|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Datum:** |  |  | **Klas:** |  |  | **Lesuur:** |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Tijd** | **Stof** |  | **ADI-model** | **Instructie | Aantekening** |
| **Inleiding** | 00:00 | **Periode:** Steden en Staten  **Lesdoelen:**   * *De leerling kan verschillende ambten opnoemen en hun taak beschrijven in de middeleeuwse stad.* * De leerling kan verklaren waarom mensen zoeken naar een zondebok wanneer ze worden geconfronteerd met gebeurtenissen die ze niet kunnen verklaren.   **Begrippen:**  - Pest  - Schout  - Burgermeester  - Schepenen  - Epidemie  **Huiswerk:** | ***Terugblik*** | * Voor deze les is het van belang om niet meteen duidelijk te maken wat het doel is. * Bespreek de rol van de **burgemeester**, de **schout** en de **schepenen**. Deze begrippen kennen ze al uit de methode. * Zorg ervoor dat de stoelen in het lokaal in een kring staan. | ***Heksenjacht***  **De dag**  Het dorp [naam] wordt langzaam wakker. Het noodlot heeft toegeslagen en [aantal] burgers liggen dood in hun bedstede.  **De nacht**  De heksen worden wakker…  **Verschillende rollen:**   * **Burgemeester:** leidt het spel en houdt tijd in de gaten. Voorzitter van de rechtbank. * **Schepenen:** mogen stemmen of iemand wordt veroordeeld tot de brandstapel of niet. * **Schout:** kan leerlingen aanbrengen bij de rechtbank. * **Dronkenlap:** wijst altijd een heks/slachtoffer aan. * **Pestlijder:** Overlijdt na [x] aantal dagen. * **Inquisitie:** Mag een leerling aanwijzen die zonder proces direct ter dood wordt veroordeeld. |
| ***Oriëntatie*** | * Neem de lesdoelen door. Wat gaat er gebeuren? Agenda doornemen. * Beeld schetsen van het leven in de ME stad en de angst voor al het bovennatuurlijke. Stip kort de rol van de kerk aan in de vervolging van heksen. |
| **Uitleg** | 00:05 |
| ***Instructie*** | * Kort uitleggen hoe het spel werkt. * Terugvragen om te controleren of de opdracht begrepen wordt. |
| **Kern** | 00:10  00:20  00:30 | ***Inoefenen*** | * Dorp gaat **slapen**. De heksen worden wakker en minimaal één leerling wordt door de docent uitgekozen en is dus af. (1min). * Dorp wordt **wakker**. Leerlingen kunnen elkaar beschuldigen (2min). * Het **proces**. De **burgemeester** wijst een verdachte aan, op aantal stemmen van dorpelingen. **Verdachte** verdedigt zich. **Schepenen** stemmen over lot van de verdachte. (2min) * Volgende ronde… het dorp gaat weer slapen. |
| ***Zelfstandig*** | * Als het kan, laat de docent de voering van het spel meer aan de leerlingen over. Bedoeling is dat de groep zelf verantwoordelijk wordt voor het proces van verdachtmaking en veroordeling. |
| ***Evalueren*** | * **Klassengesprek**   + Wat is daadwerkelijk de doodsoorzaak van de dorpelingen?   + Waarom gaat de groep zo actief opzoek naar de “heks”?   + In welk opzicht lijkt het gedrag van de klas op de reactie van de mensen in de middeleeuwen. |
| **Einde** | 00:45  00:50 | ***vooruitblik*** | * Mensen zijn niet rationeel. Hoewel we vaak denken dat we veel slimmer zijn dan mensen uit andere tijden, maken we dezelfde fouten als we niet uitkijken.   - Les afsluiten |