

LESPAKKET VOOR

DE 2^E EN 3^E GRAAD VAN HET SECUNDAIR ONDERWIJS

omg

Er staat veel op het spel...



**VRE
DES**
CENTRUM





Praktisch

DOELGROEP

2^e en 3^e graad van het secundair onderwijs

THEMA'S

Filosofie, moraliteit, ethiek, morele dilemma's, goed en kwaad, juist handelen, deontologie, hedonisme, egoïsme, altruïsme, utilitarisme, deugdenethiek

ONDERWIJSDOELEN

- Sleutelcompetenties m.b.t. burgerschap en sociaal-relatieve competenties
- Cesoerdoelen filosofie in de 2e graad m.b.t. het reflecteren over ethische vraagstukken
- Specifieke eindtermen filosofie in de 3e graad m.b.t. het reflecteren over goed leven en goed handelen vanuit visies en met concepten uit de ethiek (Humane Wetenschappen) en het reflecteren over rechtvaardig samenleven en goed handelen vanuit visies en met concepten uit de ethiek (Rudolf Steinerpedagogie en Welzijnswetenschappen)



Tip: Met dit lespakket werk je ook aan de doelstellingen van herinneringseducatie (indirect), vredesopvoeding en burgerschapseducatie.

DUUR

De uitvoering van dit lespakket duurt ongeveer 2 uren (inleiding + game + nabespreking).

BENODIGDHEDEN

- Laptops + game OMG
- Wifi bij download van OMG in de les
- Schoolbord voor de nabespreking
- Projectiescherm + slides met infoches over deontologie, hedonisme, utilitarisme en deugdenethiek (te downloaden op de website van het Vredescentrum)

OPGELET:

OMG is geen standalone game. Het is een educatief spel dat bedoeld is om met leerlingen te spelen in de context van een klas, als onderdeel van een les. De game zal dus waarschijnlijk niet dezelfde leerervaring en omkadering bieden als je het gewoon thuis speelt.

Wat is OMG?

OMG is een educatief spel rond moraliteit en wat het betekent om juist te handelen. In het spel neemt de leerling de rol aan van een jonge halfgod die een reeks van morele tests moet doorstaan om een oppergod te worden. Deze tests worden ingekleed door 8 dilemma's rond allerlei maatschappelijke kwesties: zoals natuurbeheer en welvaart, geschiedenis en tradities, veiligheid en privacy, ziekte, oorlog, ...

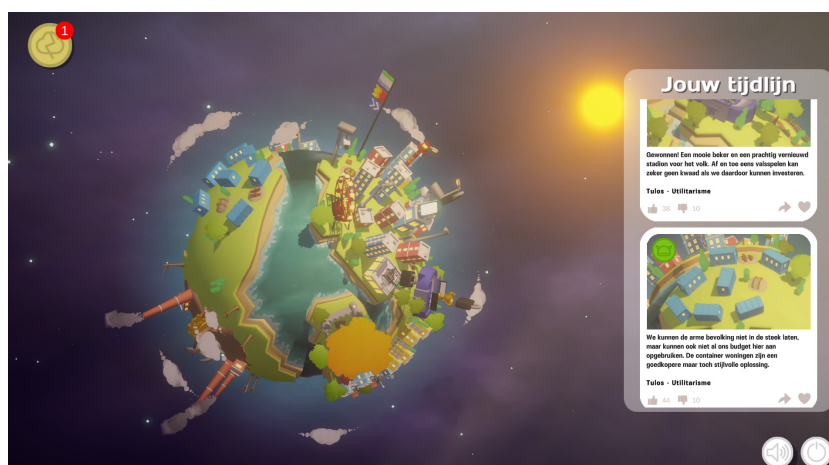
De leerling krijgt telkens een situatie voorgeschoteld waar die een morele beslissing over moet maken door te luisteren naar de raad van 3 muzen (geïnspireerd door de deontologie, het hedonisme en het utilitarisme) en de gebeden (noden en wensen) van de bevolking. Zo zal er telkens iets veranderen op de planeet als gevolg van de keuze van de leerling.



Hoe kan OMG gebruikt worden?

Leerkrachten kunnen het spel gebruiken om leerlingen te laten nadenken over moraliteit en wat het betekent om juist te handelen. Het spel is zo ontworpen dat de leerlingen eerst individueel aan de slag kunnen, om vervolgens een filosofisch klasgesprek te houden en hun keuzes te vergelijken met elkaar. Aan het einde van het spel kunnen leerlingen hun planeet nog steeds bekijken. Ze krijgen een soort tijdlijn waar al hun keuzes op staan om dit gesprek te vergemakkelijken.

Deze game wil leerlingen laten nadenken over het feit dat moraliteit niet zwart-wit is, en dat in een moreel dilemma elke beslissing voor- en nadelen heeft voor verschillende groepen.



1^E LESUUR

STRUCTUUR

LEVEL 1:
Inleiding (5 minuten)

LEVEL 2:
Speel het spel (30 minuten)

LEVEL 3:
Verzamel de eerste indrukken
(15 minuten)

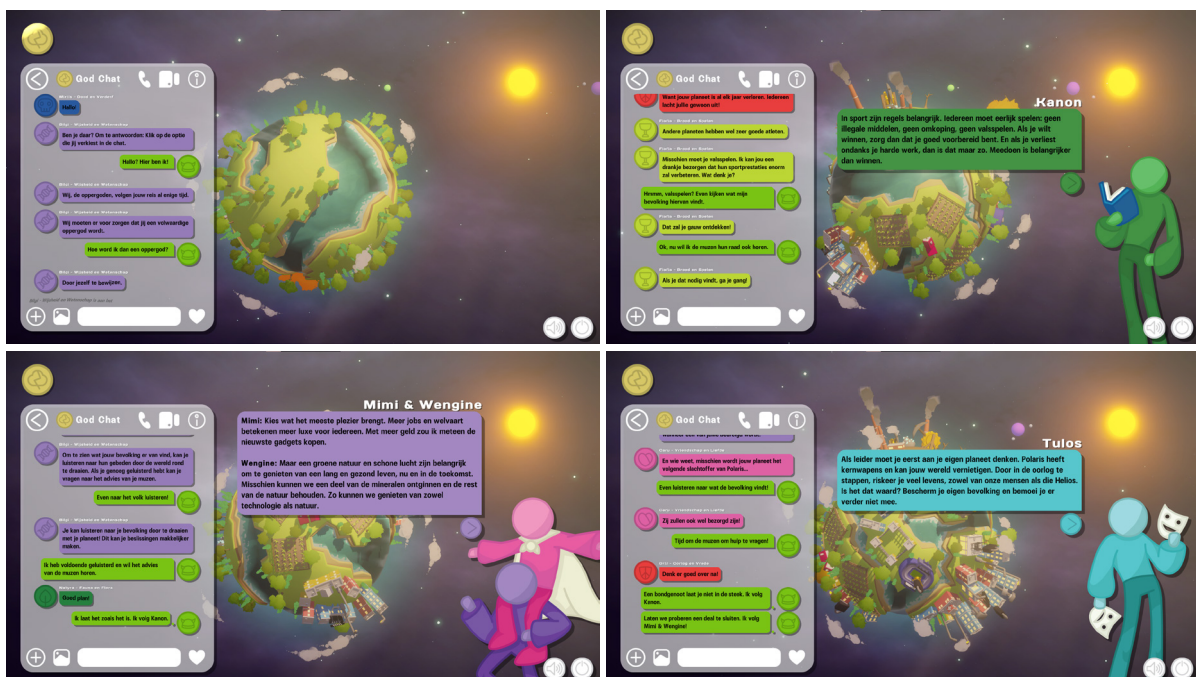
Inleiding

Geef kort wat uitleg over OMG:

- In dit spel komen verschillende morele dilemma's aan bod in een fictieve setting van een kleine planeet, een halfgod (de leerling) en een reeks oppergoden (gebaseerd op figuren uit de klassieke mythologie).
- Deze morele dilemma's zijn sterk vereenvoudigde versies van complexe actueel-maatschappelijke dilemma's in onze eigen wereld, waar soms veel discussie over bestaat.
- OMG is geen klassiek doospel met winnaars en verliezers, maar wel een denkspel. De leerlingen moeten lezen en nadenken om nadien het gesprek aan te gaan over de inhoud
- van het spel en het thema moraliteit.
- Het spel duurt gemiddeld 20 tot 30 minuten.



Belangrijk: Op het einde van het spel mogen de leerlingen hun scherm niet afsluiten. De resultaten van het spel worden in een tijdlijn weergegeven en maken deel uit van de nabespreking.



2. Speel het spel

Surf naar <https://vredescentrum-antwerpen.itch.io/omg-er-staat-veel-op-het-spel> en volg onderstaande stappen:

1. Download het zip bestand en pak het uit (rechtermuisknop en dan 'hier uitpakken').
2. In het nu uitgepakte mapje staat het spel. Dubbelklik hier om het te starten.
3. Je hebt enkel je muis nodig om het spel te spelen, en moest je geen oortjes / koptelefoon bij hebben, kan het geluid steeds uitgezet worden door op de knop rechts onder te drukken.
4. Je kan interageren met het spel door in de chat te drukken op de keuzes die je wil maken, te slepen in de chat om terug te gaan naar vorige berichtjes, en door je planeet rond te draaien.



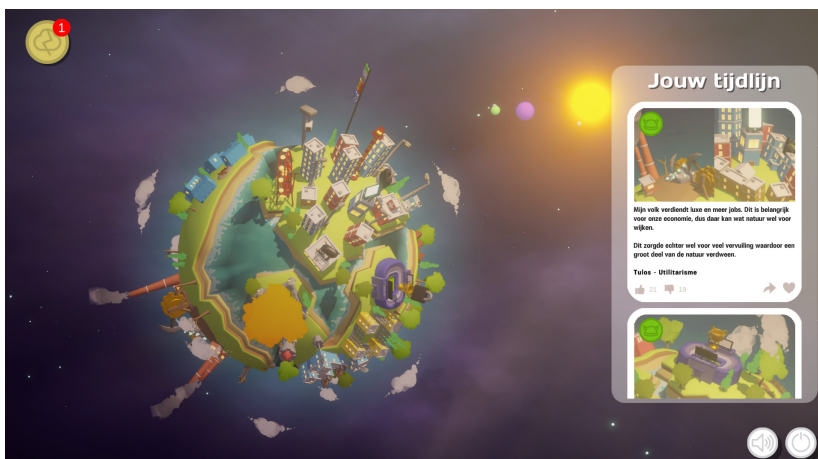
Tip: Je kan de leerling op voorhand de link naar de downloadpagina van OMG bezorgen. Daar vinden ze alle instructies om het zip-bestand met de game te downloaden, uit te pakken en het spel op te starten. Zo verlies je tijdens de les geen kostbare tijd en kan je meteen aan de slag gaan.

3. Verzamel de eerste indrukken

Besprek met de leerlingen onderstaande vragen:

- Wat vond je van het spel? (klassikaal)
- Ben je tevreden met hoe jouw planeet geëvolueerd is? (klassikaal)
- Is er iets dat jou stoort of dat je liever anders had gezien? (klassikaal)
- Heb je het gevoel dat een van jouw goede beslissing toch een slecht gevolg had voor jouw planeet en de inwoners? (klassikaal)
- Kijk eens naar de planeet en de tijdlijn op het scherm van de leerling naast jou. Vergelijk jullie resultaten. (per duo)

- Ziet die planeet er anders uit? Hoe?
- Vind je deze planeet beter dan die van jou? Of net niet?
- Wat valt jou het hardste op?
- Zie je veel gelijkenissen met jouw planeet en tijdlijn?
- Of heb je vaak andere andere beslissingen genomen?
- Over welk dilemma zijn jullie het eens? En over welk dilemma niet?



Tip: Geef de leerlingen 5 minuten om dit onderling te bespreken en koppel nadien terug naar de hele groep door middel van een kort rondje van de klas.

2^E LESUUR

STRUCTUUR

LEVEL 1:
Wat is moraliteit? (5 minuten)

LEVEL 2:
Wat is juist en fout? (10 minuten)

LEVEL 3:
Welke muze had het beste advies? (15 minuten)

LEVEL 4:
Hoe omgaan met een moreel dilemma? (20 minuten)

1. Wat is moraliteit?

Deze game gaat in essentie over moraliteit. Maar wat is dat?

Bespreek met de leerlingen onderstaande vraag:

- Kunnen jullie op basis van dit spel in eigen woorden uitleggen wat moraliteit betekent?



Tip: Teken op het bord een woordenwolk en noteer de antwoorden van de leerlingen ter ondersteuning van het klasgesprek.



2. Wat is juist en fout?

Je zou kunnen zeggen dat moraliteit gaat over wat je moet doen om een *goed* mens te zijn.

Van iemand die moreel is, verwachten we dat die in moeilijke situaties, zoals bij een moreel dilemma, de *juiste* keuzes maakt en het *goede* doet.

Bespreek met de leerlingen onderstaande vragen:

- Wat betekent het volgens jullie om een *goed* mens te zijn, de *juiste* keuzes te maken en het *goede* te doen?
- En wat is volgens jullie dan *fout* of *slecht* om te doen?



Tip: Teken op het bord een tabel en noteer de antwoorden van de leerlingen ter ondersteuning van het klasgesprek. Vraag ook naar concrete voorbeelden, bv. uit hun eigen omgeving of leefwereld, uit de geschiedenis of de actualiteit.

Juist of goed	Fout of slecht



Tip: Daag de leerlingen ondertussen uit met kritische vragen. Stel dat een leerling moord of een oorlog slecht vindt, vraag dan of er misschien ook argumenten zijn om deze dingen te rechtvaardigen. Kan een moord of oorlog ook goed zijn? Bv. de moord op een tiran of de strijd tegen een dictatoriaal regime? Deze vragen zijn echter niet bedoeld om bepaalde standpunten op te dringen, wel om nuance binnen te brengen.

- Waar vinden mensen volgens jullie inspiratie rond *juist* handelen?
- Waar vinden jullie zelf inspiratie om in je eigen leven het *goede* te doen? In religie? In boeken of films? Bij je familie of vrienden? Bekende personen? ...

3. Welke muze had het beste advies?

In deze game moesten de leerlingen telkens het advies van 1 van de muzen volgen:



Kanon



Mimi & Wengine



Tulos

Bespreek met de leerlingen onderstaande vragen:

- Vonden jullie dat er in het spel altijd slechts 1 *juist* of *goed* advies was? Of was elk advies wel een beetje *juist* of *goed* en *fout* of *slecht*?
- Vonden jullie het makkelijk om bij elk dilemma maar 1 van de adviezen te volgen?
- Welke argumenten vond je doorslaggevend of belangrijker dan andere, zelfs als je het er niet helemaal mee eens was?
- Welke muze hebben jullie het meest gevolgd? Welke muze had volgens jullie de beste argumenten? (zie [tijdlijn](#))
- Wat viel jullie op aan het advies van de verschillende muzen? Hoe (met welke argumenten) probeerden Kanon, Tulos en Mimi & Wengine jullie te overhalen?

4. Hoe omgaan met een moreel dilemma?

Hoe moet je omgaan met een moreel dilemma? Dat is een moeilijke vraag.

Je kan daar vanuit een politiek-ideologisch of een levensbeschouwelijk standpunt naar kijken. En veel hangt waarschijnlijk ook af van de normen en waarden die je als kind hebt meegekregen (bv. van jouw ouders) of van concrete ervaringen (bv. rond pesten, uitstluiting, discriminatie, criminaliteit, ziekte, angst, oorlog, geweld, vluchten enzovoort).

Maar binnen de filosofie zijn er ook denkers geweest die morele kaders hebben ontwikkeld om voor zichzelf en de samenleving richtlijnen te formuleren over wat het betekent om *juist* of *goed* te handelen. Kanon, Tulos en Mimi & Wengine, de muzen uit het spel, zijn hierop gebaseerd.

Die denkkaders botsen soms met elkaar, maar ze gaan telkens uit van de vraag: hoe doe ik het goede?

Overloop klassikaal de slides met de infofiches over deontologie, hedonisme en utilitarisme. Er is ook een extra slide met een infofiche over deugdenethiek.



Deontologie

*De wet zal me
de juiste weg wel wijzen.*



Kanon staat symbool voor het morele denkkader van de **deontologie**.

Etymologie

Plichtenleer, vanuit het Grieks: **deon** = 'plicht' en **logos** = 'rede'

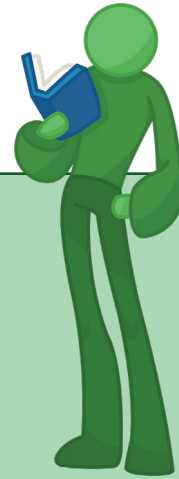
Wat betekent dit?

Deontologen **laten zich niet leiden door persoonlijke gevoelens** wanneer zij geconfronteerd worden met morele dilemma's.

Hun keuzes worden bepaald door wat er in de wet staat of wat er van hen verwacht wordt. In sommige jobs gelden zelfs strenge **deontologische codes**, bv. bij ambtenaren, advocaten en dokters.

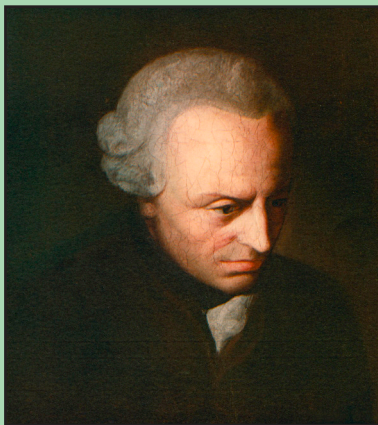
Ze zien het als hun **plicht om regels en afspraken te volgen**, omdat ze ervan uitgaan dat deze sowieso goed zijn.

Denk bv. aan de universele mensenrechten, de principes van de democratische rechtsstaat, het wettelijk verbod op allerlei vormen van discriminatie, de privacywetgeving, het recht op vrijemeningsuiting, maar ook religieuze regels en wetten (bv. 10 geboden, sharia) enzovoort.



Namen om te onthouden

Twee bekende denkers binnen de deontologie zijn de Duitse filosoof **Immanuel Kant** en de Amerikaanse filosofe **Christine M. Korsgaard**.



Portret van Immanuel Kant, circa 1790 / Wikimedia Commons / Publiek domein

‘Handel alleen volgens die stelregel waarvan je tegelijkertijd kunt willen dat het een algemene wet wordt.’

Immanuel Kant (in *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten*, 1785)

Kerngedachte: Volgens de filosofie van Kant is het doel van ons bestaan niet het nastreven van geluk, maar het vervullen van onze morele plicht (de categorische imperatief).



Christine M. Korsgaard / Wikimedia Commons / CC BY-SA 4.0

‘Het principe van een goede wil is daarom om alleen die handelingen te verrichten waarvan de stelregels kunnen worden opgevat als zijnde in de vorm van een wet. Als er zo iets bestaat als morele verplichting [...] dan moeten we vaststellen dat onze wil wordt beheerst door dit principe: “Ik zou nooit anders moeten handelen dan op zo’n manier dat ik ook zou kunnen willen dat mijn stelregel een universele wet wordt.”’

Christine M. Korsgaard (in *Creating the Kingdom of Ends*, 1996)

Reflectievragen

Maar bestaan er ook immorele wetten of afspraken?

Heb je soms het gevoel dat het strikt naleven van een wet anderen pijn doet? Kan je dit dan ‘goed’ noemen?

Of doe je iets ‘fout’ als je een controversiële wet of afspraak gehoorzaamt?

Waar ligt voor jou de grens?



Hedonisme

*Wij gaan voor maximaal plezier
en het minste pijn.*



Mimi en Wengine
staan symbool voor 2
stromingen binnen het
morele denkkader van
het **hedonisme**:

Mimi (boven) is een
egoïst en Wengine
(onder) een **altruïst**.

Etymologie

Genotsleer, vanuit het
Oud-Grieks: **Hèdonè** =
'genot'

Wat betekent dit?

Een hedonist wil niets liever dan zichzelf of anderen **zoveel mogelijk pijn besparen**. Hij kijkt naar wat **het meeste plezier of genot** oplevert.

Binnen het hedonisme kan je een onderscheid maken tussen
egoïsme en altruïsme.

Een egoïst plaatst zichzelf centraal. Een altruïst probeert steeds
rekening te houden met anderen.

Een naam om te onthouden

Een bekende denker binnen het hedonisme is de Griekse filosoof **Epicurus**.



Portret van Epicurus door Agostino Scilla (1670-1680) / Wikimedia Commons / CC BY-SA 4.0

‘Wanneer we zeggen dat genot het doel is, bedoelen we niet de genoegens van de losbandigen of de zintuiglijke genoegens, zoals sommige onwetenden denken, maar de afwezigheid van pijn in het lichaam en onrust in de ziel.’

Epicurus (in *Brief aan Menoeceus*, tussen 310 en 270 BCE)

Kerngedachte: Echt genot is de afwezigheid van pijn.

Reflectievragen

Is het plezier van de meerderheid belangrijker dan dat van de minderheid?

En wat als het grootste plezier van de meerderheid leidt tot veel ellende en pijn voor een minderheid?

Waar ligt voor jou de grens?



Utilitarisme

Ik doe alles om het grootste goed of geluk te bereiken.



Tulos staat symbool voor het morele denkkader van het **utilitarisme**.

Etymologie

Nutsleer, vanuit het Latijn: **utilitas** = 'nut'

Wat betekent dit?

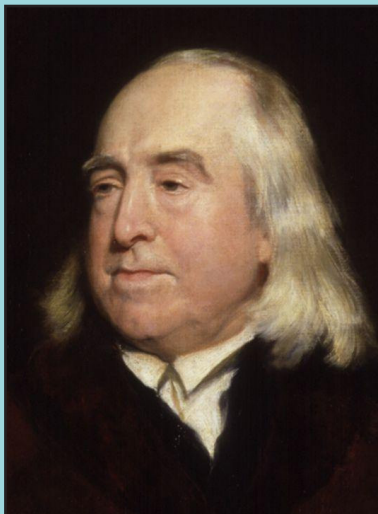
Een utilitarist denkt vooral aan de gevolgen van zijn keuzes, en meer bepaald hoe hij voor de meeste mensen **het grootste goed of geluk** kan bereiken, zelfs als dit nadelig is voor een kleine groep.

Zal het de meeste mensen voordeel opleveren? Zal het merendeel van de buurt, stad, samenleving of planeet er beter en gelukkiger van worden? Dan is de keuze eenvoudig: doen!



Een naam om te onthouden

Een bekende denker binnen het utilitarisme is de Britse filosoof Jeremy Bentham.



Portret van Jeremy Bentham door Henry William Pickersgill / Wikimedia Commons / Publiek domein

‘Het grootste geluk van het grootste aantal is de maatstaf van goed en kwaad.’

Jeremy Bentham (in *A Fragment on Government*, 1776)

Reflectievragen

Is het geluk van de meerderheid belangrijker dan dat van de minderheid?

En wat als het grootste goed voor de meerderheid leidt tot het grootste kwaad voor de minderheid?

Mag je bv. een volk tot slavernij dwingen als de burgers van jouw land er massaal beter van worden?

Waar ligt voor jou de grens?



Deugdenethiek

*Ik wil altijd deugdzaam zijn,
zelfs als het moeilijk is.*

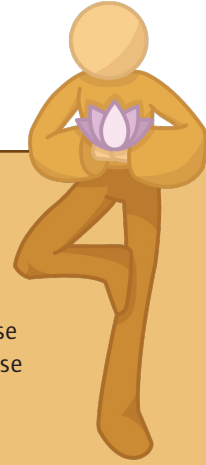
De **deugdenethiek** is een extra moreel denkkader dat niet in het spel aan bod kwam.



Wat betekent dit?

Aanhangers van de deugdenethiek **geloven in de ontwikkeling van belangrijke karaktereigenschappen** zoals eerlijkheid, integriteit, rechtvaardigheid, menselijkheid, ...

Volgens hen ben je een goed mens die juist handelt, als je zelfs in de moeilijkste omstandigheden deze deugden volgt.



Namen om te onthouden

Drie bekende denkers binnen de deugdenethiek zijn de Griekse filosoof **Aristoteles**, de Britse filosofe **Philippa Foot** en de Britse filosoof **Alasdair MacIntyre**.



Buste van Aristoteles / Wikimedia Commons /
Publiek domein

‘Deugd is het midden tussen twee ondeugden: een van overdaad en een van tekort.’

Aristoteles (in *Nicomacheïsche Ethiek*, boek II, hoofdstuk 9, tussen 350 en 340 BCE)

Voorbeeld: Volgens de filosofie van Aristoteles kan je moed zien als een deugd. Een moedig persoon is iemand die mooi balanceert tussen de wilde en gevaarlijke overmoed langs de ene kant en de bange lafheid langs de andere kant. Die beide extremen moet je vermijden als je echt deugdzaam wil zijn. Hetzelfde geldt voor vrijgevigheid. Wees niet gierig, maar ga je geld ook niet verkwisten. Aristoteles pleit voor een gulden middenweg.

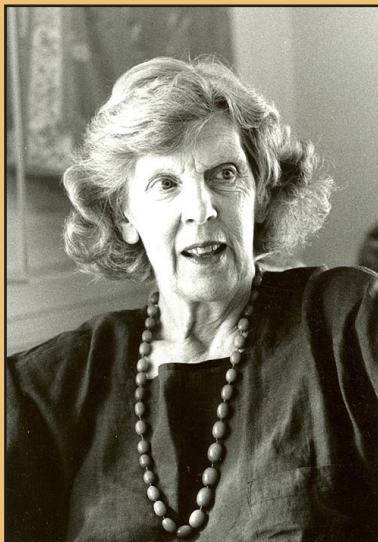


Foto van Philippa Foot, vrij gebruik

‘De deugden [...] zijn nuttige eigenschappen, niet alleen omdat ze belangen dienen, maar ook omdat ze bijdragen aan het goede leven voor zowel het individu als de gemeenschap.’

Philippa Foot (in *Virtues and Vices and Other Essays in Moral Philosophy*, 1978)

‘Deugden zijn die eigenschappen die mensen nodig hebben om goed te leven als rationele en sociale wezens.’

Philippa Foot (in *Natural Goodness*, 2001)

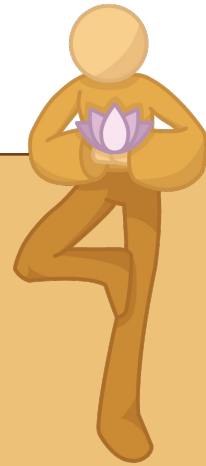


Foto van Alasdair MacIntyre / Wikimedia Commons
/ Sean O'Connor / CC BY 2.0

‘Een deugd is een verworven menselijke eigenschap waarvan het bezit en de uitoefening ons in staat stelt om die goederen [doelen, waarden] te bereiken die inherent zijn aan praktijken [georganiseerde en sociale activiteiten], en waarvan het ontbreken ons effectief verhindert dergelijke goederen te bereiken.’

Alasdair MacIntyre (in *After Virtue*, 1981)

Kerngedachte: Deugd is een eigenschap die ons in staat stelt om ons leven goed te leven.

Reflectievragen

Deugden zoals eerlijkheid, integriteit, rechtvaardigheid, menselijkheid, ... zijn belangrijk. Maar bieden ze altijd goede oplossingen voor moeilijke problemen?

Kan het niet zijn dat je de noden van mensen uit het oog verliest door zo hard vast te houden aan deze deugden?

Waar ligt voor jou de grens?

Extra lessuggestie (uitbreiding)

- Maak ruimte om 1 of 2 dilemma's uit het spel in de diepte te bespreken. Bespreek samen met de leerlingen welke dilemma's zij belangrijk vinden en welke verbanden zij zelf zien met actueel-maatschappelijke dilemma's.
- Of geef jouw leerlingen de opdracht om tegen de volgende les op zoek te gaan naar een artikel uit de actualiteit of een gebeurtenis uit het verleden waar zich volgens hen een moreel dilemma voordeed. Dat kan gaan over de thema's die ook in deze game aan bod kwamen.
- Je kan zelf ook enkele artikelen of gebeurtenissen verzamelen. Deze kunnen dienen als inhoudelijke basis om te reflecteren over juist en fout handelen vanuit diverse morele stromingen zoals de deontologie, het hedonisme, het utilitarisme en de deugdenethiek.

Colofon

Game: Vredescentrum en Business Goose Studios

Handleiding: Vredescentrum

Grafisch ontwerp: Studio Anorak

www.vredescentrum.be

vredescentrum@antwerpen.be

03 338 36 51

© Vredescentrum (2025)