellen in diepgaand begrip, benadrukken hoe gamificatie een krachtig instrument kan zijn om geschiedenis levendig te maken voor leerlingen. De genoemde spellen, zoals "Rome Total War" en "Valiant Hearts", illustreren concreet hoe leerlingen actief kunnen deelnemen aan historische gebeurtenissen, wat bijdraagt aan een dieper begrip van de stof.</p> <p>Bovendien biedt het onderzoek inzicht in de meerwaarde van gamification door leerlingen niet alleen te laten leren, maar ook plezier te laten hebben tijdens het verkennen van het verleden. Het benadrukken van de balans tussen educatie en entertainment is ook cruciaal en deze bevindingen zullen me helpen om mijn aanpak in evenwicht te brengen.</p>

APA	<p>Arends, N. A. (2023). Het verband tussen gamificatie en de motivatie en leerprestaties bij leerlingen en studenten (D. D. N. M. Kostons, Red.) [Bachelorwerkstuk Pedagogische Wetenschappen, Rijkuniversiteit Groningen]. https://gmwpublic.studenttheses.ub.rug.nl/2059/1/Bachelorscriptie%20Nina%20Arends%20%28S4492579%29.pdf</p>
Samenvatting	<p>De bachelorscriptie van N.L. Arends onderzoekt het verband tussen gamificatie en motivatie/leerprestaties bij leerlingen en studenten. Gamificatie omvat spelelementen in niet-spelcontexten, zoals onderwijs, met beloningen, competitie, uitdagingen, feedback en op eigen niveau werken. De effecten variëren, afhankelijk van taakkenmerken, leerlingniveau en spelelement. Over het algemeen lijkt gamificatie de taakmotivatie te verhogen, vooral bij saaie taken, en competitie versterkt leerprestaties. Langetermijneffecten en optimale spelelementcombinaties voor verschillende doelgroepen en leerdoelen blijven grotendeels onbekend.</p>
Nut voor praktische uitvoering	<p>Deze scriptie is bruikbaar voor mijn actieonderzoek om de mate van betrokkenheid van leerlingen in de tweede graad doorstroom te vergroten door het toepassen van gamificatie in geschiedenislessen. In deze scriptie onderzoekt N.L. Arends het verband tussen gamificatie, motivatie en leerprestaties bij leerlingen en studenten. De bevindingen bieden inzichten in het gebruik van spelelementen zoals beloningen, competitie en uitdagingen, en laten zien hoe deze de taakmotivatie verhogen, vooral bij saaie taken. Deze kennis kan ik toepassen bij het ontwerpen van gamificatie-elementen die specifiek aansluiten bij geschiedenislessen in de tweede graad doorstroom, met als doel de betrokkenheid van leerlingen te vergroten. Daarnaast biedt de scriptie perspectieven op verschillende factoren, waaronder de aard van de taak en het type spelelement, wat mij zal helpen bij het vinden van de optimale combinatie voor mijn specifieke doelgroep en leerdoelen.</p>

APA	Chowanda, A., & Darmasaputra Chowanda, A. (2016). GAMIFICATION OF LEARNING: CAN GAMES MOTIVATE ME TO LEARN HISTORY? Comtech, 7(3). https://doi.org/10.21512/comtech.v7i3.2503
Samenvatting	Dit artikel onderzoekt het effect van gamificatie op leren, waarbij spelelementen worden ingezet om de interesse en motivatie voor geschiedenis te vergroten. Het bespreekt twee educatieve spellen: een computerspel over het Singhasari Koninkrijk en een Android-spel gebaseerd op Bijbelse thema's. De resultaten van een experiment met 64 deelnemers tonen een significant verschil tussen de groep die de spellen speelde en de groep die alleen boeken las, met hogere scores en meer interesse bij de gamers. De conclusie suggereert dat gamificatie effectief is voor het onthouden van complexe informatie en het vergroten van betrokkenheid en plezier in leren.
Nut voor praktische uitvoering	Dit artikel is bruikbaar, omdat het empirische bevindingen presenteert over de impact van gamificatie op leren. De auteur onderzoekt specifiek het gebruik van spelelementen om de interesse en motivatie van leerlingen te vergroten voor geschiedenis. Het artikel beschrijft gedetailleerd twee educatieve spellen, waarvan de resultaten van het experiment aantonen dat de groep die de spellen speelde hogere scores behaalde en meer interesse toonde dan de groep die alleen boeken las over hetzelfde onderwerp. Deze conclusies bieden concrete inzichten en kunnen dienen als richtlijnen voor het implementeren van gamificatie in geschiedenislessen voor leerlingen in de tweede graad doorstroom, met als doel de betrokkenheid te vergroten.

APA	Eysackers, H. (2024). Interview met Harry Eysackers over gamificatie in het onderwijs [Persoonlijke communicatie].
Samenvatting	<p>Harry Eysackers heeft zelf jarenlang als leraar zedenleer gewerkt, was directeur in het Stedelijk Onderwijs Antwerpen en bij DAF en heeft ondertussen al meerdere geschiedkundige boeken gepubliceerd. Voor mijn onderzoek was het essentieel om ook met iemand te spreken die veel ervaring heeft in het onderwijs en een grote geschiedkundige kennis. We hebben besproken hoe je spelelementen kunt toevoegen aan lessen. Volgens Harry Eysackers is het cruciaal dat de lesinformatie niet verloren gaat in het spelaspect. Verder benadrukte hij het belang van betrouwbare historische bronnen. Hij legde ook uit dat het eerste wat ik moet weten voordat ik aan mijn les kan beginnen, is wat ik wil bereiken, welke mechanismen ik wil blootleggen en welke inzichten ik aan de leerlingen wil overbrengen. Pas daarna kan er worden nagedacht over hoe je dat gaat bereiken. Hij benadrukte ook het belang van duidelijke regels/afspraken binnen de klas voor een veilig leerklimaat.</p>
Nut voor praktische uitvoering	<p>Het belangrijkste dat ik uit dit gesprek heb geleerd, is dat ik niet moet vergeten om historisch denken te integreren bij het creëren van een spel. Zoals Harry in het interview benadrukte, moet ik zo dicht mogelijk bij de realiteit blijven en dus op zoek gaan naar historische bronnen om te gebruiken in het spel. Het is ook mooi meegenomen om een link te kunnen leggen naar hedendaagse gebeurtenissen. Heel veel “mechanismen” die ook nu nog voorkomen kunnen gelinkt worden aan historische gebeurtenissen. Bovendien kreeg ik handige tips en trucs voor klasmanagement die zeker van pas zullen komen tijdens de les.</p>

APA	De Vries, R. (2024). Interview met Rob de Vries over gamificatie in het onderwijs [Persoonlijke communicatie].
Samenvatting	<p>Robert de Vries is een licentiaat in de Moraalwetenschappen en een erudiete gepensioneerd uitgever bij Kluwer, een uitgeverij die lange tijd verbonden was aan het comité voor de eindtermen. Momenteel richt hij zich op kunstmatige intelligentie (AI) en is hij op de hoogte van alle wetenschappelijke nieuwigheden. Hij biedt met zijn expertise en zijn inzichten in het gebruik van moderne tools zeker een meerwaarde voor mijn eindwerk. Hij benadrukt de interessante piste om gelijkenissen aan te tonen tussen heden en verleden. Waarom kiest men geschiedenis? Omdat we wensen het verleden te kennen en het heden te begrijpen! Tijdens het interview stel ik hem vragen over de optimale ontwikkeling van educatieve spellen en de essentiële componenten die deze spellen zouden moeten bevatten. Hij benadrukt het belang van betrokkenheid van de leerlingen bij het spel en het creëren van een ervaring waarin zij zich echt ondergedompeld voelen. De leerlingen bijvoorbeeld in de huid laten kruipen van een “prosecutor”- een moderne aanklager, die de opdracht krijgt het hele heksengebeuren van buitenaf kritisch te bekijken. Het belang van kritisch denken en het verifiëren van informatie moet volgens hem zeker aan bod komen. Daarnaast merkt hij op dat spellen vaak werken met punten of niveaus, wat spelers aanmoedigt om door te blijven spelen en hun best te doen. Hij geeft ook enkele websites aan die behulpzaam kunnen zijn bij het ontwikkelen van personages.</p>
Nut voor praktische uitvoering	<p>Uit dit interview heb ik een scala aan verschillende tools verzameld die ik kan gebruiken bij het ontwikkelen van mijn spel. Er wordt aanbevolen om DALL-E 3 te gebruiken voor het maken van personages voor mijn spel, vanwege de historische nauwkeurigheid van deze tool. Dit is iets waar ik zeker mee wil gaan experimenteren. Bovendien heb ik onthouden dat ik een punten- of beloningssysteem kan opnemen in mijn spel om mijn leerlingen te motiveren.</p>

5. Ontwerp

Voor mijn actieonderzoek heb ik een spel ontworpen over de heksenvervolgingen. Het spel duurt twee uur en speelt zich af in een middeleeuwse stad. Elke leerling krijgt een personage uit die stad toegewezen. Gedurende de lessen leren de leerlingen meer over de stad en de problemen waarmee ze in de stad te kampen hebben. De stad belandt in een ecologische en economische crisis door noodweer, misoogsten en veesterfte. Als gevolg hiervan stijgen de graanprijzen aanzienlijk en raken steeds meer mensen in armoede. In het spel is het aan de leerlingen om met behulp van bronnen en voorkennis de oorzaak van deze problemen te achterhalen en een oplossing te vinden. De leerlingen kunnen doorheen het spel badges verdienen door opdrachten correct uit te voeren en actief deel te nemen aan de les.

Het spel is gebaseerd op de geschiedenis van Roermond, een stad in Nederland waar 63 mensen tussen 1614-1617 werden vervolgd voor hekserij. Het is belangrijk voor mij om historisch zo accuraat mogelijk te blijven en bronnen te gebruiken uit onze streken. Doorheen het spel zullen de leerlingen hun voorkennis moeten gebruiken, ze moeten samenwerken en oefenen op het gebruik van historische bronnen.

5.1 Uitwerking van het spel

Het spel vangt aan met een beknopte situering in tijd en ruimte. Deze kan worden gepresenteerd door de leerkracht, maar kan ook plaatsvinden in de vorm van een onderwijs-leergesprek. Tijdens dit gesprek herhalen de leerlingen kort wat ze al hebben geleerd over de middeleeuwse samenleving in de voorgaande lessen.



“Het spel speelt zich af in de 17e eeuw in Roermond, een gemeente in het Nederlandse Limburg, specifiek in de jaren 1614-1617. Gelegen aan de samenvloeiing van de rivieren de Roer en de Maas, was Roermond lid van de Hanze en groeide het uit tot een belangrijke handelsstad.”

Na de inleiding krijgen de leerlingen allemaal een personage. Ze krijgen een afbeelding (door AI gegenereerd) en een korte beschrijving van hun personage. De personages worden vooraf verdeeld.

Tip: Maak naamkaartjes met de foto van het personage op, zo is het voor de andere leerlingen duidelijker wie welk personage is. (Bijlage 1)





Vrouw

Ik ben een middeleeuwse vrouw. Mijn dagen beginnen vroeg, met het omwoelen van de akkers en het planten van gewassen volgens het drieslagstelsel. Ik werk zij aan zij met mijn man, zorg voor de dieren en bewerk het land. Ik ben trots op mijn bijdrage aan de duurzame landbouw in onze gemeenschap.



Landbouwer

Ik ben een landbouwer. Mijn dagen zijn gevuld met hard werken. Met het drieslagstelsel verdeelde ik mijn land in drie delen, waar ik elk jaar verschillende gewassen verbouwde. Elke ochtend begin ik vroeg.



Vrouw

Ik ben een middeleeuwse vrouw. Mijn dagen zijn gewijd aan het zorgen voor het huishouden en het opvoeden van mijn kinderen. Vanaf de vroege ochtend bereid ik maaltijden, naai ik kleding en leer ik mijn kinderen de traditionele normen en waarden. Ons huis is een toevluchtsoord waar liefde en zorgzaamheid heersen.



Heksenjager

Ik ben een heksenjager, vastbesloten om de gevaren van hekserij uit te roeien. Mijn dagen worden gevuld met onderzoeken naar vermeende heksen, vrouwen die beschuldigd worden van duistere magie en samenwerking met de duivel. Ik ben vastberaden om gemeenschappen te zuiveren van deze bedreiging.



Inquisiteur

Ik ben een inquisiteur die zich toelegt op het opsporen en vervolgen van ketterij en hekserij. Mijn missie is om de zuiverheid van het geloof te handhaven en de invloed van het kwaad uit te bannen. Hoewel mijn methoden streng kunnen lijken, beschouw ik ze als noodzakelijk om de zielen van de gelovigen te beschermen tegen duistere krachten.



Smid

Ik ben een smid. Mijn werk omvat het smeden van gereedschappen, scharnieren, en andere gebruiksvoorwerpen voor de lokale gemeenschap. Met mijn aambeeld en hamer draag ik bij aan de dagelijkse behoeften van mijn dorpsgenoten, terwijl ik ambachtelijke tradities in ere houd die van generatie op generatie zijn doorgegeven.



Vrouw

Ik ben een oudere vrouw in de middeleeuwen met uitgebreide kennis van kruiden en hun geneeskrachtige eigenschappen. Mijn dagen besteed ik aan het verzamelen, bereiden en delen van deze kruidenwijsheden met de gemeenschap.



Filosoof

Ik ben filosoof en theoloog. Mijn dagen zijn gevuld met het bestuderen van geschriften, filosofische werken en rapporten over hekserijactiviteiten. Ik ben bezig met het schrijven van verhandelingen. Mijn onderzoek is geworteld in de overtuiging dat een kritische analyse van hekserijgeloven nodig is om een evenwicht te vinden tussen geloof en rede in onze samenleving.



Vrouw

Ik ben een middeleeuwse vrouw. Mijn dagen zijn gevuld met het verzorgen van de dieren op de boerderij. Ik zorg voor de koeien, schapen en kippen, en ik ben bedreven in het melken van de koeien en het verzorgen van de jonge dieren.



Vrouw

Ik ben een middeleeuwse vrouw. Mijn dagen beginnen vroeg, met het omwoelen van de akkers en het planten van gewassen volgens het drieslagstelsel. Ik werk zij aan zij met mijn man, zorg voor de dieren en bewerk het land. Ik ben trots op mijn bijdrage aan de duurzame landbouw in onze gemeenschap.



Vrouw

Ik ben een welvarende dame in een middeleeuws dorp. Mijn dagen zijn gevuld met het beheren van het landgoed en het toezicht houden op de bedienden die de akkers bewerken. Ik ben ervaren in het organiseren van weelderige banketten en hofbijeenkomsten.



Vrouw

Ik ben een middeleeuwse vrouw. Mijn dagen zijn gewijd aan het zorgen voor het huishouden en het opvoeden van mijn kinderen. Vanaf de vroege ochtend bereid ik maaltijden, naai ik kleding en leer ik mijn kinderen de traditionele normen en waarden. Ons huis is een toevluchtsoord waar liefde en zorgzaamheid heersen.



Vrouw

Ik ben een oudere vrouw, weduwe en nu alleen levend met mijn trouwe metgezel, een kat genaamd Marmaduke. Mijn dagen zijn gevuld met rustige momenten, omringd door de eenvoud van ons nederige huisje. In mijn bescheiden woning zorg ik voor het vuur in de haard en bereid ik eenvoudige maaltijden met de kruiden die ik zelf verbouw.



Inquisiteur

Ik ben een inquisiteur die zich toelegt op het opsporen en vervolgen van ketterij en hekserij. Mijn missie is om de zuiverheid van het geloof te handhaven en de invloed van het kwaad uit te bannen. Hoewel mijn methoden streng kunnen lijken, beschouw ik ze als noodzakelijk om de zielen van de gelovigen te beschermen tegen duistere krachten.



Handelaar

Ik ben een middeleeuwse handelaar die zijn dagen slijt als onderdeel van de Hanze, een verbond van steden die samenwerken om handel te bevorderen. Mijn tijd wordt gewijd aan het reizen tussen de verschillende Hanzesteden, waar ik onderhandel over goederen zoals wol, laken, en exotische specerijen uit verre landen.



Vrouw

Ik ben een oudere vrouw in de middeleeuwen met uitgebreide kennis van kruiden en hun geneeskrachtige eigenschappen. Mijn dagen besteed ik aan het verzamelen, bereiden en delen van deze kruidenwijsheden met de gemeenschap.

De leerlingen hebben hun personage, nu is het aan de spelleider (leerkracht) om wederom extra informatie over het dorp te geven.

“De afgelopen maanden is het leven steeds moeilijker geworden in het dorp. Jullie hebben te maken gehad met overmatige regenval, wat diverse problemen met zich meebracht. Allereerst overstromden de open riolen in jullie stad, zoals gebruikelijk was in de meeste middeleeuwse steden. Hierdoor werden de boeren geconfronteerd met misoogsten, stegen de graanprijzen aanzienlijk en door een tekort aan voer voor het vee werden vlees en zuivel ook duurder. Een groot deel van de bevolking kon zich geen voedsel meer veroorloven en kwam in voedingsnood. Uit andere steden kwamen geruchten dat toverij hiermee te maken had. Hoewel jullie eerder te maken hebben gehad met heksen, is dit al vele jaren geleden. De situatie in de stad kan zo niet doorgaan, daarom besluiten jullie een onderzoek in te stellen naar mogelijke betrokkenheid van heksen.”

Opdracht 1:

Elke leerling krijgt nu een historische bron over hekserij. De leerlingen krijgen allemaal een andere bron, de bronnen die ze krijgen zijn afhankelijk van het personage. Een boer krijgt bijvoorbeeld een volksverhaal, een filosoof krijgt een bron geschreven door een filosoof, etc... Het is de bedoeling dat de leerlingen zelfstandig de bron lezen en hier een aantal vragen bij beantwoorden. Zo kunnen ze punten verdienen. Ze krijgen de bron op papier, maar beantwoorden de vragen via een BookWidget. (Bijlage 2)

VRAAG 1 ☆

Naam en nummer bron.

VRAAG 2 ☆

Wie is de maker van de bron?

VRAAG 3 ☆

Is het een primaire of secundaire bron?

Primaire bron

Secundaire bron

VRAAG 4 ☆

Beantwoord de historische vraag: Wat waren typische kenmerken van een heks?

VRAAG 5 ☆

Bedenk zelf een historische vraag waar jouw bron een antwoord op geeft.

Verzenden

“Op donderdag vindt er een markt plaats waar de bevolking van de stad samenkomt om producten te kopen of verkopen. Maar nog belangrijker is dat je op de markt de kans hebt om elkaar te leren kennen en verhalen uit te wisselen. Vandaag gaan jullie allemaal naar de markt; zorg ervoor dat je iedereen beter leert kennen en probeer zoveel mogelijk te weten te komen over heksen. Maar wees voorzichtig wie je vertrouwt; je wilt natuurlijk niet de verkeerde persoon vertrouwen en zo onjuiste informatie krijgen. Succes! “

De leerlingen wisselen nu informatie uit. Ze lopen door de klas en leggen aan elkaar uit wat ze hebben gelezen. Het is aan de leerlingen om zelf te bepalen wie ze vertrouwen en welke informatie ze geloven; hierbij moeten ze kritisch nadenken. Na deze opdracht bespreken we kort klassikaal wat ze allemaal te weten zijn gekomen over heksen.

Werkvorm: Je kunt de leerlingen een gezamenlijke mindmap laten maken om de informatie visueel weer te geven. Dit kan bijvoorbeeld door Mentimeter te gebruiken.

 Mentimeter

Wat weet je over heksen?

18 responses



Opdracht 2:

De leerlingen hebben nu veel informatie ontvangen over heksen. Het is aan hen om te beoordelen of er in de stad sprake is van heksen of juist niet. Ze voeren deze opdracht zelfstandig uit en onderbouwen hun standpunt in een BookWidget. Hier kunnen ze opnieuw punten verdienen, waarbij de grondigheid van hun argumentatie bepalend is voor het aantal behaalde punten.

VRAAG 1 ☆

Is hekserij een factor in de gebeurtenissen binnen het dorp?

ja

nee

VRAAG 2 ☆

Is hekserij een factor in de gebeurtenissen binnen het dorp?

Geef minstens 2 argumenten waarom dit wel of niet het geval zou kunnen zijn. (Denk aan kenmerken, betrouwbaarheid, ...)

Verzenden

Op het einde van de les kiezen de leerlingen of er een heks aanwezig is in het dorp of niet. Dit zal een bepalende factor zijn voor de volgende les. Het spel kan nu twee kanten uitgaan.

Er is een heks in het spel:






In de vorige les konden de leerlingen badges verdienen. Er zijn verschillende badges die ze kunnen behalen door verschillende competenties te tonen in de klas en tijdens taken, zoals samenwerken en bronnen analyseren.

De leerlingen behouden in deze les dezelfde personages. Ze werken met een werkbundel waarin ook de lestekst staat die ze kunnen gebruiken om de les te studeren. (Bijlage 3)

De meerderheid van de leerlingen heeft besloten dat er een heks is in het dorp. De volgende stap is dan ook om de heks te gaan zoeken. De leerkracht vertelt kort hoe dit in die tijd gebeurde.

“Jullie willen zo snel mogelijk de problemen in jullie stad oplossen. Daarom besluiten jullie dat de heks, die verantwoordelijk wordt gehouden voor al deze problemen, zo snel mogelijk moet worden gestraft. Als dorp besluiten jullie een expert in te huren om jullie te helpen. Een heksenjager doorkruist jullie dorp en jullie vragen hem om advies. Het enige probleem is dat de heksenjager niet gratis werkt en zijn vergoeding enorm hoog is. Hij vraagt maar liefst 7 keer een maandloon. Dit ligt echter niet binnen jullie bereik. Om geld in te zamelen moeten jullie een quiz over de leerstof van de vorige les afleggen. Als jullie als klas een score van 60 procent kunnen behalen, hebben jullie genoeg geld ingezameld om de heksenjager te betalen.”

De leerlingen gaan nu een Kahoot! spelen om geld in te zamelen. De vragen zijn herhalingsvragen uit de vorige les. Zo kan ik als leerkracht kort testen hoeveel de leerlingen hebben onthouden. Als de klas de 60 procent niet behaalt, hebben ze niet genoeg geld ingezameld en zullen ze zelf de heks moeten opsporen. Dit doen ze door de naam van degene die zij verdenken op te schrijven. Degene met de meeste stemmen wordt verdacht van hekserij. Bij een gelijke stand mogen de leerlingen zich kort verdedigen en wordt er opnieuw gestemd.

Vragen (5)	Antwoorden weergeven
1 - Quiz In welke eeuw bevinden we ons?	 20 sec.
2 - Quiz Aan welke rivieren ligt Roermond?	 20 sec.
3 - Waar of niet waar Roermond was lid van de Hanze.	 20 sec.
4 - Waar of niet waar Jullie kregen te maken met extreme droogte.	 20 sec.
5 - Quiz Een nachtelijke bijeenkomst van heksen noemen we een:	 20 sec.

Als de leerlingen 60 procent behalen op de quiz, hebben ze genoeg geld ingezameld om de heksenjager te betalen. In de klas is ook een heksenjager aanwezig. Zijn taak is nu om met behulp van de bronnen de heks te vinden. Hij mag aan de andere leerlingen in de klas vragen stellen om zo de heks te vinden. Als de heksenjager de heks heeft gevonden, legt hij kort aan de klas uit hoe hij te werk is gegaan: welke bron heeft hij gebruikt en via welke methodes kan je een heks volgens deze bron vinden. De leerlingen vullen deze informatie in bij opdracht 1.

Opdracht 1
Bekijk de bron en beantwoord de vragen



1. Wat was de functie van Matthew Hopkins en waarom speelde hij een belangrijke rol tijdens de heksenvervolgingen?

2. Hoe kon je volgens Hopkins heksen herkennen?

Terwijl de heksenjager de heks zoekt, blijven de andere leerlingen niet stilzitten. Zij krijgen bronnen van echte cases die in Roermond hebben plaatsgevonden. In deze bronnen zien ze de verhalen van mensen die terecht werden gesteld in Roermond voor hekserij. Ze onderzoeken waarom deze personen werden verdacht van hekserij en wat hun lot was. Hierbij vullen ze oefening 2 in. (Bijlage 4)

Mericken Brunen

Hoewel Mericken Brunen pas op 8 januari 1614 wordt opgepakt, bestaat de verdenking tegen haar al sinds 1612. In dat jaar stond ze terecht in Straelen voor het afleggen van een valse eed, waarbij ze werd beschuldigd van het betoveren van een kind. Ze werd toen al algemeen gezien als een heks, vooral omdat enkele van haar voorouders ook waren gestraft voor hekserij.

Mericken ontkende schuldig te zijn en bood aan haar onschuld te bewijzen door foltering. De drost vond dit te zwaar en stelde voor de waterproef te gebruiken, maar de schepenen vroegen het Hof van Gelder om advies en kregen te horen dat zowel foltering als de waterproef niet waren toegestaan in Merickens geval.

Bijna twee jaar later, na haar arrestatie, wijst Mericken tijdens verhoren de gezusters Werners als medeplichtigen aan. Twee jaar eerder had ze zelf om foltering gevraagd om haar onschuld te bewijzen, maar nu ze daadwerkelijk wordt geconfronteerd met foltering, bezwijkt ze en bekent ze schuld. Ze verlaat de gevangenis op 18 januari om naar de plaats van terechtstelling te worden gebracht.

Alith Leemkuyl-Ruyters en haar dochter

Een paar dagen voor Kerstmis in 1613 voegt Alith Ruyters zich bij een groep vrouwen die praten over heksen op de Swalmerstraat. Tryn van Vierssen beweert dat er ook een heks in de Sint-Jansstraat woont. Alith, mogelijk het onderwerp van geruchten over hekserij, voelt zich persoonlijk aangevallen en wordt later gearresteerd. Tijdens verhoren op 20, 21 en 22 december beschuldigt Alith Tryn van Vierssen, Roeloff de kleermaker en haar eigen dochter van hekserij. Misschien betreft ze ook Naelcken Coenckens, die wordt verdacht Aliths stiefdochter te hebben betoverd. Ze beweert dat de 'bruiloft' van haar dochter met de duivel drie jaar geleden aan de overkant van de Maas in de Ticheloven plaatsvond. Hoewel ze haar beschuldiging tegen Roeloff intrekt, wordt haar dochter ook gearresteerd. Alith smeekt om haar dochter bij haar te brengen en probeert haar te overtuigen om snel 'bekentenissen' af te leggen in de hoop foltering te vermijden. Vlak voor haar terechtstelling op 23 december trekt Alith de beschuldiging tegen haar dochter in, waarna deze wordt vrijgelaten. Helaas kan Alith de brandstapel niet ontlopen en wordt ze op die dag geëxecuteerd vanwege vermeende toverij.

Mett van Asenraed

Mett van Asenraed wordt opgepakt. Haar proces speelt zich af in Roermond, hoewel ze afkomstig is uit het buurtschap Asenray, behorend tot Maasniel in de heerlijkheid Dalenbroek. Na een nacht van foltering wordt ze de volgende dag dood aangetroffen in de gevangenis. Men vermoedt dat de duivel haar nek heeft gebroken, wat wordt gezien als bewijs van hekserij. Op 28 oktober wordt haar lijk op een slee naar de rechtspraak gebracht en daar begraven.

Het tragische geval van Mett van Asenraed staat niet op zichzelf. Het komt vaker voor dat verdachten van hekserij dood worden gevonden in hun gevangenis. Volgens de Malleus Maleficarum zet de duivel heksen in gevangenschap aan tot zelfmoord om te voorkomen dat ze na bekentenis biechten en Gods genade ontvangen. Dit geldt vooral voor onwillige volgelingen, maar ook voor heksen die de duivel trouw zijn en door hem aan hun lot worden overgelaten. Een waarschijnlijker verklaring is echter dat Mett is overleden aan inwendige bloedingen als gevolg van marteling.

Opdracht 2

a. Door wie wordt de persoon beschuldigd van hekserij en wat leidt tot deze beschuldiging?

b. Vul de kader aan.

Aspect	Heksenvervolgingen in de middeleeuwen	Hedendaags rechtssysteem
Beschuldigten		
Beschuldigingen		
Eerlijke procesgang		
Onschuldpresumptie		
Bescherming verdachten		

Zodra de heksenjager de heks heeft gevonden, gaan we over naar de volgende stap: het proces. De leerlingen krijgen later nog extra tijd om de oefening af te maken. Eerst geeft de leerkracht wat informatie over hoe zo'n proces vroeger verliep en hoe dit door de jaren heen is veranderd. Dit kan in een onderwijs-leergesprek over de bronnen die de leerlingen hebben gelezen. Daarna spelen we het proces na.

“In het begin van de 15e eeuw werden toverijzaken bestraft met geldboetes. Later werd op toverij de doodstraf gezet, die op de brandstapel werd voltrokken. Toverij werd nu beschouwd als onderdeel van een duivelse samenzwering en als een misdrijf tegen God en de kerk. Daarom werden geen lichte straffen zoals boetes meer opgelegd. In de 16e eeuw veranderde de straf voor hekserij en de manier waarop processen werden gevoerd. In de middeleeuwen waren de procespartijen gelijkwaardig, zelfs tijdens strafprocessen, waarbij de beklagde zijn onschuld kon bewijzen met een reinigingseed of godsoordeel. Dit omvatte gerechtelijke tweegevechten, vuurproeven, heetwaterproeven en waterproeven, waarbij vooral de waterproef populair was om hekserij te bewijzen.

Rond 1550 veranderde deze aanpak. De openbare aanklager kreeg meer macht en de verdachte had bijna geen rechten meer. Misdrijven werden afgehandeld in verkorte processen waarbij de verdachte geen advocaat mocht inschakelen of zich schriftelijk mocht verdedigen, in lijn met de aanbevelingen uit de Malleus Maleficarum. De verdachte werd pas ter dood veroordeeld wanneer deze bekende. Dit leidde ertoe dat rechters snel naar foltering grepen bij hekserijprocessen.”

Na de korte geschiedenis spelen we het proces na. De inquisiteur zal de verdachte ondervragen. Beide leerlingen krijgen een kaartje met een korte beschrijving van hoe hun proces verliep. De inquisiteur krijgt een vragenlijst die werd gebruikt tijdens de heksenprocessen in Roermond. Deze bevat vragen zoals: "Van wie heeft ze toveren geleerd?", "Heeft de duivel haar daartoe aangezet?", "Waar heeft hij bij haar dat duivelsteken op het lichaam gezet?", "Wie was er met haar aanwezig op de heksensabbatten?". De verdachte krijgt de informatie dat ze eerst ontkent, maar na marteling bekent ze een heks te zijn en duidt ze medeplichtige heksen aan. De leerkracht zorgt ervoor dat het proces in goede banen loopt en geeft extra informatie waar nodig. Na het proces horen de verdachten hun lot, namelijk de brandstapel.

Hierna krijgen de leerlingen nog even de tijd om de oefeningen aan te vullen. Ze mogen hiervoor op de computer opzoeken. Dit kan leerlingen helpen om te begrijpen hoe ons hedendaagse rechtssysteem werkt.

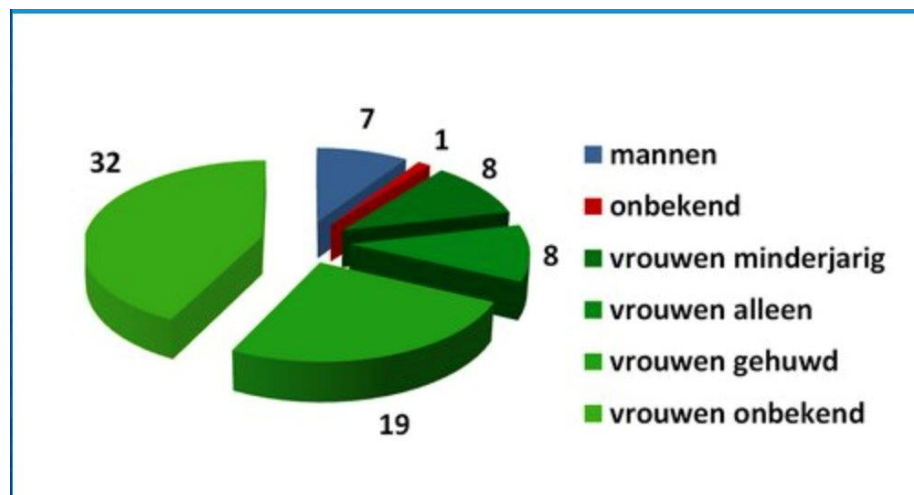
Als laatste kan er nog een eindgesprek plaatsvinden. Je kunt hier de vraag stellen of we parallellen kunnen zien tussen historische heksenprocessen en hedendaagse situaties. Verlopen hedendaagse processen overal eerlijk? Je zou ook de link kunnen leggen naar sociale media en de cancelcultuur die daar bestaat.

Er is geen Heks in het spel:

In de vorige les konden de leerlingen badges verdienen door verschillende competenties te tonen, zoals samenwerken en bronnen analyseren.

De meerderheid van de leerlingen heeft besloten dat er geen heks in het spel is. Bij deze keuze stoppen de leerlingen met het spel en gaan ze de heksenprocessen bekijken vanuit onze huidige maatschappij. De leerkracht vertelt eerst kort hoe het in Roermond verder ging. Dit kan opnieuw in een onderwijs-leergesprek worden besproken. Vraag aan de leerlingen waarom het geloof in heksen destijds zo sterk was en waarom er zoveel mensen in Roermond werden terechtgesteld voor hekserij.

’n Roermond geloofden de mensen dat heksen bestonden en voor onheil zorgden. Ze gingen actief op zoek naar heksen, wat resulteerde in talloze beschuldigingen en terechtstellingen voor hekserij. Tussen 1614 en 1617 werden in Roermond ongeveer 64 mensen vervolgd voor hekserij, zowel vrouwen als mannen.’



De leerlingen onderzoeken nu hoe heksen werden opgespoord aan de hand van een bronnenonderzoek. Ze vinden de bron en beantwoorden vragen over de bron in hun werkbundel. (Bijlage 3).

Opdracht 1
Bekijk de bron en beantwoord de vragen



1. Wat was de functie van Matthew Hopkins en waarom speelde hij een belangrijke rol tijdens de heksenvervolgingen?

2. Hoe kon je volgens Hopkins heksen herkennen?

De leerlingen onderzoeken hierna hoe een heksenproces precies verliep en hoe heksenprocessen tot stand kwamen. Ze bekijken hiervoor een video, "Ugly History: Witch Hunts" door Brian A. Pavlac (TED-Ed, 2019), over de geschiedenis van heksenprocessen en beantwoorden de vragen bij opdracht 2.

Opdracht 2
Bekijk de video of het proces en beantwoord de vragen.

1. Wat zijn enkele belangrijke oorzaken en factoren die hebben bijgedragen aan de heksenvervolgingen?
2. Welke rol speelden religieuze overtuigingen in deze periode?
3. Welke informatie kun je vinden in de Malleus Maleficarum?

De leerlingen vergelijken nu hoe het heksenproces in de middeleeuwen en de vroegmoderne tijd verliep met hoe een proces vandaag de dag verloopt. Ze krijgen een aantal bronnen die hen kunnen helpen en mogen ook gebruikmaken van het internet om informatie op te zoeken.

(Bijlage 4)

Merrie Duyven

Eva Wennemekers beschuldigde niet alleen haar eigen dochtertje, maar ook Merrie Duyven van betrokkenheid bij hekserij. Merrie, de vrouw van Thomas Duyven, werd op 5 oktober na een confrontatie met Eva gevangengezet en onderging marteling op 6, 8 en 9 oktober. Ondanks de druk weigerde ze schuld te bekennen. Meester Michiel Jongen, de beul van Maastricht, werd ingeschakeld en ondervroeg haar op 12 oktober met hevige martelingen, zonder resultaat. Ondanks het ontbreken van bewijs bleef Merrie gevangen in 'de toren', hoogstwaarschijnlijk de Rattentoren, bewaakt door twee mannen. Na zes weken hechtenis werd ze op 16 november verbrand.

Haar weduwnaar, Thomas Duyven, bleef achter met hun twee zoontjes. Enkele maanden later, in mei 1614, escaleerde een woordenwisseling in het huis van Steven Rosen, alias de Waal van Luik of Steven de metselaar. Thomas beweerde dat Merrie stierf door betovering van Stevens vrouw, Geertgen, en maakte beledigende opmerkingen. Hij riep uiteindelijk naar Geertgen dat hij haar wel zou krijgen.

Guel Toets

Guel Toets zegt tijdens haar ondervraging op 16 januari dat ze Tryn van Vierssen 'daar' heeft gezien toen ze nog niet getrouwd was. Later die dag wordt ze onderworpen aan foltering. Na de foltering leest men haar bekentenissen voor, waarin ze Tryn beschuldigt, en ze bevestigt deze beschuldigingen. Dit blijft ze volhouden tot het einde van haar proces. De volgende dag noemt ze ook timmerman Wilhelm Custers, die in Swalmen woont, als medeheks. Enkele jaren later beweert Wilhelm dat Guel hem vals beschuldigde uit wraak, omdat hij haar ooit als kerkmeester had berispt. Ze beschuldigt nog meer mensen en wordt kort daarna verbrand.

Tenslotte maken de leerlingen opdracht 4. Hierbij bekijken ze de parallellen tussen historische heksenvervolgingen en hedendaagse situaties. Laat de leerlingen eerst zelf nadenken over de oefening en daarna in duo kort bespreken welke antwoorden ze hebben gevonden. Dit zorgt ervoor dat ze dieper ingaan op de vraag en verschillende aspecten overwegen. Hierna kan nog een klasgesprek volgen, waarbij ook actualiteit of situaties uit de leefwereld van de leerlingen worden betrokken. Enkele weken voorafgaand aan deze les hebben de leerlingen het schooltoneel gebaseerd op het boek "Spijt!" bijgewoond of er zelfs in meegespeeld. Dit boek behandelt het thema pesten en de gevolgen hiervan, wat mooi aansluit bij onze les.

Opdracht 4: Zijn er parallellen tussen historische heksenvervolgingen en hedendaagse situaties?

Badges:

Zoals hierboven vermeld, kunnen leerlingen gedurende de lessen badges verzamelen in de vorm van Pokémon-kaarten. Op elke kaart staat welke vaardigheid ze hebben verworven. De kaarten hebben telkens een Pokémon die past bij het thema van de les. Dit is een methode om leerlingen te motiveren om deze vaardigheden te oefenen en te verwerven. Om deze methode succesvol te maken, zouden leerlingen idealiter bij elk thema kaarten moeten kunnen verzamelen. Hieronder staan enkele voorbeelden van hoe deze kaarten eruit kunnen zien. Het is belangrijk dat ook goed gedrag wordt beloond, en dus niet alleen vaardigheden.

<p>Teamunity</p>  <p>Je blinkt uit in samenwerking, altijd klaar om anderen te ondersteunen en te helpen.</p> <p>Kracht: Teamwerk</p>	<p>Bronnenmeester</p>  <p>De Bronnenmeester blinkt uit in het vinden en analyseren van bronnen.</p> <p>Kracht: Bronnenonderzoek</p>
<p>Criticoon</p>  <p>De Criticoon is een meester in kritisch denken, waardoor hij snel complexe problemen kan analyseren.</p> <p>Kracht: Kritisch denken</p>	<p>Enthousiastico</p>  <p>De Enthousiastico Pokémon straalt altijd positieve energie uit en motiveert anderen met zijn/haar aanstekelijke enthousiasme.</p> <p>Kracht: Enthousiasme</p>

6. Beoordeling door de leerlingen:

Mijn onderzoeksvraag luidt: "Hoe kan ik de betrokkenheid van leerlingen in de tweede graad doorstroom vergroten door gamificatie toe te passen in geschiedenislessen?" Het is essentieel voor mijn onderzoek om de leerlingen te betrekken en te achterhalen hoe zij de lessen hebben ervaren. Daarom heb ik een korte enquête opgesteld met 5 vragen over hun ervaringen. De leerlingen beoordelen de les via deze vragen met scores van 1 tot 5. Uit de evaluaties blijkt dat de leerlingen deze werkvorm prettig vinden en aangeven dat ze deze vaker willen ervaren. Tijdens de lessen merkte ik ook een enthousiaste betrokkenheid van de leerlingen, vooral bij de eerste les. Ze werkten actief mee en ik zag zelfs dat ze uit eigen beweging extra informatie gingen zoeken. Bovendien hebben de meeste leerlingen de opdrachten goed uitgevoerd. Ik ben persoonlijk erg blij dat de lessen zo positief zijn ervaren.



7. Feedback:

Ik heb tijdens mijn actieonderzoek waardevolle feedback ontvangen van verschillende mensen en ik geloof echt dat deze feedback mijn lessen enorm heeft verbeterd. Mijn onderzoeksvraag is eigenlijk voortgekomen uit feedback die ik kreeg na mijn eerste stageperiode. Ik kreeg toen van mijn geschiedenismentor te horen dat mijn lessen inhoudelijk sterk waren maar dat ik meer uit mijn comfortzone moest stappen. Ik gaf vooral klassikaal les en gebruikte weinig digitale tools. Dat wilde ik veranderen maar niet alleen met ICT-tools. Ik wilde een manier vinden om mijn leerlingen meer te motiveren voor geschiedenis. Zo kwam ik op het idee van gamificatie, wat voor mij nog volledig onbekend terrein was maar me wel meteen aansprak. Mijn mentor was ook enthousiast en gaf me de vrijheid om mijn lessen in te richten zoals ik wilde.

Na mijn bronnenonderzoek was ik klaar om aan de slag te gaan. Ik had veel ideeën en al snel had ik een eerste versie van mijn spel. Ik vroeg een van mijn experts om feedback en kreeg te horen dat ik niet moest vergeten dat het nog steeds een geschiedenisles moest zijn. Dus voegde ik historische bronnen toe en koos ik ervoor om het spel in Roermond te laten plaatsvinden, met bronnen uit die streek. Verder werd ik aangemoedigd om de leerlingen meer keuze te geven, dus liet ik ze zelf bepalen of er sprake was van hekserij in het spel.

Toen ik mijn spel ging uitvoeren, liep niet alles van een leien dakje. Het eerste deel van mijn les verliep vlot met de nodige afspraken vooraf en de leerlingen waren enthousiast. Bij de tweede les liep er meer mis. Zo had ik geen werkbundel voorzien, maar na overleg met mijn mentor maakte ik er alsnog een om de leerlingen meer structuur te geven. De leerlingen die het proces moesten naspelen waren onzeker, dus liet ik ze vooraf lezen wat de bedoeling was. Dit alles zorgde voor een betere les.

Bij de les waarin de leerlingen bepaalden dat er geen heks was, waren er veel minder problemen, omdat dit meer leek op een klassieke geschiedenisles. Het enige struikelblok was dat veel leerlingen onvoldoende kennis hadden over het hedendaagse rechtssysteem. Gelukkig gaf mijn mentor de tip om de leerlingen het internet te laten gebruiken, hierbij leerden de leerlingen ook hoe ze bronnen moesten zoeken en betrouwbaarheid konden beoordelen. Dit werkte veel beter.

8. Reflectie:

Voor mijn actieonderzoek heb ik gewerkt aan de onderzoeksvraag "Hoe kan ik de mate van betrokkenheid van leerlingen in de tweede graad doorstroom vergroten door gamificatie toe te passen in geschiedenislessen?" Om deze vraag te beantwoorden, heb ik eerst onderzoek gedaan naar wat gamificatie precies inhoudt en hoe ik dit kan gebruiken om de betrokkenheid en motivatie in mijn lessen te vergroten. Na het afronden van mijn onderzoek ben ik zelf aan de slag gegaan met gamificatie.

Ik heb een spel ontwikkeld voor één specifiek lesthema, namelijk de heksenvervolgingen. In dit spel leven alle leerlingen in een middeleeuwse stad waar ze worden geconfronteerd met een probleem. Door middel van het bestuderen van bronnen en het uitwisselen van informatie proberen ze meer te weten te komen over het probleem. Met het spel wil ik de leerlingen de mechanismes in de periode van de heksenvervolgingen beter laten begrijpen door ze het zelf te laten ervaren. Er is namelijk helemaal geen heks in de klas, maar net zoals in die tijd zoeken de leerlingen een zondebok om de maatschappelijke problemen op af te schuiven. Drie van de vijf groepen besluiten dat er een heks aanwezig is in de klas en vervolgen daarna minstens één van hun klasgenoten. Dit is een mechanisme dat in de middeleeuwen en vandaag de dag voorkomt. Door de leerlingen dit zelf te laten ervaren, krijgen ze een dieper inzicht in hoe de geschiedenis zo heeft kunnen verlopen. Twee klassen besluiten dat er geen heksen zijn en dat de problemen een andere oorzaak hebben. Maar ook zij denken na over hoe het anders had kunnen lopen en hoe de heksenvervolgingen in die tijd hebben kunnen plaatsvinden. Door het spel te spelen hebben de leerlingen een dieper inzicht gekregen in de geschiedenis. Dit spel heb ik gespeeld met vijf verschillende klassen. De reacties hierop waren zeer positief. De leerlingen waren enthousiast en ook mijn mentor was tevreden met het resultaat.

Ik blik met veel voldoening terug op deze lessen. Het was inspirerend om te zien hoe sommige leerlingen, die normaal gesproken wat stiller zijn, helemaal opbloeden in hun rol. Alle leerlingen waren enthousiast en werkten goed mee. Bovendien bleek uit de tussentijdse opdrachten dat ze ook de leerstof hadden verworven, wat voor mij bevestigde dat mijn onderzoek zijn vruchten had afgeworpen en succesvol was geweest. Als leerkracht heb ik ook veel geleerd, met name op het gebied van het ontwikkelen van lesmateriaal.

Deze lessen hebben me echt uitgedaagd om out-of-the-box te denken en aan de slag te gaan met programma's die ik nog nooit had gebruikt. Zo heb ik bijvoorbeeld geleerd hoe ik personages kan maken met behulp van AI. Ook heb ik kennisgemaakt met verschillende vormen van online tools en heb ik hiermee kunnen werken. Het belonen van leerlingen met badges of Pokémonkaarten was voor mij volledig nieuw en hoewel ik aanvankelijk mijn twijfels had of dit zou werken bij leerlingen van de tweede graad, bleek het een succes. Ik denk wel dat dit soort beloningssystemen op lange termijn moeten worden ingevoerd om het volledige effect te kunnen zien.

Hoewel ik met een positief gevoel terugkijk op deze ervaring, waren er ook uitdagende momenten. Het ontwikkelen van het lesmateriaal was voor mij het moeilijkste. Ik had zelf nog nooit met gamificatie gewerkt en speel ook weinig games, dus het was echt een sprong in het diepe voor mij. Ik heb zeker twintig verschillende versies van het spel bedacht voordat ik eindelijk op het juiste spoor zat. Het uitwerken van het spel heeft dus enorm veel tijd gekost. Ik ben trots op het resultaat, maar er zijn nog steeds aspecten waarvan ik denk dat ze beter hadden gekund of dat ik ze anders had moeten aanpakken.

Het uitvoeren van de lessen was ook een leerproces, vaak gepaard met mislukkingen in het begin, waarna ik terugkeerde naar de lesplannen en het opnieuw probeerde. Ik ben dankbaar dat ik deze lessen in vijf verschillende klassen heb mogen geven, omdat dit heeft bijgedragen aan mijn vermogen om verschillende scenario's te zien en waar nodig aanpassingen te maken.

Als ik kijk naar mijn toekomst als leerkracht, dan is dit een werkvorm die ik zeker nog wil gaan toepassen. Hoewel ik denk dat dit dan waarschijnlijk in een meer beperkte vorm zal zijn. Tijdens deze twee lessen heb ik leerlingen zien openbloeien, samenwerken en nog veel meer. Dit maakte het voor mij echt de moeite waard om deze werkvorm toe te passen. Maar realistisch gezien zal deze werkvorm slechts in enkele lessen aan bod kunnen komen. Het vergt immers zowel veel tijd om het lesmateriaal te maken als om de lessen uit te voeren.

Ik zou de badges of Pokémonkaarten wel als een standaard gegeven willen invoeren. Ik denk dat dit leerlingen echt kan motiveren om meer betrokken te zijn bij de lessen en dat het hen aanmoedigt om vaardigheden te ontwikkelen. Het is ook een fijne methode om leerlingen te belonen voor hun gedrag en inzet en niet alleen voor hun resultaten.

9. Bijlage:

Bijlage 1

Handelaar
 Ik ben een middeleeuwse handelaar die zijn dagen slijt als onderdeel van de Hanze, een verbond van steden die samenwerken om handel te bevorderen. Mijn tijd wordt gewijd aan het reizen tussen de verschillende Hanzesteden, waar ik onderhandel over goederen zoals wol, laken, en exotische specerijen uit verre landen.

Brouwer
 Ik ben een middeleeuwse brouwer. Mijn dagen zijn gevuld met het mengen van gerst, hopt, en kunst van fermentatie. Mijn vakmanschap is gebaseerd op eeuwenoude technieken die de tand des tijds hebben doorstaan. Welkom in mijn wereld, waar de ambachtelijk brouwen, waar de traditie de toon zet.

Slager
 Ik ben een middeleeuwse slager, gespecialiseerd in het zorgvuldig uitsnijden en bereiden van lokaal verkregen vlees. Mijn ambachtelijke aanpak, gebaseerd op eeuwenoude tradities, zorgt ervoor dat mijn klanten kunnen genieten van hoogwaardig, smaakvol vlees voor hun dagelijkse voeding.



Vrouw
 Ik ben een middeleeuwse vrouw, mijn dagen zijn gevuld met het verzorgen van de dieren op de boerderij. Ik zorg voor de koeien, schapen en kippen, en ik ben bedreven in het melken van de koeien en het verzorgen van de jonge dieren.

Vrouw
 Ik ben een welvarende dame in een middeleeuws dorp. Mijn dagen zijn gevuld met het beheren van het landgoed en het toezicht houden op de bedienden die de akkers bewerken. Ik ben ervaren in het organiseren van weelderige banketten en hofjееnkomsten.

Vrouw
 Ik ben een oudere vrouw, weduwe en nu alleen levend met mijn trouwe metgezel, een kat genaamd Marmaduke. Mijn dagen zijn gevuld met rustige momenten, omringd door de eenvoud van ons nederige huise. In mijn beschieden woning zorg ik voor het vuur in de haard en bereid ik eenvoudige maaltijden met de kruiden die ik zelf verbouw.



Vrouw
 Ik ben een oudere middeleeuwse weduwe die dagelijks wol spint. Na het verlies van mijn man heb ik mijn dagen gewijd aan dit ambacht, waarbij ik ruwe wol transformeer tot garen. Mijn handen, gehard door het leven, bewegen bedreven over het spinnewiel.

Vrouw
 Ik ben een middeleeuwse vrouw die haar man bijstaat bij het verkopen van goederen op de markt. Ons dorpelijke leven draait om de wekelijkse marktdag, waar ik met trots onze producten presenteer en klanten ontmoet. Samen met mijn man vormen we een onafscheidelijk duo.

Pastoor
 Ik ben Pastoor, een geestelijke. Mijn dagen bestaan uit het leiden van kerkdiensten en het handhaven van de christelijke moraal in deze onzekere periode. In deze tijd van onzekerheid speelt mijn rol als pastoor een cruciale rol in het bestendigen van de christelijke moraal en het bieden van troost aan hen die door angst en bijgeloof zijn getroffen.



Inquisiteur
 Ik ben een inquisiteur die zich toelegt op het opsporen en vervolgen van ketterij en hekserij. Mijn missie is om de zuiverheid van het geloof te handhaven en de invloed van het kwaad uit te bannen. Hoewel mijn methoden streng kunnen lijken, beschouw ik ze als noodzakelijk om de zielen van de gelovigen te beschermen tegen duistere krachten.

Vrouw
 Ik ben een oudere vrouw in de middeleeuwen met uitgebreide kennis van kruiden en hun geneeskrachtige eigenschappen. Mijn dagen besteed ik aan het verzamelen, bereiden en delen van deze kruidenwijnsheden met de gemeenschap.

Vrouw
 Ik ben een middeleeuwse vrouw zonder kinderen, wiens dagen gevuld zijn met huishoudelijke taken. Mijn tijd besteed ik aan het onderhouden van ons huis, het bereiden van maaltijden en het zorgen voor een ordelijk huishouden.



<p>Filosof</p> <p>Mijn dagen zijn gevuld met het bestuderen van geschriften, filosofische werken en rapporten over hekseractiviteiten. Ik ben bezig met het schrijven van verhandelingen. Mijn onderzoek is geworteld in de overtuiging dat een kritische analyse van hekserebijgeloven nodig is om een evenwicht te vinden tussen geloof en rede.</p>	<p>Vrouw</p> <p>Ik ben een middeleeuwse vrouw. Mijn dagen beginnen vroeg, met het omwoelen van de akkers en het planten van gewassen volgens het drieslagstelsel. Ik werk zij aan zij met mijn man, zorg voor de dieren en bewerk het land. Ik ben trots op mijn bijdrage aan de duurzame landbouw in onze gemeenschap.</p>	<p>Vrouw</p> <p>Ik ben een middeleeuwse vrouw. Mijn dagen zijn gewijd aan het zorgen voor het huishouden en het opvoeden van mijn kinderen. Vanaf de vroege ochtend bereid ik maaltijden, naai ik kleding en leer ik mijn kinderen de traditionele normen en waarden. Ons huis is een toevluchtsoord waar liefde en zorgzaamheid heersen.</p>
---	--	--



<p>Landbouwer</p> <p>Ik ben een landbouwer. Mijn dagen zijn gevuld met hard werken. Met het drieslagstelsel verdeelde ik mijn land in drie delen, waar ik elk jaar verschillende gewassen verbouwde. Elke ochtend begin ik vroeg.</p>	<p>Heksenjager</p> <p>Ik ben een heksenjager, vastbesloten om de gevaren van hekserij uit te roeien. Mijn dagen worden gevuld met onderzoeken naar vermeende heksen, vrouwen die beschuldigd worden van duistere magie en samenwerking met de duivel. Ik ben vastberaden om gemeenschappen te zuiveren van deze bedreiging.</p>	<p>Smid</p> <p>Ik ben een smid. Mijn werk omvat het smeden van gereedschappen, scharnieren, en andere gebruiksvoorwerpen voor de lokale gemeenschap. Met mijn aambeeld en hamer draag ik bij aan de dagelijkse behoeften van mijn dorpsgenoten, terwijl ik ambachtelijke tradities in ere houd die van generatie op generatie zijn doorgegeven.</p>
--	--	--



Bron 1: Een Belgisch volksverhaal

Uit: Alfons Roeck, Belgische sagen en legenden, 1980.

Dat waren mensen en die hadden maar één jongen en die werd zo mager, ze mochten geven al dat ze wilden, hij bleef altijd maar mager. Op ne keer zegt zijn vader: 'Hoe komt dat nou, ge hebt al wat ge wilt en ge wordt zo mager.' Hij zei: 'Ik zou het moeten zeggen, maar ik durf niet want ik mag niet.' Zijn vader zei: 'Zeg het maar.'

'Ik word alle nachten uit mijn bed getrokken en dan, dan moet ik een groot paard vooruittrekken zodat 't schuim op mijn lijf staat.' 'Awel,' zei de vader, 'ge verwittigt de smid en ge gaat met dat paard zo vroeg als ge kunt naar de smid en ge laat het beslaan.' De volgende morgen wilde zijn moeder niet uit haar bed, ze trokken het deksel van haar lijf en ze lag beslagen met hoefijzers aan handen en voeten. Die werd alle nachten in een paard betoverd en deed haar eigen zoon kwaad.

Bron 2: Fragment van John van Salisbury, 1154

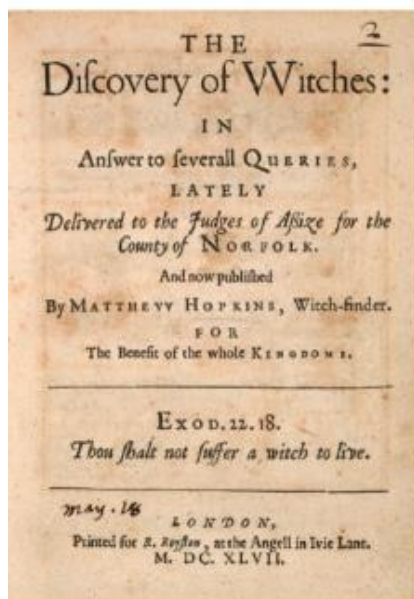
John van Salisbury is een filosoof en theoloog die een belangrijke rol speelt in de culturele heropleving van de 12e eeuw.

Het is duidelijk dat slechts beklagenswaardige vrouwen en simpele zielen van mannen in zulke zaken (als hekserij) geloven.

Bron 3: Henric Costerius, pastoor van Lokeren, 1587

Deze mening werd door veel geestelijke in die tijd gedeeld.

God heeft ons in die tijd hier geplaagd met diverse straffen, opdat wij zijn Goddelijke Naam niet zouden vergeten. Die vierde plaag was dat op het platteland de beesten, zoals paarden, koeien... met zulke massa stierven, dat veel mensen geruïneerd werden. Ook werd de zuivel bedorven (...) maar samen met andere pastoors ben ik tot de bevinding gekomen dat dit alles alleen maar toverij van de duivel was. En als ik dan de mensen, de zieke beesten, de stallingen en huizen belezen heb, is het beginnen verbeteren (...) ook heb ik mijn best gedaan om tovenaars en tovenaressen op te sporen.



Album / British Library

Bron 4: Matthew Hopkins, de opsporing van heksen 1649

Hopkins en zijn team zochten naar het Duivelsmerk, dit kon bijvoorbeeld een moedervlek of extra tepel zijn. Bij afwezigheid van zichtbare merktekens werden onzichtbare ontdekt door prikken. "Hekseprikkers" gebruikten messen en naalden om deze te vinden, vaak nadat verdachten van al hun lichaamshaar waren ontdaan. Men geloofde dat het vertrouwde dier van de heks, zoals een kat of hond, het bloed zou drinken van het merkteken, vergelijkbaar met een baby die melk drinkt uit de tepel. In 1644 begon heksenjager Matthew Hopkins na het horen van vrouwen die spraken over ontmoetingen met de Duivel. Samen met vrouwelijke assistenten werd hij goed betaald voor hun werk. Hopkins rekende vergoedingen om zijn bedrijf te onderhouden en verdiende aan elke stad die hij bezocht. Ondanks de onwettigheid van marteling gebruikte hij methoden als slaapdeprivatie en de zwemtest, waarbij drijven op water als een teken van hekserij gold.

Bron 5: De Malleus Maleficarum

De "Malleus Maleficarum" of Heksenhamer is een 15e-eeuws handboek geschreven door Heinrich Kramer, een dominicaanse inquisiteur. Het biedt gedetailleerde instructies voor de heksenjacht, inclusief ondervragingstechnieken en effectieve foltermethoden. Het diende als een praktische gids voor wereldse rechters om vermeende heksen te bestrijden. In historische overtuigingen over heksen werden bizarre praktijken toegeschreven, zoals het offeren van ongedoopte kinderen en het gebruik van zalf gemaakt van gekookte beenderen. Heksen zouden geslachtsgemeenschap hebben met duivelse wezens, schade veroorzaken en vliegen door de lucht. Bij ondervragingen door de inquisitie zou de duivel hen aanzetten tot zelfmoord. Verloskundigen werden als verdacht beschouwd, en dochters van heksen werden als geneigd tot hekserij gezien. Mensen zochten vaak heksen op voor hulp, maar de kerk veroordeelde dit als het werk van de duivel. De duivel verleidde vooral deugdsume vrouwen, terwijl ondeugdsume vrouwen en die met maatschappelijke problemen kwetsbaarder waren voor zijn invloed. Hij beloofde oude vrouwen geld, jonge meisjes schoonheid en genot, en verleidde vrouwen die waren verlaten om wraak te nemen en bij heksen te komen.

Bron 6: De Malleus Maleficarum



Houtsnede uit Augsburg uit 1486 waarop een heks de penis van een man 'steelt' en in een doos verbergt

Malleus Maleficarum of De Heksenhamer uit 1487 lezen we:

"Heksen die... twintig tot dertig penissen verzamelen, ze in een vogelnest leggen, of in een gesloten doos bergen, waar ze bewegen als levende ledematen, en haver en tarwe eten...; iemand vertelde dat, toen hij zijn lid kwijt was, hij een bekende heks opzocht om zijn lid terug te krijgen. De heks deed hem in een boom klimmen, waar hij in een nest met penissen, een lid mocht uitkiezen. Toen hij er een grote wou uitpikken, zei de heks: 'Die mag je niet nemen want die hoort toe aan onze parochiepriester!'"

Bron 7: Kris Merckx uit Hakendover, 1998

'Mijn tante had altijd veel hoofdpijn. Ze was bij veel specialisten geweest, maar geen enkele kon de oorzaak vinden of de pijn wegnemen. Men stuurde haar naar een man die in Pellenberg aan het ziekenhuis verbonden is en belast is met problemen die dokters niet kunnen oplossen. Die man radde haar aan haar oorkussen te verbranden, wat ze ook gedaan heeft. De vlammen kwamen echter steeds dichterbij, hoe meer ze achteruitging. In de vlammen zag ze het gelaat van Satan. Van het kussen restten er nog twee stenen, die ze moest openbreken. In die stenen zaten wormen...'

Bron 8: Een paar volksverhalen

In het huis van Suskes aan de Grote Molenweg te Hakendover (Tienen) woonde vroeger een heks. Carolincke Strook, een vrouw met heel wat kennis van kruiden en planten, bij wie velen te rade gingen. Maar het feit dat zij ijs bewaarde in haar kelder (er was een ijskelder), was voor de mensen van het dorp toch maar al te vreemd. Het bezorgde haar de naam van heks. In 'Folklore Brabançon' (1934) lezen we dat de ouderen over haar spreken als van 'een heks die zowel de jongeren als de ouderen schrik aanjoeg'. H. de Leenheer, die het verhaal optekende, schrijft echter dat niemand hem precieze feiten wist mee te delen.

Net zoals de weerwolf verkreeg ook de heks haar duistere gaven door een pact te sluiten met de duivel. Zo'n type mensen keerden hun rug naar het christendom. Een pastoor kon tijdens een eucharistieviering een heks herkennen. Als hij door een gewijde trouwring naar de aanwezige kerkgangers keek, dan zag hij de heksen met hun rug naar het altaar gekeerd zitten.

In Bost (Tienen) werd in de jaren '20 een beruchte heks, bijgenaamd Mezet, begraven in ongewijde grond. Anders dan bij een normale begrafenis werd zij niet in een kist, maar in een schoof korenstro begraven! Het doet ons denken aan de vampierverhalen uit Transsylvanië. In die streken stortte men de kist van een vampier vol met graankorrels.

Iestekst: Heksenvervolgingen

Opdracht 1

Bekijk de bron en beantwoord de vragen



1. Wat was de functie van Matthew Hopkins en waarom speelde hij een belangrijke rol tijdens de heksenvervolgingen?

2. Hoe kon je volgens Hopkins heksen herkennen?

Opdracht 2

a. Door wie wordt de persoon beschuldigd van hekserij en wat leidt tot deze beschuldiging?

4. Vul de kader aan.

Aspect	Heksenvervolgingen in de middeleeuwen	Hedendaags rechtssysteem
Beschuldigen		
Beschuldigingen		
Eerlijke procesgang		
Onschuldpresumptie		
Bescherming verdachten		

5. Zijn er parallellen tussen historische heksenvervolgingen en hedendaagse situaties?

De Heksenvervolgingen in Europa (1450-1750):

Tussen 1450 en 1750 vonden in Europa de heksenvervolgingen plaats, een duistere episode waarbij heksen beschuldigd werden van diverse misdaden en toverij, zoals het beïnvloeden van het weer, verspreiden van ziektes en het sluiten van pacts met de duivel. Toverij, duivelspakten en geheime samenkomsten (Heksensabbat) werden vaak genoemd in de aanklachten.

In de 15de, 16de en 17de eeuw geloofde men dat heksen individuen waren die contact maakten met boze machten, waardoor ze krachten ontvingen om mensen en dieren te betoveren of schade toe te brengen. Het volksgeloof suggereerde dat heksen in verbinding stonden met de duivel. Hoewel vroeger werd gedacht dat heksen ellende konden veroorzaken, werden vaak onschuldige mensen verdacht en zelfs vermoord.

Vrouwen waren het vaakst het doelwit van beschuldigingen van hekserij, vooral tijdens mislukte oogsten, mysterieuze ziektes en perioden van algemene tegenspoed. Het dominante stereotype van de heks als een arme, oude, lelijke vrouw resulteerde in het feit dat deze groep het grootste slachtoffer werd van de vervolgingen. Bijeenkomsten van heksen, bekend als heksensabbat, werden verondersteld plaats te vinden op donkere nachten op begraafplaatsen of in het bos, vaak begeleid door muziek en dans. Verhalen over heksen die op bezemstelen vlogen en de associatie van katten met heksen als de vertrouwelingen van de duivel waren wijdverspreid.

In het begin van de 15de eeuw werd toverij bestraft met geldboetes. Later zal op toverij steeds de doodstraf staan, die op de brandstapel werd voltrokken. Toverij werd nu gezien als onderdeel van een duivelse samenzwering, als een misdrijf tegen God en de kerk. Daarbij pasten geen lichte straffen zoals boetes. In de zestiende eeuw veranderde de straf voor hekserij en de manier waarop processen werden gevoerd. In de middeleeuwen waren procespartijen gelijkwaardig, zelfs tijdens strafprocessen, waarbij de beklaagde zijn onschuld kon bewijzen met een reinigingseed of godsoordeel. Dit omvatte gerechtelijke tweegevechten, vuurproeven, heetwaterproeven en waterproeven, waarbij vooral de waterproef populair was om hekserij te bewijzen.

Rond 1550 veranderde deze aanpak. De openbare aanklager kreeg meer macht en de verdachte werd bijna rechteloos. Misdrijven werden behandeld in verkorte processen waarbij de verdachte geen advocaat mocht inschakelen of schriftelijk mocht verdedigen, wat overeenkwam met de aanbevelingen uit de *Malleus Maleficarum*. De verdachte werd pas ter dood veroordeeld wanneer deze bekende. Dit maakte dat Rechters snel grepen naar foltering bij hekserijprocessen.

Rond 1650 kwam er een einde aan de georganiseerde heksenvervolgingen. Toverij werd opnieuw beschouwd als het domein van bijgelovigen, en de geschiedenis herinnert ons aan de onrechtvaardigheden van deze periode, waarbij vele onschuldige mensen het slachtoffer werden van valse beschuldigingen en irrationele angst. Hoewel heksenprocessen uiteindelijk eindigden, bleef het geloof in heksen bestaan.

Bijlage 4

Merrie Duyven

Eva Wennemakers beschuldigde niet alleen haar eigen dochttertje, maar ook Merrie Duyven van betrokkenheid bij hekserij. Merrie, de vrouw van Thomas Duyven, werd op 5 oktober na een confrontatie met Eva gevangengezet en onderging marteling op 6, 8 en 9 oktober. Ondanks de druk weigerde ze schuld te bekennen. Meester Michiel Jongen, de beul van Maastricht, werd ingeschakeld en ondervroeg haar op 12 oktober met hevige martelingen, zonder resultaat. Ondanks het ontbreken van bewijs bleef Merrie gevangen in 'de toren', hoogstwaarschijnlijk de Rattentoren, bewaakt door twee mannen. Na zes weken hechtenis werd ze op 16 november verbrand.

Haar weduwnaar, Thomas Duyven, bleef achter met hun twee zoontjes. Enkele maanden later, in mei 1614, escaleerde een woordenwisseling in het huis van Steven Rosen, alias de Waal van Luik of Steven de metselaar. Thomas beweerde dat Merrie stierf door betovering van Stevens vrouw, Geertgen, en maakte beledigende opmerkingen. Hij riep uiteindelijk naar Geertgen dat hij haar wel zou krijgen.

Guel Toets

Guel Toets zegt tijdens haar ondervraging op 16 januari dat ze Tryn van Vierssen 'daar' heeft gezien toen ze nog niet getrouwd was. Later die dag wordt ze onderworpen aan foltering. Na de foltering leest men haar bekentenissen voor, waarin ze Tryn beschuldigt, en ze bevestigt deze beschuldigingen. Dit blijft ze volhouden tot het einde van haar proces. De volgende dag noemt ze ook timmerman Wilhelm Custers, die in Swalmen woont, als medeheks. Enkele jaren later beweert Wilhelm dat Guel hem vals beschuldigde uit wraak, omdat hij haar ooit als kerkmeester had berispt. Ze beschuldigt nog meer mensen en wordt kort daarna verbrand.

Eva Wennemakers van Kempen en haar dochter Grijetgen

In het jaar 1613 ondergingen Eva Wennemakers en andere individuen in Roermond intensief onderzoek wegens vermeende hekserij, zoals vastgelegd in verslagen van arrestaties en ondervragingen. Eva Wennemakers werd op 2 oktober gearresteerd, gemarteld op 3 en 4 oktober, bekende allerlei kwade praktijken en beschuldigde anderen, inclusief haar eigen dochter. Op 5 oktober werd Eva Wennemakers veroordeeld tot de brandstapel en publiekelijk verbrand op de gerichtsplaats aan de Kapel in 't Zand. Haar dochter werd gevangengezet in een ziekenhuis bij de Spoelpoort.

In 1615 meldde scholtis Christoffel Braetz aan het Hof van Gelder dat hij twee jaar eerder Grijetgen, de dochter van Eva Wennemakers, had gearresteerd wegens toverij. Ondanks haar bekentenis weigerden de schepenen een vonnis te vellen, waardoor ze nog steeds gevangen zat op kosten van de overheid. Het Hof van Gelder werd verzocht een oplossing te bieden. De afloop van het proces is onbekend, maar zelfs als Grijetgen later werd vrijgelaten, blijft ze een slachtoffer van de heksenvervolgingen, met een verwoest leven.

Mericken Brunen

Hoewel Mericken Brunen pas op 8 januari 1614 wordt opgepakt, bestaat de verdenking tegen haar al sinds 1612. In dat jaar stond ze terecht in Straelen voor het afleggen van een valse eed, waarbij ze werd beschuldigd van het betoveren van een kind. Ze werd toen al algemeen gezien als een heks, vooral omdat enkele van haar voorouders ook waren gestraft voor hekserij.

Mericken ontkende schuldig te zijn en bood aan haar onschuld te bewijzen door foltering. De drost vond dit te zwaar en stelde voor de waterproef te gebruiken, maar de schepenen vroegen het Hof van Gelder om advies en kregen te horen dat zowel foltering als de waterproef niet waren toegestaan in Merickens geval.

Bijna twee jaar later, na haar arrestatie, wijst Mericken tijdens verhoren de gezusters Werners als medeplichtigen aan. Twee jaar eerder had ze zelf om foltering gevraagd om haar onschuld te bewijzen, maar nu ze daadwerkelijk wordt geconfronteerd met foltering, bezwijkt ze en bekent ze schuld. Ze verlaat de gevangenis op 18 januari om naar de plaats van terechtstelling te worden gebracht.

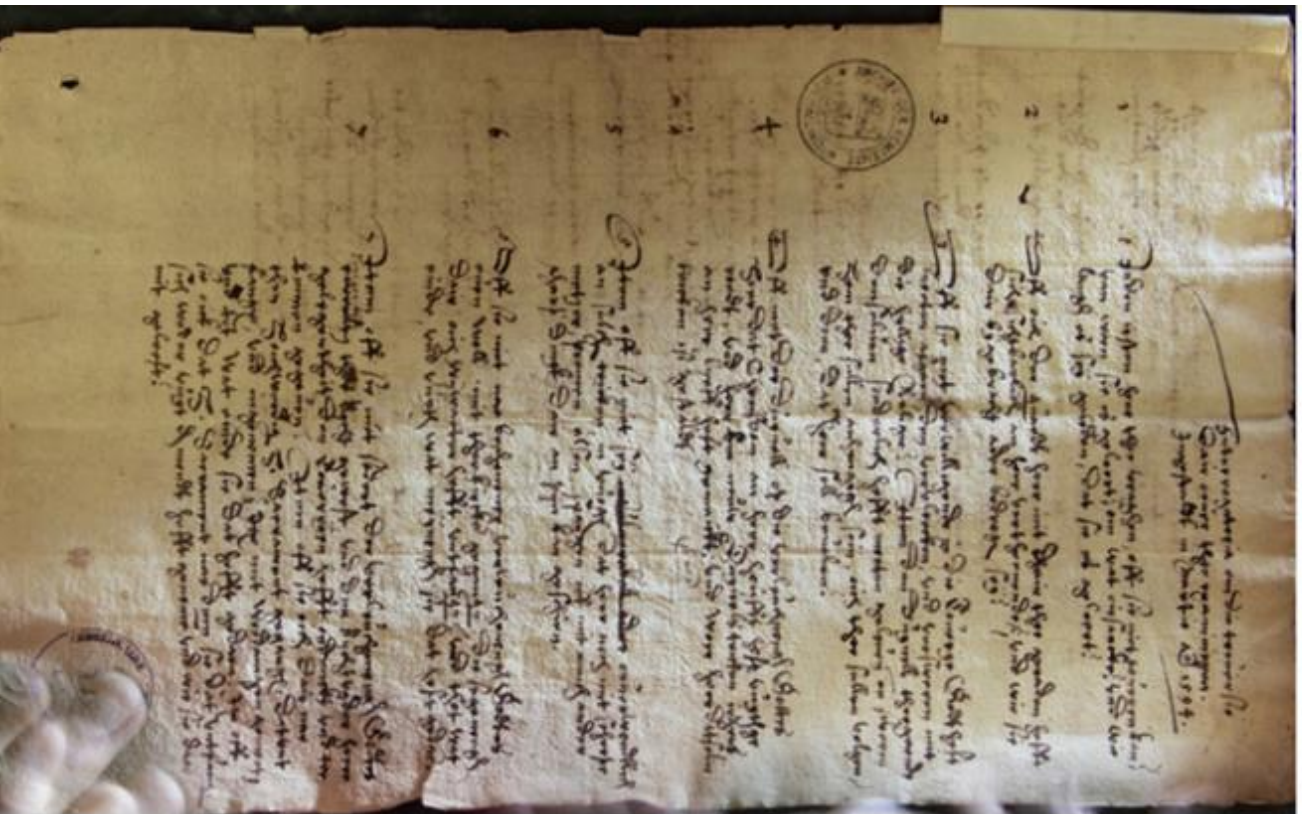
Alith Leemkuyl-Ruyters en haar dochter

Een paar dagen voor Kerstmis in 1613 voegt Alith Ruyters zich bij een groep vrouwen die praten over heksen op de Swalmerstraat. Tryn van Vierssen beweert dat er ook een heks in de Sint-Jansstraat woont. Alith, mogelijk het onderwerp van geruchten over hekserij, voelt zich persoonlijk aangevallen en wordt later gearresteerd. Tijdens verhoren op 20, 21 en 22 december beschuldigt Alith Tryn van Vierssen, Roeloff de kleermaker en haar eigen dochter van hekserij. Misschien betreft ze ook Naelcken Coenckens, die wordt verdacht Aliths stiefdochter te hebben betoverd. Ze beweert dat de 'bruiloft' van haar dochter met de duivel drie jaar geleden aan de overkant van de Maas in de Ticheloven plaatsvond. Hoewel ze haar beschuldiging tegen Roeloff intrekt, wordt haar dochter ook gearresteerd. Alith smeekt om haar dochter bij haar te brengen en probeert haar te overtuigen om snel 'bekentenissen' af te leggen in de hoop foltering te vermijden. Vlak voor haar terechtstelling op 23 december trekt Alith de beschuldiging tegen haar dochter in, waarna deze wordt vrijgelaten. Helaas kan Alith de brandstapel niet ontlopen en wordt ze op die dag geëxecuteerd vanwege vermeende toverij.

Mett van Asenraed

Mett van Asenraed wordt opgepakt. Haar proces speelt zich af in Roermond, hoewel ze afkomstig is uit het buurtschap Asenray, behorend tot Maasniel in de heerlijkheid Dalenbroek. Na een nacht van foltering wordt ze de volgende dag dood aangetroffen in de gevangenistoren. Men vermoedt dat de duivel haar nek heeft gebroken, wat wordt gezien als bewijs van hekserij. Op 28 oktober wordt haar lijk op een slee naar de gerichtsplaat gebracht en daar begraven.

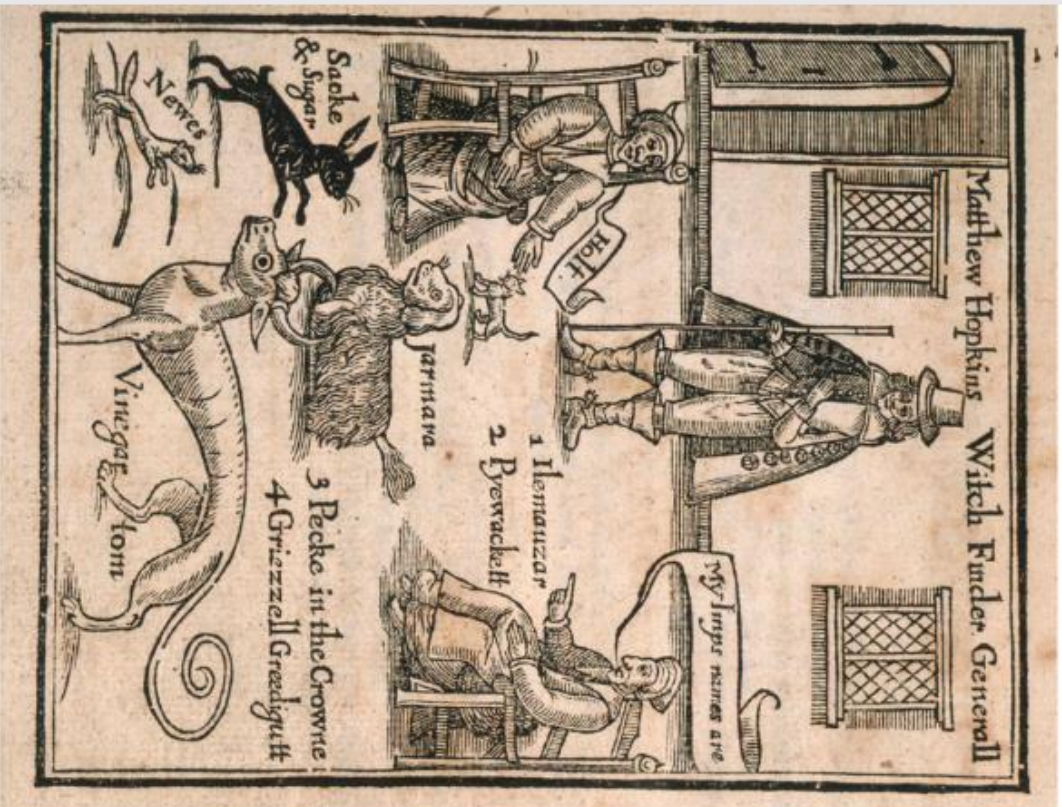
Het tragische geval van Mett van Asenraed staat niet op zichzelf. Het komt vaker voor dat verdachten van hekserij dood worden gevonden in hun gevangenis. Volgens de Malleus Maleficarum zet de duivel heksen in gevangenschap aan tot zelfmoord om te voorkomen dat ze na bekentenis biechten en Gods genade ontvangen. Dit geldt vooral voor onwillige volgelingen, maar ook voor heksen die de duivel trouw zijn en door hem aan hun lot worden overgelaten. Een waarschijnlijker verklaring is echter dat Mett is overleden aan inwendige bloedingen als gevolg van marteling.



Rond 1550 veranderde het rechtssysteem drastisch. De openbare aanklager kreeg meer macht, en de rechten van de verdachte werden sterk beperkt. Misdaden werden behandeld in verkorte processen, waarbij de verdachte geen advocaat mocht hebben en geen schriftelijke verdediging mocht voeren. Deze verandering volgde een aanbeveling uit de Malleus Maleficarum.

Belangrijker dan de zwakkere positie van de verdachte was de ruimere toepassing van foltering als verhoormethode, de tortuur. Hoewel de Criminele Ordonnantien hierover vaag waren, werden verdachten meestal alleen ter dood veroordeeld na bekentenis. Hekserij werd gezien als ernstige misdaad en gevaarlijk. Rechters grepen snel naar foltering, in lijn met de Malleus Maleficarum. Een bekentenis onder tortuur telde alleen als bevestigd binnen een dag. De tortuur werd uitgevoerd met martelmethoden, waaronder de wipgalg waarbij de verdachte langdurig aan zijn armen werd opgehangen.

De bron is een vragenlijst die tijdens heksenprocessen werd gebruikt. Enkele voorbeelden van vragen op deze lijst zijn:
 "Van wie heeft ze toveren geleerd? Om welke reden? En hoe lang geleden heeft ze het geleerd? Heeft de duivel haar daartoe aangezet? (...) Waar heeft hij haar dat duivelsteken op het lichaam gezet? Is ze niet onkwetsbaar aan dat teken, zodat men haar daar noch met scherpe messen, noch met priemen, elsen, spelden of enig ander scherp voorwerp pijn kan doen?, Wie was er met haar aanwezig op de heksensabbaten?" enzovoort.



Om heksen te herkennen, gebruikte Matthew Hopkins, een bekende heksenjager uit de 17e eeuw, verschillende methoden, zoals beschreven in zijn pamflet "The Discovery of Witches". Hier zijn eenvoudigere uitleg en stappen:

1. Omgeving

Ondervraag verschillende mensen. Kom te weten of zij iets verdachts hebben gezien of gehoord.

2. Kijk naar het lichaam

Let op moedervlekken, wratten of andere rare plekjes. Volgens Hopkins kunnen deze wijzen op een deal met de duivel.

3. Let op het gedrag

Check of de verdachte emotioneel reageert of tranen laat zien als ze beschuldigd wordt. Hopkins vond het verdacht als ze dat niet deden.

4. Gebruik de priktest

Prik de verdachte met intrekbare of stompe messen om hun schuld te bepalen, zoals Hopkins dat deed.

5. Zoek naar duivelsmerken

Let op litten en vlekken als mogelijk bewijs van een 'Duivelsmerk', waar familiars het bloed van de heksen zouden zuigen volgens Hopkins.

6. Herken familiars

- Kijk of er dieren of vreemde wezens in de buurt van de verdachte zijn.

- Let op verschillende vormen van familiars, zoals dieren of menselijke vormen.

- Begrijp dat familiars verschillende rollen kunnen hebben, zoals dienaren, boodschappers of spionnen.