# Spelregels Heksenjacht!

Het spel is eigenlijk een variant van het spel Weerwolven. In feiten gelden dan ook dezelfde regels. Het grote verschil zit hem erin dat het doel anders is in Heksenjacht. Immers het gaat de docent niet om de zoektocht naar de heksen. Hij wil leerlingen zo paranoïde krijgen dat ze een heksenjacht beginnen en onschuldige medespelers gaan verdenken. Pas wanneer de leerlingen een meerderheid van hun eigen groep veroordeeld hebben tot de brandstapel, is ons doel bereikt.

Daarom is het van belang dat de docent tijdens het spel constant de angst en achterdocht blijft voeden. Op het moment dat de snelheid uit het spel dreigt te raken, kan de docent ervoor kiezen om nieuwe elementen in te brengen of om regels aan te passen. Blijf dus niet vasthouden aan standaardregels als dit niet werkt. Met behulp van een inquisiteur kun je bijvoorbeeld ervoor zorgen dat leerlingen sneller worden veroordeeld. Probeer de leerlingen op het verkeerde been te zetten door hardop te praten als je de slachtoffers van de pest uitkiest wanneer de leerlingen hun ogen gesloten hebben. De regels mogen het doel van het spel nooit in de weg zitten.

## De rollen

* **De verteller:** de docent is de verteller en is verantwoordelijk voor het leiden van het spel.
* **Burgemeester:** leidt het spel en houdt de tijd in de gaten. Als voorzitter van de rechtbank mag hij het verhoor leiden en stemmen of de verdachte schuldig is.
* **Schepenen:** mogen stemmen of iemand wordt veroordeeld tot de brandstapel of niet.
* **Schout:** kan leerlingen aanbrengen bij de rechtbank. Per beurt mag hij één persoon aanbrengen.
* **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.
* **Burger:** Mag aan het begin van de dag een andere leerling aanwijzen die hij er van verdenkt de heks te zijn.

## Uitdelen van de rollen

De klas zit bij aanvang van de les in een kring. De docent kan ervoor kiezen om buiten de kring te blijven staan, of in de kring te gaan staan. Bij het uitdelen van de rollen moet de docent rekening houden met wie hij welke rol geeft. Sommige rollen, zoals de burgemeester en de schout, hebben veel invloed. De personen die deze rollen krijgen moeten dus ook in staat zijn om de kar te trekken.

De pest was een ziekte die werd verspreid door vlooien. Wanneer de pest uitbrak in een stad dan was dit niet overal in de stad tegelijk. De pest kwam op in één wijk en verspreidde zich langzaam. Daarom is het leuk om de kaarten met de rol van pestlijders uit te delen aan leerlingen die samen in één hoek zitten. Zo wek je het idee dat de pest via een paar personen de stad is binnen gekomen en zich vandaar langzaam heeft verspreid.

## De nacht…

De docent loopt rond en wekt de indruk dat hij op aanwijzingen van leerlingen slachtoffers aanwijst. In plaats daarvan kiest hij zelf leerlingen uit die in de buurt zitten van de pestlijders. Tijdens het nabespreken van de opdracht kan de docent er vervolgens op wijzen dat de pest zich vanaf een bepaalde plek langzaam heeft verspreid.

## Het proces

Allereerst vraagt de docent wie er is overleden. Leerlingen met een pestlijder kaart kunnen nu dood worden verklaard en de leerlingen die de docent heeft aangetikt tijdens de nacht. Geen van de leerlingen maakt zijn identiteit bekend. Deze leerlingen gaan op de grond zitten zodat het duidelijk is dat ze af zijn. Vervolgens geef je de klas kort de tijd om te speculeren wie er achter zit. De docent gaat vanaf de eerste persoon rechts naast de burgemeester alle leerlingen af met de vraag wie ze verdenken. Op basis van de namen kiest de burgemeester de leerling die het meest wordt genoemd of als er geen duidelijke winnaar is dan mag hij zelf de doorslag geven.

De leerling die voor het gerecht moet verschijnen mag zich kort verdedigen. Daarna stemmen de schepenen samen met de burgermeester of hij schuldig is. Wordt de leerling veroordeeld dan is hij dood en maakt hij zijn identiteit bekend.

Vervolgens mag de schout nog een persoon aanbrengen als hij of zij dat wilt. Als de schout iemand kiest dan volgt er weer een proces waarin de verdachte zich kort mag verdedigen. Dezelfde regels gelden hier.

Als de docent ervoor kiest om de inquisitie in het spel te brengen mogen deze samen een leerling aanwijzen. Deze wordt zonder proces ter dood veroordeeld. Daarna maakt het slachtoffer zijn rol bekend.

## Nabespreking

De nabespreking is het belangrijkste bij deze werkvorm. Zorg dat je hier dan ook tijd genoeg voor over hebt. Kijk hoe leerlingen reageren op het moment dat je ze vertelt dat er nooit heksen aanwezig waren in het spel en dat de leerlingen die elke avond doodgingen zijn bezweken aan de pest. Bespreek met leerlingen hoe het kan dat ze zo makkelijk te overtuigen zijn en op te hitsen zijn. Wat is nu de overeenkomst tussen de mensen uit de middeleeuwse stad en zijzelf?