

PRAKTIJKONDERWIJS

# Breek de Bajes!

LES 2  
IN HET MUSEUM



GEVANGENIS  
MUSEUM

### PRAKTISCHE INFORMATIE VOOR LEERKRACHT EN MUSEUMDOCENTEN

#### SAMENVATTING VAN DE LES

De leerlingen worden opgevangen door de museumdocenten en in teams verdeeld. Elk team krijgt de opdracht om een gevangene te bevrijden uit zijn cel. Hiertoe moet een codekraker worden ingevuld met antwoorden op vragen die in het museum te vinden zijn.

Ieder team heeft een eigen route die ze onder begeleiding volgen. Als alle antwoorden gevonden zijn, heeft het team de code in handen waarmee ze 'hun' gevangene kunnen bevrijden. Welk team lukt het om als eerste de bajes te breken?

#### LESDOELEN

Aan het eind van les 2 kunnen de leerlingen:

- voorbeelden geven van straffen die de afgelopen 400 jaar zijn uitgedeeld;
- een idee formuleren over welk doel of doelen een straf kan hebben;
- een beeld schetsen van gevangenschap in Nederland.

#### WERKVORMEN

- expertgroepjes
- rondleiding

#### MATERIAAL

- museumcollectie
- vragenkaarten
- codekrakers
- antwoordkaarten
- potloden en klemborden
- 5 getimmerde 'cellen' (kluisjes met cijferslot)
- plattegronden
- certificaat
- stempels/stempeldoos

#### VOORBEREIDING

Zorg dat de Boevenkeet open is. Zet de kluisjes klaar. Leg vraag/antwoordformulieren, plattegrond en antwoordkaarten klaar. Zorg voor voldoende potloden.

Bij dit programma zijn op een groep van meer dan 15 leerlingen twee museumdocenten nodig en per 4 of 5 leerlingen een begeleider vanuit school.

Met elk groepje leerlingen loopt minimaal 1 begeleider en/of museumdocent mee.

# LES 2

## IN HET MUSEUM

### LESBESCHRIJVING

#### INTRODUCTIE

10 minuten

De leerlingen worden opgevangen door de museumdocenten. Ze worden meegenomen naar de 'Boevenkeet' en krijgen uitleg over het programma.

#### INLEIDING

10 minuten

Er worden teams van 4 of 5 leerlingen gevormd. Elke groepje krijgt de opdracht om een gevangene te bevrijden. Elk team krijgt zijn eigen cel: een klein kluisje (vormgegeven als cel), met een cijferslot. In deze cel zit de gevangene.

Om de gevangene te bevrijden moeten de teams achter de naam van de gevangene en de code van zijn cel zien te komen door in het museum vragen te beantwoorden.

De antwoorden zijn onderdeel van een eenvoudige filippinepuzzel, de zogenaamde codekraker. Er zijn vijf kluisjes en dus vijf puzzels met vragen.

Elke puzzel bestaat uit 20 vragen.

#### KERN

50 minuten

Geef ieder team een plattegrond, een klembord en codekraker. De volwassen begeleider krijgt de opdrachten en de bijbehorende antwoordkaart mee. Stuur de groepjes op pad.

In het museum gaan de groepjes leerlingen op zoek naar de onderdelen van de code. Elke groepje volgt zijn eigen route met eigen vragen, zodat de groepjes elkaar niet in de weg lopen. Museumdocenten en docenten lopen met de groepjes mee voor eventuele hulp en begeleiding.

Met behulp van de plattegrond beginnen de teams op vijf verschillende plekken in het museum. Op iedere plek krijgen ze van de begeleider een kaart met vragen die ze moeten beantwoorden. Ze noteren de antwoorden in hun codekraker.

Er zijn in totaal zeven verschillende locaties (late middeleeuwen, Veenhuizen, eenzame opsluiting, rechtbank, staats-hotel, binnenplaats en hoofdingang).

De routes komen niet langs alle locaties.

## LES 2 IN HET MUSEUM

### AFSLUITING 10 minuten

Wanneer een team klaar is, gaat het terug naar de Boevenkeet. Welk groepje is het eerst?

Als de tijd om is verzamelen alle leerlingen zich in de Boevenkeet, waar ze hun codekraker inleveren.

De museumdocenten kijken de antwoorden na. Als alle antwoorden zijn ingevuld, hebben de groepjes de naam van de gevangene en de code van de kluis. De code kan worden ingevoerd en de celdeur gaat open... Uiteraard krijgt het team dat het eerste klaar was alle eer.

In ieder kluisje zit een foto van de betreffende gevangene. Aan de binnenkant van het deurtje is een QR-code bevestigd. Wanneer deze wordt gescand krijgen de leerlingen een persoonlijke boodschap van de gevangene die zij hebben bevrijd.

Deel tot slot aan iedere leerling een certificaat van deelname uit, dat je voorziet van een stempel.

Zorg na afloop dat plattegronden en opdrachtkaarten weer overzichtelijk worden opgeborgen.



Dit educatieve programma is tot stand gekomen met steun van het Fonds voor Cultuurparticipatie

FONDS VOOR  
CULTUUR  
PARTICIPATIE

