



Reflectie op consultatie en pre-test onderwijssetting

Ines Schell-Kiehl, Gijs Verwajen, Tamara A. Kool



Reflectie op consultatie en pre-test onderwijssetting



Ines Schell-Kiehl
Gijs Verwajen
Tamara A. Kool



Met medewerking van Moniek Broens

Utrecht, augustus 2024



Het spel *Virus in de Jungle* is opgesteld in co-creatie met de doelgroep, jongeren met een licht verstandelijke beperking. Om hiertoe te komen, hebben de onderzoekers van het Verwey-Jonker Instituut de groepen van een kinderdagcentrum (KDC) viermaal bezocht in september, november en december 2023. De bezoeken in september stonden in het teken van consultatie. Zoals ook beschreven in de methodologische verantwoording stond daarbij kennismaking, vertrouwen winnen en een terugblik op de coronapandemie centraal en hebben we jongeren een eerste versie van vier voorbeeldvragen voorgelegd. Ook zijn professionals (begeleiders en docenten) geïnterviewd. Na het spel en de vragen verder te hebben ontwikkeld zijn we teruggegaan in november en december 2023 om de twee versies van het spel te pre-testen. Tijdens deze sessies hebben we het spel gespeeld om zo de vragen aan te scherpen en de laatste feedback te verwerken. Onderstaande beschrijving biedt een korte reflectie op deze co creatie-sessies.

Consultatie onderwijssetting KDC

In september 2023 zijn de onderzoekers van het Verwey-Jonker Instituut tweemaal naar het KDC gegaan. Tijdens het eerste bezoek hebben we een algemene kennismaking gehad met de leerlingen in de klas om te werken aan vertrouwen en relatie in voorbereiding op de onderzoeksactiviteiten. Jongeren uit de doelgroep en in dit geval met bijkomende gedragsproblematiek zijn in tegenstelling tot de ervaringsdeskundigen uit de zorginstellingen meestal niet gewend om mee te werken aan onderzoek, antwoord te geven aan mensen die voor hen onbekend zijn of een handtekening op een toestemmingsformulier voor geluidsopnames te zetten. Omdat vertrouwen en een goede relatie daarom extra belangrijk zijn om relevante data te kunnen verzamelen (zie hiervoor ook Finley & Lyons 201, Haverkamp et al. 2022), hebben we eerst op een duidelijke manier verteld wie wij zijn en wat we komen doen, waarbij we de jongeren ruimte gaven om vragen te stellen.

Ook hebben we kort in groepsverband besproken hoe jongeren de coronaperiode ervaren. Ze gaven aan dat het een 'saaie' periode voor hen was, dat schoolwerk bemoeilijkt werd, en dat veel activiteiten en sociale uitjes niet doorgingen of er anders uit zagen. Afhankelijk van de sociale setting en woon-situatie (thuis, pleeggezin of binnen een zorginstelling) waarbinnen de jongeren gedurende de pandemie verbleven, beleefden de jongeren de maatregelen en regels verschillend.

“Jongeren die destijds in een instelling woonden moesten deels 5 dagen in isolatie in een kleine kamer, maar hoe vraag je dat aan iemand met een licht verstandelijke beperking?”

■ Begeleider KDC.

Thuis was er deels iets meer ruimte. Zo herinnerde een jongen zich op zijn verjaardag samen met zijn ouders in een versierde auto te zijn rondgereden. Zo kon hij alsnog langs familie en vrienden en was er de mogelijkheid tenminste op afstand naar elkaar kunnen zwaaien en elkaar te zien.

Naast de gesprekken met de jongeren hebben we individuele gesprekken gevoerd met twee pedagogische medewerkers en een docent waarbij we gesproken hebben over hun ervaring met de regels en de gedragingen van de doelgroep tijdens de pandemie. De professionals benadrukten met name dat jongeren het erg moeilijk vonden om zich aan de regels te houden vanwege de frequente wijzigingen in de maatregelen: “De maatregelen veranderden veel waardoor ze niet meer wisten welke regels er golden.” Voor zowel de jongeren als de professionals was het een stressvolle situatie. Vooral onder leerlingen met een lager IQ bleek dit erg moeilijk te zijn, en veel van de jongere te vragen. M.b.t. het voorbeeld mondkapje gaven de professionals aan:

“De LVB doelgroep is erg bezig met de mimiek die mensen tonen, ze scannen je constant. In een beschermd pak met mondkapje kan dit totaal niet, je krijgt hierdoor een hele andere manier van zorg.”

■ Begeleider KDC

Hoewel jongeren met een iets hoger IQ de regels vaak wel beter begrepen, vonden de leerlingen het nog steeds moeilijk om deze ook daadwerkelijk in de praktijk te brengen. Als er te veel informatie binnenkomt dan kan de doelgroep dit op den duur niet meer verwerken. Herhaling, duidelijkheid, rustig praten en helder taalgebruik zijn dan essentieel. Ook hierin leek de sociale setting waarbinnen de jongeren tijdens de pandemie met name verbleven, van invloed te zijn op het wel of niet naleven van de regels. Werd er bijvoorbeeld in de thuissituatie minder aandacht aan het naleven van de COVID 19 gedragsmaatregelen besteed dan binnen het KDC, dan leidde dit ogenschijnlijk tot meer verwarring en deels weerstand t.o.v. de geldende maatregelen.

“Je moet jezelf als begeleider bewust zijn van de regels zodat zij de gedragingen makkelijker overnemen.”

Maatregelen die al geïntegreerd waren in het dagelijks leven, zoals handen wassen, werden vaak sneller geaccepteerd en als vanzelfsprekend in praktijk gebracht. Echter, maatregelen gericht op het dragen van mondkapjes en het houden van afstand binnen de school, bleken gedurende de hele periode erg uitdagend. Duidelijke communicatie, herhaling en structuur binnen het KDC, voldoende materiaal als desinfectiemiddelen en mondkapjes, en het vooruitzicht om dan wel op het KDC te mogen komen, maakte dat jongeren op den duur zelf eraan dachten om mondkapjes mee te nemen of er direct in de schoolbus een te pakken. Het nieuwe ritme werd na verloop van tijd de nieuwe standaard en de rust kon weer terugkeren.

Een bijzonder aandachtspunt bleef echter het testen met Corona sneltesten. Sommige jongeren vonden deze testen angstaanjagend en weigerden uit angst en onbegrip hieraan mee te doen – thuis of op het KDC. Na verloop van tijd wendden de meeste leerlingen er wel aan. De docenten gaven aan dat ze de positieve ervaringen benadrukten rondom het afnemen van zelftesten en de testprocedures aanpasten aan de behoeften van jongeren, zodat jongeren stap voor stap vertrouwd raakten met het proces. Dit hielp om de angst onder de jongeren m.b.t. het testen zelf te verminderen.

“Op een gegeven moment werd er gekeken naar welke aanpassingen we wel of niet gingen doen, we wilden goede zorg blijven bieden binnen de kaders die mogelijk waren. Hier hebben we met orthopedagogen en gedragswetenschappers naar gekeken.”

■ Begeleider KDC

Echter werd in de gesprekken ook duidelijk dat de jongeren bij klachten zo lang mogelijk probeerden te verbergen dat ze keelpijn hadden of verkouden waren. Ondanks een mogelijke besmetting wilden ze blijven participeren in de sociale activiteiten van de woongroep of vrienden, en wilden ze naar school blijven gaan. Voor jongeren die binnen een zorginstelling wonen kwam daar nog de zorg bij weer op een kleine kamer te moeten blijven en niet vrij te mogen bewegen op de woongroep:

“Alleen als ik corona had dacht ik: laat ik het nou maar niet doen want dan moet ik weer een week op mijn kamer zitten. Zo dacht ik dan weer wel. Maar op een keer moet ik het toch wel vertellen uiteindelijk. Ik denk dat ik ook vast wel een keer corona heb gehad en het zelf niet door had. Als ik een beetje verkouden was wilde ik niet een hele week op mijn kamer. Maar ja, je moest toch wel. Soms ging ik het niet vertellen aan mijn begeleider maar dan merkten ze vanzelf dat ik wel verkouden was. Dan moest ik testen.”

■ Jongen, 17 jaar

Uit professioneel perspectief gezien had dit uitstelgedrag m.b.t. anderen laten weten dat je klachten hebt ook met de lage sociaal-emotionele ontwikkeling en het vaak minder ontwikkelde empathische vermogen van de jongeren te maken.

“Cliënten dachten vooral aan zichzelf, bijvoorbeeld: zet iemand anders maar in isolatie zolang ze zelf maar nog hun plannen voort kunnen zetten dit weekend. Het sociaal-emotionele ontwikkelingsniveau ligt een stuk lager dan bij hun leeftijdsgenoten waardoor ze veel vanuit hun eigen belang denken.”

■ Begeleider KDC

Vervolgstappen

Een week na de eerste bijeenkomst zijn we teruggegaan om met de jongeren door te praten. Tijdens dit bezoek hebben we interviews gevoerd met drie leerlingen gericht op de determinanten waarvan uit de literatuurstudie en de eerdere sessies met de doelgroep bleek dat deze t.o.v. van de vier doel-gedragingen (handen wassen, hoesten en niezen in de elleboog, mondkapje dragen en anderen informeren dat je ziek bent) het meest belangrijk waren.

Tot de op deze manier uitgevraagde determinanten behoorden:

- Kennis
- Attitude
- Skills + self-efficacy
- Sociale norm
- Risicoperceptie

In de gesprekken is rekening gehouden met het concentratievermogen van de jongeren en m.b.v. verschillende materialen zoals mondkapjes, plaatjes en icoontjes getracht om het beantwoorden van de vragen zo makkelijk mogelijk te maken voor de jongeren (Finley & Lyons 2001, Haverkamp et al. 2022, Wissink & Schell-Kiehl 2024).

We stelden vragen als:

- Wat vond je van de regel...? (Attitude)
- Lukte het om.../Dacht je eraan...? (Skills + self-efficacy)
- Wat vonden de mensen om jou heen (bijv. familie, vrienden/groep/begeleiders) van de regel...? (sociale norm)
- Denk je dat deze regel kon helpen om geen corona te krijgen? (Risicoperceptie)
- Hoe wist je dat je...? (Kennnis)

Op basis van de antwoorden op deze vragen gingen we met de jongeren in gesprek en probeerden we hun ervaringen met de maatregelen tijdens de coronapandemie in kaart te brengen. Leidend was voor ons hierin de vraag waar voor jongeren tijdens de pandemie de knelpunten hadden gelegen en wat hun had weerhouden om bepaald gedrag wel te kunnen vertonen c.q. welke determinanten bevorderend hadden gewerkt om de maatregelen na te leven.

Net als dat in het meer open groepsgesprek naar voren kwam, benoemden de jongeren ook in de individuele interviews veelal de uitdagingen die ze ervaren tijdens het naleven van de coronaregels.

Sommige uitdagingen betroffen de eigen vaardigheden en skills die eerst moesten worden aangeleerd en eigen gemaakt. Zo gaf een jongere m.b.t. hoesten en niezen in de elleboog bijvoorbeeld aan: *“Ik vond het wennen, ik deed het voorheen nog niet. Daarvoor deed ik mijn hand voor mijn mond.”*

Andere uitdagingen lagen op het gebied van kennis t.o.v. de maatregelen. Zo zei een jongen: *"Ik weet zelf niet wat het mondkapje doet. Ik doe het voor de zekerheid wel, maar als het niet had gehoeven..."*

Duidelijk werd tijdens deze gesprekken ook: Zelfs al wisten de jongeren wel waarom een maatregel zou helpen om het verspreiden van het virus te voorkomen (risicoperceptie) gaven ze aan dat de kennis alleen niet per se leidde tot het van hun verwachte gedrag. Dit kan exemplarisch duidelijk worden gemaakt m.b.t. de gedraging 'anderen vertellen dat je ziek bent'. Een jongere gaf hierbij heel eerlijk aan: *"Ja, dat wel. Soms wil ik het niet vertellen maar ik snap het wel."*

Naast dat we in gesprek gingen met jongeren stond het tweede bezoek ook in het teken van het voorleggen van een aantal conceptvragen – zie tabel 1. Deze vragen zijn in eerste instantie op basis van de literatuurstudie, expertise in het consortium, expertgesprekken en gesprekken met de co-onderzoekers van de 'Sterker Werkplaats' tot stand gekomen.

Deze conceptvragen vormden de eerste stap in de vertaalslag die we als onderzoekers op basis van alle opgehaalde informatie in combinatie met de randvoorwaarden van een blended serious game hebben gemaakt en de basis voor de programmering van het online gedeelte van de serious game (zie: [Voorkomen van verspreiding van infectieziekten: een Serious Game](#)).

Het voorleggen van de vragen aan een specifieke groep jongeren, die naast hun LVB te maken hebben met gedragsproblematiek en daarom onderwijs in een KDC volgen, hielp om meer te weten te komen over de aansluiting van de beoogde content van de serious game op de gevarieerde LVB doelgroep. We kregen hierdoor inzicht of de vragen goed gestructureerd waren, of de vraagstelling duidelijk was en of de daarbij horende antwoordmogelijkheden passend waren.

Daarnaast hebben we vragen voorgelegd aan begeleiders, docenten en orthopedagogen om te toetsen wat hun gedachten waren bij de vragen en – indien nodig - hoe tot een verbeterde versie te komen.

Voorbeelden van hoe we hebben toegewerkt naar een verbetering:

Voorbeeld 1:

Opdrachten waarvoor leerlingen moesten opstaan, iets zoeken, halen, aanwijzen etc. bleken in praktijk niet haalbaar in een groepssituatie binnen het onderwijs. Hoe wenselijk deze methodiek ook zou zijn voor het aanleveren van bijvoorbeeld vaardigheden of het verruimen van kennis m.b.t. het voorkomen van verspreiding van infectieziekten. Vóór dat de jongeren terug waren op hun plekken en de professional hun aandacht had teruggewonnen, was er erg veel tijd verstreken en de focus en aandacht niet meer gericht op de inhoud van het spel.

Voorbeeld 2:

Jongeren en de begeleiders kregen onder andere de vraag voorgelegd of ze een codewoord konden verzinnen om elkaar eraan te herinneren dat ze hun handen moeten wassen (zie [voorbeeldvraag 1](#)). Deze opdracht bleek in de uitvoering vrij complex en zowel cognitief als sociaal moeilijk. Samen met een docent en orthopedagogen hebben we vervolgens de vraag nog verder uitgediept en geanalyseerd waar de complexiteit in zat.

De opdracht was cognitief moeilijk omdat de jongeren het begrip 'codewoord' niet kenden of onduidelijk vonden. Interviewers en begeleiders moesten op verschillende manieren meerdere keren uitleggen wat de betekenis is van het begrip en o.a. verband leggen met bekende spellen (zoals 'Floor is Lava') om de jongeren op het juiste spoor te zetten. Samen met professionals werkten de onderzoekers later uit wat deze opdracht cognitief zo ingewikkelde maakte.

Zo is het voor de uitvoering van de opdracht nodig in meerdere denkstappen verschillende causale verbanden te leggen.

1. Ik moet mijn handen wassen.
2. Ik zie dat iemand het niet doet.
3. Dit hoort wel voor het eten.
4. Ik moet diegene daarop aanspreken.
5. Ik moet daarvoor een bepaald woord gebruiken en niet gewoon zeggen, je hebt je handen niet gewassen.
6. Ik moet het woord nu samen met de groep bedenken.
7. De hele groep moet hetzelfde woord in het alledaagse leven blijven herinneren en gebruiken.

De professionals gaven de tip om eventueel een lijstje met voorbeeldbegrippen toe te voegen aan de opdracht, maar de complexiteit in het denken en omzetten naar gedrag zou daarmee blijven.

Daarnaast bleek de opdracht in een groepsverband van jongeren met een LVB sociaal moeilijk:

Jongeren met LVB zijn vrij individueel ingesteld; deze groep heeft daarnaast te maken met belemmeringen op sociaal emotioneel vlak (Kaal et al. 2022, Schell-Kiehl, Ketelaar & de Swart 2019, Wissink & Schell-Kiehl 2024).

Er kan een groepsnorm zijn "wij spreken andere jongeren niet aan op hun gedrag/bemoeien ons niet met de ander; dat doen alleen begeleiders". Wel blijven aandringen op het aanspreken van het gedrag of de nalatigheid van een andere leerling kan in dit geval als 'klikken' worden geïnterpreteerd en tot sociale conflicten leiden binnen de groep. Deze norm van 'we spreken peers niet aan op gedrag' konden wij tijdens de bijeenkomsten op het KDC zelf ook observeren.

De professionals gaven daarom de tip mee om deze mogelijke drempel te ondervangen door het een positieve draai te geven: Wij spreken met elkaar een hint/herinnering/ezelsbruggetje af om eraan te denken vóór het eten de handen te gaan wassen.

Ook werd door de begeleiders en de leerlingen aangegeven dat het bij open vragen kan helpen als er verschillende antwoordmogelijkheden gegeven worden, bijvoorbeeld door het bieden van maximaal drie antwoordmogelijkheden (zie hiervoor ook *voorbeeldvraag 3*).

Tabel 1 Voorbeeldvragen voorgelegd aan leerlingen en professionals (begeleiders, docenten, orthopedagogen) tijdens de consultatie

	Voorbeeldvraag/Opdracht	Input (beknopt)
1	Oeps! Eén van jullie wast zijn handen niet vóór het eten. Bedenk samen een grappig code-woord. Zo kun je elkaar eraan herinneren om je handen te wassen.	Begrip codewoord dient te worden verhelderd. Meerdere denkstappen nodig. Neigt naar klikken, kan voor spanning zorgen (individueel en binnen de groep).
2	Stel je eens voor dat jij de baas bent van jouw school. Jij mag zeep kopen voor je hele school of de instelling. Voor welke zeep zou jij gaan? Waarom?	Goed in te beelden dat jij de directeur bent als speler. Handig om foto's en opties weer te geven.
3	Hoe voorkomt het dragen van een mondkapje dat jij of anderen ziek worden?	Vraagstructuur cognitief moeilijk. Maximaal drie antwoordcategorieën beter.
4	Kies een poster uit om bij de kraan te hangen! Welke poster vind jij het leukst?	Keuzeproces kan tot onrust leiden binnen de groep. Advies om op voorhand iemand duidelijk aan te wijzen die de keuze mag maken/definitief beslist.

Voorbeeld eerste visualisering concept vragen:



Pre-test serious game onderwijssetting

De tips uit de bijeenkomsten en individuele gesprekken in september zijn meegenomen en de betreffende of vergelijkbare vragen en opdrachten doorontwikkeld. Op basis van deze aangepaste set aan vragen en opdrachten m.b.t. de vier doel-gedragingen zijn de programmeurs bezig gegaan om de aangeleverde content te digitaliseren.

Met dit eerste prototype zijn we in november en december twee keer teruggegaan naar het KDC om het spel *Virus in de Jungle* te spelen met de leerlingen – zie box hieronder voor een korte toelichting op het spel. Tijdens het eerste bezoek stond de spelsessie voor handen wassen en hoesten en niezen in de elleboog centraal, en tijdens het tweede bezoek de spelsessie voor mondkapje dragen en anderen informeren.

Voorafgaand aan het spelen van de spelsessie toonden we een introductiefilmpje waarin kort werd uitgelegd wat het doel is van het spel. Vervolgens mochten de jongeren een avatar kiezen. De eerste keer dat we het spel speelden met de jongeren ervaren we helaas een aantal technische problemen omdat het spel nog in de ontwikkelingsfase was. Zo liep het spel bijvoorbeeld na een kwartier vast en sloeg het spel de voortgang niet goed op waardoor we helemaal opnieuw moesten beginnen. De voorleesfunctie werkte ook nog niet. Ook de filmpjes die door Mediajungle ontwikkeld waren, zaten nog niet altijd in het spel.

Ondanks de technische problemen, werd het spel goed ontvangen door zowel jongeren met een licht verstandelijke beperking alsook hun begeleiders. Het introductiefilmpje wekte de interesse van de spelers, en de afwisseling van het type vragen zorgde ervoor dat de leerlingen actief betrokken bleven. Vooral de video van niezende dieren die in het spel verweven zit vonden ze erg leuk. Ook de hulpkaarten werden gezien als een leuke toevoeging van het spel, deze werden veelvuldig ingezet. Toch bleek 20-25 minuten wel de maximum aandachtspanne te zijn van de jongeren, gezien hun concentratievermogen (Schell-Kiehl, Ketelaar & de Swart 2019; Kaal et al. 2022, Wissink & Schell-Kiehl 2024).

Er waren wel nog een aantal verbeterpunten bij de vragen die werden aangekaart. Sommige woorden, zoals virusdeeltjes, bleken te moeilijk voor de jongeren en moesten door de begeleiders worden uitgelegd. Ook bleek dat sommige vragen grammaticaal niet juist geformuleerd waren. Dit zorgde voor een moment van verwarring bij de jongere en leidde af van het spelen van het spel. Een advies van de begeleiders was daarnaast om pictogrammen toe te voegen aan het spel om de vragen duidelijker te maken.

Ook adviseerden zij om enkele doe-vragen te herformuleren om te voorkomen dat deze te veel afleidden van de concentratie van de jongeren. Een voorbeeld hiervan was een vraag waarbij de jongeren hun telefoon moesten gebruiken om op te zoeken hoe je iemand 'Gezondheid' wenst in een ander taal- en cultuurgebied. Het pakken van de telefoon en het opzoeken van de juiste gegevens zorgde voor veel afleiding waardoor de spelleider jongeren opnieuw moest betrekken en laten focussen op het spel zelf.

De rol van de spelbegeleider bleek sowieso erg belangrijk tijdens het spelen van het spel. Als de jongeren speelden met een begeleider werd de slimme aap, Matanga, redelijk vaak gebruikt; zeker bij vragen waar de jongeren nog niet zeker waren over het antwoord. Als de jongeren zelf speelden, zonder begeleider, werd deze optie vaak overgeslagen. Ook wilden de jongeren in dat geval vaak snel door de praatvragen heen gaan, waardoor er zelden een gesprek tussen hen ontstond. De speler die aan de beurt was gaf in dit geval vaak zelf kort antwoord op de vraag en vervolgens klikten de jongeren snel door naar de volgende vraag om verder te kunnen in het spel en punten te verdienen. In spelsessies waarbij een professional betrokken was werd de cruciale rol van de begeleider dan ook heel duidelijk. De professional kon ervoor zorgen dat er daadwerkelijk een gesprek ontstond, waarbij de verschillende aspecten van de vraag en het perspectief van de leerlingen daarop kon worden belicht.

De jongeren vonden het competitie-element van het spel het leukst. Ze wilden allemaal in zo'n kort mogelijke tijd de meeste 'digimanten' verdienen en deden vol enthousiasme mee.

Sommige leerlingen vonden het zelf ook heel aantrekkelijk om de controle over 'de knoppen' in eigen hand te hebben. Dit leidde tijdens de eerste spelsessie voor enkele problemen. Zo ontstond er een conflict tussen leerlingen omdat ze het niet eens waren wie de controle over de laptop mocht hebben om het spel te bedienen. Daarop besloten we dat de volgende keer alleen de spelbegeleider de laptop bedient en de leerlingen alleen de laptop mochten bedienen tijdens het spelen van de mini-games. Dit zorgde voor meer rust en focus in de groep.

Overkoepelende reflectie

De bezoeken aan het KDC waren erg relevant om verdere invulling aan het spel te geven en de vragen verder te ontwikkelen. De input van de jongeren en hun begeleiders met een licht verstandelijke beperking was essentieel om tot een spel te komen dat goed gedragen werd door de doelgroep. Het gaf kleuring aan hun leefwereld, hielp om de vragen in het spel op het juiste niveau te stellen, en om de scripts voor de films niet alleen inhoudelijk kloppend maar ook passend bij het cognitieve en sociale niveau van de doelgroep te maken. Zo hielpen de bezoeken om het instructieformulier voor de spelbegeleiders verder vorm te geven, en de effectevaluatie zo in te richten dat het paste bij de onderwijssetting.

Tevens hadden de aanwezigheid van de onderzoekers en hun betrokkenheid bij de doelgroep een mooie in eerste instantie niet verwachte bijvangst: jongeren en hun begeleiders voelden zich gezien en gehoord. Hun mening, ervaringen en beleving werden belangrijk geacht en op waarde geschat. Een jongen van 16 verwoorde dit tijdens één van de testsessie heel treffend:

"Als dit spel wordt uitgebracht dan kan ik zeggen, ik heb hieraan meegewerkt."

En een andere jongen riep, na dat hij een door de designers verbeterde video had bekeken, verbaasd:

"Dat met de icoontjes, dat was mijn idee!"

COLOFON

Opdrachtgever	ZonMw
Auteurs	Dr. I. Schell-Kiehl G. Verwaijen, MSc Dr. T. A. Kool
Met medewerking van	M. Broens, BSc
Uitgave	Verwey-Jonker Instituut Giessenplein 59 C 3522 KE Utrecht T (030) 230 07 99 E secr@verwey-jonker.nl I www.verwey-jonker.nl

De publicatie kan gedownload worden via onze website:
<http://www.verwey-jonker.nl>

ISBN 978-94-6409-305-6

© Verwey-Jonker Instituut, Utrecht, augustus 2024.

Het auteursrecht van deze publicatie berust bij het Verwey-Jonker Instituut. Gedeeltelijke overname van teksten is toegestaan, mits daarbij de bron wordt vermeld.

The copyright of this publication rests with the Verwey-Jonker Institute. Partial reproduction of the text is allowed, on condition that the source is mentioned.