

DEMOCRACY



HANDLEIDING DEMOCRACY
REIZENDE VERSIE

Juni 2016

ProDemios

Huis voor democratie en rechtsstaat

INHOUD

1. Inleiding	3
2. Praktische gegevens	4
3. Voorbereiding	6
4. Tips voor een soepel verloop van het spel	7
5. Spelverloop	9
6. Variant vanaf stap 9 (moet je wel ruim in de tijd zitten)	14
7. Bijlagen: werkbladen	15
• Werkblad 1: De verschillende taken in de partij	16
• Werkblad 2: Een politieke partij vormen	17
• Werkblad 3: De gebouwen	18
• Overzicht kosten gebouwen	19
8. Uitpakken en inpakken spelmateriaal	21

INLEIDING

Democracy is een educatief rollenspel waarin leerlingen samen een stad gaan bouwen. Door politieke partijen op te richten en vervolgens keuzes te maken over de inrichting van de stad ervaren leerlingen hoe een gemeenteraad (volksvertegenwoordiging) werkt.

Samenvatting van het spel:

De klas neemt in de raadzaal plaats op de stoelen van de echte raadsleden. Samen vormen zij de volksvertegenwoordiging van een fictieve stad/gemeente. De stad ligt als plattegrond midden in de kring en bestaat alleen nog uit woonhuizen. Het is aan de leerlingen om democratisch te beslissen wat er nog meer in de stad gebouwd gaat worden. Zijn dat bedrijven? Of juist veel groen? Het budget is beperkt, dus er moet echt gekozen worden. In eerste instantie wordt de klas opgedeeld in politieke fracties. Binnen de fracties worden korte partijprogramma's gemaakt met speerpunten. Vervolgens gaan de fracties in de grote kring met elkaar in debat en stemmen ze over het plaatsen van gebouwen. Zo wordt de stad langzaam volgebouwd.

PRAKTISCHE GEGEVENS

LEERDOELEN

- De leerlingen leren om hun mening te vormen en te geven.
- Leerlingen ervaren dat overleg, argumentatie, een meerderheid vormen en overeenstemming nodig zijn in een democratie.
- De leerlingen ervaren hoe een vergadering verloopt in de gemeenteraad of in de Tweede Kamer.

AANTAL DEELNEMERS

12 tot 30 leerlingen

DUUR

2 uur

BENODIGDHEDEN

Twee Democracykatten, een koker en een tas met daarin:

- 80 themagebouwen en voorzieningen in 5 kleuren
- 9 kleurloze/witte gebouwen; dit zijn woonhuizen
- 2 tafelkleden van 3 meter om de gebouwen ten toon te stellen op tafels; voor gebruik zie opmerkingen over de opstelling
- Voor iedere deelnemer een keycord met daaraan een kaartje waarop diens taak staat. Per fractie hebben de kaartjes een eigen kleur (meestal speel je met 4 fracties, maar er zijn kaartjes voor 6 fracties).
- Werkbladen 1, 2 en 3 (niet herbruikbaar: 1 exemplaar per fractie gebruiken)
- Doosje balpennen (1 pen aan de secretaris geven; laat ze alsjeblieft niet op de kaartjes met taken schrijven)
- Een inhoudsopgave, een handleiding, enkele reserve-keycords, lege reservehoesjes, een foto als hulp bij het inpakken
- In een koker: Speelkleed met plattegrond van Democracy. Het bestaat uit twee delen. Met klittenband bevestig je deze aan elkaar. Doe dit zo netjes mogelijk. Misschien kun je hiervoor hulp vragen.

Extra opmerkingen:

- Als de plattegrond ingerold in de koker zit, deze horizontaal opslaan (anders drukt het gewicht van de plattegrond de rand naar beneden en verkreukelt deze).
- Je hoeft niet heel veel woonhuisjes te gebruiken; gebruik er minimaal 5; als de huisjes niet meer door ProDemos te herstellen zijn (d.w.z. niet meer te lijmen met lijm), mag je deze weggooien. Geef dat altijd door aan ProDemos (Matthijs).
- We willen een lijst bij het materiaal aanleggen waarop de begeleider kan aangeven welk gebouw herstelt moet worden (schadeformulier). Deze begeleider meldt dat dan ook aan ProDemos. Op deze manier krijgt ProDemos de melding niet een aantal keren.
- Niet zelf de gebouwen herstellen met bijv. plakband: meld de schade aan ProDemos (zie boven).
- Haal de beschadigde gebouwen uit het spel. Er blijven nog genoeg keuzemogelijkheden over.
- De hoesjes voor de partijtaken niet herstellen met plakband, maar vervangen door lege hoesjes uit de kratten. Als de groepjes aan het overleggen zijn, kun je een rondje langs alle groepen maken met een handje vol lege hoesjes ter vervanging van de onbruikbare hoesjes. Meestal geven kinderen meteen bij het uitdelen aan dat hun hoesjes stuk is of je ziet het zelf, dan kun je zeggen dat je op een geschikt moment langskomt om dat te vervangen.
- Voorraadbeheer: Signaleer of er voldoende materialen aanwezig zijn. Denk aan werkbladen, hoesjes, partijaakkaartjes, balpennen. Kijk hier proactief naar. Per klas heb je gemiddeld 5 werkbladen per klas nodig. Geef ons voldoende tijd om materiaal toe te sturen ter aanvulling. Uiterlijk een week voordat de voorraad onvoldoende is, moet ProDemos op de hoogte gebracht zijn. Maak een notitie op het schadeformulier dat de bestelling bij ProDemos is gedaan. Als het bestelde of herstelde materiaal binnen is, vermeld je dat ook op het schadeformulier.
- Na afloop de keycards bundelen per kleur, zodat de volgende begeleider de bundel per groepje voor het grijpen heeft.
- Graag alles netjes opruimen of klaarzetten voor jouw opvolger.
- Als het kleed niet kan blijven liggen voor de volgende uitvoering in dezelfde raadzaal, berg het dan weer netjes op in de verpakking.

OPMERKINGEN OVER DE OPSTELLING

Bedenk een goede manier om de 80 gebouwen leuk en praktisch ten toon te stellen. Stapel de gebouwen nooit, dit kan ze beschadigen. Gebruik indien mogelijk vier (of drie) rechthoekige tafels die je in elkaars verlengde zet. Of verzin een andere opstelling, bijv. 2 x 2 tafels tegen elkaar. Daarover leg je de twee grote ProDemos-tafelkleden. Op het brede zwarte gedeelte plaats je de gebouwen kleur bij kleur. De ProDemos-titels laat je overhangen naar voren. Als het goed is, heb je dan een leuk decor. Zet de kratten netjes ergens anders neer.

Check bij de gemeente of je alles moet opruimen of dat je het kunt laten staan voor jouw opvolger. Als het kan blijven staan (of voor een groot deel), dan scheelt dat de volgende spelleider voorbereidingstijd. De eerste in de rij spelleiders moet uiterlijk 1 uur van tevoren aanwezig zijn om

alles op te stellen. De laatste in de serie bij een gemeente zorgt ervoor dat al het materiaal netjes vervoerklaar ingepakt is. De gebouwen moeten kleur bij kleur en passen in elkaar. Steeds 8 gebouwen passen in elkaar.

VOORBEREIDING

1. Bedenk van tevoren in hoeveel groepjes je de klas gaat verdelen. In totaal maak je vier, vijf of zes groepen van gelijke grootte. Idealiter bestaan de groepjes uit 5 à 6 leerlingen. Bij meer dan 24 kinderen is het aan te raden met meer dan 4 partijen te werken.
2. Pak voor elk groepje de volgende werkbladen:
 - a. De verschillende taken in de partij
 - b. Een politieke partij vormen
 - c. De gebouwen
3. Verdeel de groepjes goed over de hele raadzaal. Bedenk hoe ze het groepsoverleg kunnen voeren in de buurt van hun fractiezetels. Leg voor elke partij de keycards met de taken klaar.
4. Centraal in de ruimte leg je het speelkleed met plattegrond op de grond. Daar wordt de stad gebouwd. Iedere deelnemer ziet vanuit de raadszetel de plattegrond.
5. Op de plattegrond plaats je alvast de woonhuizen.

TIPS VOOR EEN SOEPEL VERLOOP VAN HET SPEL

1. Vraag vooraf aan de leerkracht (en eventueel ouders) of ze tijdens het groepswork ook rond willen lopen en de groepjes willen begeleiden tijdens het uitvoeren van hun opdracht. Je hebt ze nodig, zeker met een schoolklas van 30 leerlingen!
2. Overleg met de leerkracht wie de groepsindeling maakt. Mag je de groepjes gewoon *at random* indelen of wil de leerkracht liever zelf de groepjes maken? Ga hierin mee als het laatste het geval is. De leerkracht weet heel goed wie wel en niet matchen en vindt het vaak fijn om wat inspraak te hebben.
Als je zelf de groepjes moet samenstellen, kun je het beste nummeren (nummeren tot het aantal groepen dat je wilt vormen). Dit doe je om de groepjes een beetje gelijkwaardig samen te stellen. Dus niet kinderen die naast elkaar zitten in een groepje zetten.
3. Zorg dat jij als voorzitter orde houdt. Dus jij geeft de beurten en je geeft duidelijk de grenzen aan. Kinderen mogen teleurgesteld zijn, maar rare woorden zeggen is niet toegestaan. Je kan dit koppelen aan echte vergaderingen in de gemeenteraad (of Tweede Kamer). Daar mag je elkaar ook niet persoonlijk aanvallen, maar natuurlijk zijn echte politici ook geregeld teleurgesteld als hun voorstel het niet haalt.
4. Loop rond wanneer de leerlingen in hun politieke partijen aan het overleggen zijn. Luister wat er gebeurt en spring indien nodig in door het geven van een compliment of het sturen van het proces. Probeer de voorzitters van de fracties aan te sturen en help de leerlingen als ze het niet eens kunnen worden (laat ze dan bijvoorbeeld stemmen).
5. Basisschoolleerlingen zijn erg enthousiast, maar daardoor vaak ook ongericht. Beperk ze daarom bij het stellen van vragen. Drie vragen is meer dan voldoende en voorkomt 'onzinvragen'. Wijs drie kinderen aan, de rest mag zijn vinger naar beneden doen. Kinderen die lang met hun vinger in de lucht zitten, kunnen namelijk niet meer zo goed luisteren. Uiteraard wijs je de volgende keer drie andere kinderen aan.
6. Zorg dat je de materialen klaar hebt liggen op de goede volgorde. Je bent als begeleider erg actief tijdens het spel, doordat je de groepjes moet begeleiden. Spullen pakken tijdens het uitvoeren van de opdracht is daarom niet handig.
7. Mocht je gebruik kunnen maken van de raadzaal en er zijn niet genoeg raadsstoelen, laat de kinderen dan af en toe wisselen. De kinderen vinden het ontzettend bijzonder om op zo'n stoel te mogen zitten. De teleurstelling is heel groot als ze er helemaal niet op mogen zitten.

8. Rollen mag je switchen tijdens het spel. Vaak zijn er meer leerlingen die woordvoerder willen zijn, dus zeg ze dat ze rollen mogen wisselen tijdens het spel als de groep daar behoefte aan heeft. Veel leerlingen vinden het leuk om een keer iets te mogen zeggen.
9. Zorg dat je elke keer bij een andere partij begint, wanneer ze in de plenaire vergadering hun partij of een gebouw mogen presenteren.
10. *Last but not least*: Leg niet te veel uit, maar zorg dat de kinderen vooral veel aan de slag zijn. Als nog niet alle kinderen de opdracht snappen, dan helpen ze elkaar wel in de groepjes. Of ze stellen tussendoor vragen aan je.



SPELVERLOOP

GLOBALE INDELING VAN HET SPEL:

- Deel 1 (stap 1 t/m 7): 40 minuten
- Pauze: 10 minuten
- Deel 2 (stap 8 t/m 10): 40 minuten
- Nabespreking: 10 minuten
- Gesprek met raadsleden: 20 à 30 minuten

Bij minder tijd kan er voor gekozen worden om het oprichten van de partijen sneller te doen (bijvoorbeeld door geen standpunten te verzinnen, maar direct gebouwen te kiezen). Je moet minimaal de onderdelen 1 t/m 7 en 11 en 12 uitvoeren. Sla onderdeel 11 zeker niet over: het is heel goed voor de deelnemers dit nog onder woorden te brengen in ca. 5 minuten. Uiteraard is het leuk en nuttig om ook de onderdelen 8 en 9 uit te voeren. Bedenk dat je wel voldoende tijd overhoudt voor de onderdelen 11 (minimaal 5 minuten) en 12 (minimaal 25 minuten). Deze beide onderdelen mogen niet in de verdrukking komen.

INTRODUCTIE (CA. 5 MIN)

Introduceer jezelf en leg kort aan de leerlingen uit wat ze vandaag gaan doen. Als jij jezelf hebt voorgesteld, laat je de kinderen zichzelf kort voorstellen (alleen de naam) via de microfoons. Dat vinden ze leuk en dan is de spanning daar vanaf. Onderwijl leg je uit hoe de installatie werkt. Daarna bij iedere vraag en antwoord de microfoons gebruiken. Als er een loopmicrofoon beschikbaar is, gebruik die dan zelf.

Vertel de leerlingen dat ze vandaag een volksvertegenwoordiging gaan naspelen. Zij zijn de gemeenteraad van een bijzondere stad: Democracy. In deze stad staan nu alleen nog maar woonhuizen. Dat is natuurlijk saai. De kinderen mogen met elkaar gaan beslissen wat er allemaal nog meer in de stad gebouwd gaat worden. Maar net als in een echte gemeenteraad worden ze daarvoor eerst in fracties (partijen) verdeeld.

1. Verdeel de klas in groepjes (ca. 5 min)

Verdeel de klas in 4, 5 of 6 groepjes. Minimaal 4 kinderen in een groepje. Dit kan op twee manieren:

- Vraag de leerkracht om de groepjes in te delen
- Nummer tot 4, 5 of 6 (dit verdient te voorkeur)

2. **Taakverdeling** (ca. 5 min)

Leg uit dat iedere groep een politieke partij is. Binnen iedere partij is er een taakverdeling. Noem kort de 4 taken die er zijn. Vertel dat er meer uitleg staat op het werkblad. Geef ieder groepje het werkblad *'De verschillende taken in de partij'*. Vraag de leerlingen om binnen hun partij de taken onderling te verdelen. Als er meerdere leerlingen dezelfde taak willen, dan kun je ze aanraden binnen het groepje te stemmen. Benadruk dat alle taken even belangrijk zijn. (Er kan eventueel van woordvoerder gewisseld kan worden na de partijpresentatie, dan kunnen meer leerlingen aan het woord komen.) Is het groepje groter dan 4 kinderen, dan kun je 2 of meer partijleden laten aanwijzen.

3. **Partijen oprichten** (ca. 10 min)

De deelnemers mogen nu hun partij een originele naam geven. Ook bedenken ze een slogan en een kort partijprogramma. Al deze informatie schrijft de secretaris op. Deel hiervoor het werkblad *'een politieke partij vormen'* uit aan alle secretarissen. Laat ze de vragen in volgorde beantwoorden. Op vraag 1 moeten ze 3 tot 5 antwoorden geven.

4. **De partijen stellen zich voor** (ca. 10 min)

Vraag de woordvoerders van de partijen één voor één hun partij te presenteren. De presentaties hoeven maar ongeveer twee minuten te duren.

5. **Gebouwen kiezen** (ca. 5 min)

Nu mag iedereen uit de partij een gebouw of voorziening kiezen die goed bij het partijprogramma past. Het gebouw nemen ze mee terug naar hun zitplek. Om te voorkomen dat alle leerlingen tegelijk naar de uitgestalde gebouwen en voorzieningen lopen, geef je aan wie er een gebouw mag gaan uitzoeken. Eerst de partijleden, daarna de secretarissen, de voorzitters en ten slotte de woordvoerders. Deze volgorde is belangrijk: de partijleden zijn meestal niet de haantjes de voorste. Hiermee krijgen zij ook een belangrijke taak. Als niet alle groepjes even groot zijn, laat je de kleinere groepjes een extra gebouw pakken, zodat alle fracties evenveel gebouwen hebben.

Let op, als spelregel voor de deelnemers introduceren:

- Nooit over het kleed lopen. Anders kun je makkelijk per ongeluk op één van de gebouwen gaan staan.
- Nooit stapelen van de gebouwen op de fractietafel. Anders kun je er makkelijk één stuk laten vallen.
- De gebouwen altijd vastpakken met twee handen. Anders kunnen de symbolen makkelijk stuk gaan.
- Niet schrijven op de partijtaakkaartjes en niet vouwen. De volgende klas moet deze ook weer gebruiken.

6. **Selecteren van gebouwen** (ca. 5 min)

De leden van de partij gaan vervolgens met elkaar overleggen. Binnen de fractie verdedigt elke leerling de keuze voor zijn of haar gebouw. Daarna gaan ze gezamenlijk beslissen (d.m.v. discussie) welke gebouwen ze wel willen plaatsen en welke ze minder belangrijk vinden. Vervolgens maken ze een rangorde, met het belangrijkste gebouw bovenaan. Om de keuze van de gebouwen en de rangorde te verantwoorden, kunnen de leerlingen gebruik maken van het invulblad 'de gebouwen'.

PAUZE!

7. Het plaatsen van de gebouwen in verschillende rondes (ca. 25 min)

In verschillende rondes gaan de kinderen de gebouwen plaatsen. In elke ronde lijkt het besluitvormingsproces iets meer op hoe het in het echt gaat. De verschillende partijleden mogen om de beurt een gebouw plaatsen in Democracy of terugzetten bij de niet-gekozen gebouwen (dat maakt hun rol iets substantiëler). Nogmaals let op: laat de kinderen **nooit** over de plattegrond van Democracy lopen!

- Ronde 1: Om de beurt presenteert elke partij zijn eerste gebouw. De woordvoerder vertelt welk gebouw het is en waarom dit gebouw bovenaan staat. Vervolgens mag één van de partijleden het gebouw plaatsen in de stad.
- Ronde 2: Om de beurt presenteert elke partij zijn tweede gebouw en zal de woordvoerder (of een ander partijlid) uitleggen waarom zij dit gebouw belangrijk vinden. Na deze presentatie wordt het voorstel direct in stemming gebracht d.m.v. handopsteken. Jij vraagt als voorzitter wie er voor plaatsing van het gebouw is. Bij een meerderheid (helft + 1) plaatst een partijlid het gebouw in de stad. Is er geen meerderheid, dan zet het partijlid het gebouw terug bij de niet-gekozen gebouwen. Dan is de volgende partij aan de beurt, enzovoort.
- *Kinderen kunnen teleurgesteld zijn dat hun gebouw niet wordt geplaatst. Geef dan aan dat dit in werkelijkheid ook kan gebeuren. Voor politici is dit ook niet altijd makkelijk.*
- Ronde 3: Om de beurt presenteert elke partij zijn derde gebouw. De woordvoerder (of een ander fractielid) legt uit waarom zij dit gebouw belangrijk vinden. Na deze presentatie mogen er 3 vragen worden gesteld door andere fracties. Op deze manier ontstaat er een klein debat. Vervolgens wordt er weer gestemd. Bij een meerderheid (helft+1) wordt het gebouw in de stad geplaatst, anders wordt het gebouw teruggezet bij de niet gekozen gebouwen. Dan is de volgende partij aan de beurt en wordt hetzelfde stappenplan herhaald.
- *Waarschijnlijk willen er veel kinderen vragen stellen. Wijs 3 kinderen aan die deze ronde hun vraag mogen stellen. De rest mag dan zijn vinger naar beneden doen (dit vergroot*

het luistervermogen). Probeer in de daaropvolgende rondes andere kinderen aan te wijzen.

8. Lobbyen voor de overige gebouwen (ca. 10 min); voor variant met budget zie pagina 14)

Afhankelijk van de groepsgrootte zijn er (enkele) gebouwen die nog niet zijn geplaatst en dus nog op de partijtafels staan. Er is nu nog maar plek voor precies het aantal gebouwen als er fracties zijn (4, 5 of 6 dus). Daarna is het geld op. Iedere fractie kiest uit de overgebleven gekozen gebouwen een laatste favoriet.

De taak van de leerlingen is nu dat zij bij andere leerlingen gaan lobbyen om een meerderheid te halen voor hun gebouw. De partijen mogen bij andere partijen langsgaan om deze partijen over te halen, stemafspraken te maken om op elkaars gebouwen te stemmen, etc.

Zorg ervoor dat de kinderen in de laatste 2 minuten nog even bij elkaar komen om te overleggen. Ze moeten dan beslissen of ze de rangorde van de overgebleven gebouwen nog willen wijzigen na het lobbyen. Misschien hebben ze namelijk van een gebouw dat nu op de laatste plaats staat wel hele hoge verwachtingen gekregen na het lobbyen.

9. Hervatten vergadering (ca. 10 min)

Er mogen nog 4, 5, of 6 gebouwen geplaatst worden (precies zoveel als er fracties zijn).

Om de beurt presenteert elke partij zijn vierde gebouw en legt de woordvoerder (of een ander partijlid) uit waarom zij dit gebouw belangrijk vinden. Na elke presentatie wordt er weer gestemd. Bij een meerderheid (helft+1) wordt het gebouw geplaatst, anders wordt het gebouw teruggezet bij de niet-gekozen gebouwen. Dit gaat door totdat alle partijen hun vierde gebouw hebben gepresenteerd.

Mochten alle gebouwen in deze ronde een meerderheid krijgen en geplaatst worden, dan is het spel afgelopen. Het geld is op.

10. Optioneel: de laatste gebouwen

Als er toch nog gebouwen worden weggestemd, gaan we over op de laatste ronde. Reken eerst hardop uit hoeveel gebouwen er nog geplaatst mogen worden (*hoeveel gebouwen zijn er weggestemd en teruggezet?*). De woordvoerders presenteren de gebouwen die hun partij op de 5^e plek hebben staan. Ter afsluiting wordt er een stemmingsronde gehouden en hier geldt nu 'meeste stemmen gelden'. Elk kind mag maar één keer stemmen. De gebouwen (of het gebouw) met de meeste stemmen komen (komt) in de stad (rekening houdend met hoeveel gebouwen er zijn teruggezet).

Deze afsluiting is natuurlijk niet helemaal vergelijkbaar met hoe het in het echt gaat, maar voelt voor veel kinderen wel als het meest eerlijke einde.

11. Korte nabespreking (ca. 5 min)

Besprek met de leerlingen hoe ze het spel ervaren hebben. Vertel dat beslissingen nemen met een grote groep niet altijd makkelijk is. Je kunt hier weer een vergelijking maken met de echte politiek. Als de gemoederen hoog zijn opgelopen, zorg dan voor wat relativering (“het was gelukkig maar een spel, als het echt was zou het veel lastiger zijn”).

Vragen die je stelt zijn:

- Wat vond je leuk aan het spel en wat moeilijk? En waarom? (4 of 5 antwoorden)
- Wat heb je geleerd vandaag? (4 of 5 antwoorden) -> Je krijgt hierdoor leuke feedback van de kinderen.

Optioneel:

- Vind je dat er vandaag op een democratische manier is besloten?
- Denk je dat het in de gemeenteraad of in de Tweede Kamer ook zo gaat?

12. Gesprek met raadsleden (ca. 25 à 30 min)

Afsluiting met een kort gesprek met twee echte raadsleden. Leerlingen mogen vragen stellen. Hiermee krijgen leerlingen inzicht in het dagelijks werk van een raadslid (of wethouder/burgemeester). Als de raadsleden eerder aanwezig zijn, heet ze dan van harte welkom en geef ze gelegenheid zich voor te stellen. Meld de kinderen dat aan het einde van het programma nog een gesprek met de raadsleden plaatsvindt. De raadsleden mogen tijdens het programma ook rondlopen om de kinderfracties te helpen bij de groepsopdrachten.

Jij zit het gesprek voor.

- De raadsleden stellen zich kort voor. Waarom hebben zij gekozen voor de partij waarbij zij nu zitten?
- De leerlingen mogen vragen stellen. Hieronder vind je een aantal vragen die de leerlingen zouden kunnen stellen. Stel alleen zelf vragen als de leerlingen dit niet doen! Meestal zijn jouw extra vragen niet nodig.
 - Waarom bent u raadslid geworden?
 - Hoe ziet een dag van een raadslid er uit?
 - Wat moet je weten om raadslid te zijn? Hoe kom je in de gemeenteraad?
 - Wat gebeurt er als je het niet eens bent met je partij?
 - Wie is de baas in de gemeente?
 - Wat verdient een raadslid?
 - Hoeveel mensen hebben op u/uw partij gestemd?

- Sluit af met de vraag wat de raadsleden van de keuzes van de kinderen in Democracy vinden.

Let op! Geef vooraf duidelijk aan bij de raadsleden dat de leerlingen niet van lange en vage antwoorden houden. Als politici jargon of moeilijke woorden gebruiken, vraag dan of ze deze woorden kunnen uitleggen. Zorg dat antwoorden kort en concreet zijn. Laat ze waar mogelijk voorbeelden gebruiken.

VARIANT VANAF STAP 8

Deze variant is geschikt wanneer je ruim in de tijd zit en de klas wel wat meer verdieping aan kan. Er wordt nu een prijs gekoppeld aan elk gebouw. Er is nog maar 150,- euro. Elke fractie mag een plan maken over hoe dit geld het beste besteed kan worden. Het winnende plan wordt uitgevoerd en daarmee is de stad afgebouwd.

Plannen maken (ca. 10 min)

Afhankelijk van de groepsgrootte zijn er nu nog (enkele) gebouwen die nog niet zijn geplaatst en dus nog op de partijtafels staan. Er ligt echter ook een nieuw feit op tafel: de gemeente heeft nog precies 150,- euro te besteden.

- Bij alle partijen wordt er geïnventariseerd welke gebouwen zij zelf nog hebben en hoeveel deze gebouwen samen kosten. De prijsinformatie kunnen ze vinden op het werkblad *'overzicht kosten gebouw'*.
- Vervolgens maakt elke partij een voorstel: aan welke gebouwen kan de 150,- euro het beste besteed worden? Ze mogen de gebouwen die nog op hun partijtafel staan aanvullen met gebouwen uit de uitgestalde voorraad. Het is dus mogelijk om gebouwen die in eerdere rondes zijn afgevallen nu weer in het plan op te nemen, maar het kunnen ook hele nieuwe gebouwen zijn.
- Geef de partijen als tip mee dat ze er op moeten letten wat er al in de stad staat en wat er echt nog ontbreekt. En dat ze moeten proberen een overtuigend plan te maken, want ze hebben straks stemmen nodig van andere partijen.

Mocht er nog veel tijd over zijn, dan kunnen de leerlingen bij andere partijen gaan lobbyen voor hun plan. De partijen mogen dan bij andere partijen langsgaan om deze partijen over te halen, stemafspraken te maken om op elkaars plannen te stemmen, etc.

Hervatten vergadering (ca. 20 min)

De €150,- moet besteed worden, maar hoe? Om de beurt presenteert elke partij zijn plan. Wanneer de eerste partij zijn plannen gepresenteerd heeft, mogen er vanuit elke fractie twee vragen worden gesteld, waardoor er een klein debat over het plan ontstaat. Vervolgens presenteert de volgende partij zijn plan, enzovoort. Wanneer alle partijen hun plan hebben gepresenteerd, wordt er gestemd:

- Elke leerling mag stemmen op de twee voorstellen die hij of zij het beste vindt (elke leerling mag dus 2 stemmen uitbrengen). Meestal is dat het eigen voorstel en het voorstel van een andere fractie.
- Het voorstel met de meeste stemmen wordt uitgevoerd.
- Bij een gelijke stand is er nog een stemronde. In deze ronde doen de plannen met minder stemmen niet meer mee.

Ga nu terug naar stap 11.

BIJLAGEN: WERKBLADEN

De werkbladen 1 t/m 3 zijn vormgegeven aanwezig op locatie. Voor inhoud zie blz. 17 t/m 19.

WERKBLAD 1: DE VERSCHILLENDE TAKEN IN DE PARTIJ

Lees samen de omschrijving van de verschillende taken.
Bepaal samen wie welke taak gaat uitvoeren.
Pak het keycord met jouw taak erop en hang deze om.

Woordvoerder

- Je kan goed praten voor een groep.
- Je verkondigt de mening van jouw partij.
- Je spreekt nooit namens jezelf, maar altijd in naam van de partij.

Secretaris

- Je kan duidelijk schrijven.
- Je schrijft alle voorstellen op de werkbladen.
- Je speelt een belangrijke rol in het formuleren van jullie argumenten.

Voorzitter

- Je blijft altijd rustig en kan mensen kalmeren.
- Je leidt de partij door moeilijke gesprekken en discussies.
- Je zorgt ervoor dat iedereen ongeveer evenveel aan bod komt en gerespecteerd wordt.

1 tot 5 partijleden

- Je hebt goede ideeën en via je partij wil je ze waarmaken.
- Je kan je ideeën verdedigen op een democratische manier.
- Je krijgt bij discussies als eerste het woord. Een goede partij luistert eerst naar zijn leden en probeert hun wensen uit te voeren.
- Je plaatst de gebouwen in de stad.

WERKBLAD 2: EEN POLITIEKE PARTIJ VORMEN

Schrijf een kort partijprogramma

In het partijprogramma schrijf je in het kort op welke dingen jullie echt belangrijk vinden. Wat willen jullie doen voor de mensen?

Tip: jullie zinnen kunnen beginnen met:

'Onze partij zorgt voor...' 'Wij willen meer...' 'Wij vinden het belangrijk dat...'

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....
4.
.....
.....
5.
.....
.....

Bedenk een naam voor de partij

Iedere politieke partij heeft een naam. Het is nog niet zo makkelijk om een goede naam te bedenken. De rest van de klas moet door de naam direct een idee hebben waar jullie partij voor staat. Als je een lange naam bedacht hebt, kun je de naam natuurlijk afkorten.

Onze partij heet:
.....

Verzin een goede slogan voor jullie partij

Een slogan is een zin die in één keer de boodschap van jullie partij duidelijk maakt.

Bijvoorbeeld: *'Meer sport met de Partij voor de Sport'*.

Onze slogan is:
.....

WERKBLAD 3: DE GEBOUWEN

Schrijf hieronder welke gebouwen jullie in de stad willen en waarom. Het gebouw dat jullie het belangrijkste vinden zetten jullie op nummer 1, het gebouw wat je daarna het belangrijkste vindt, zetten jullie bij gebouw 2 etc. (Als je maar 4 of 5 gebouwen hebt gekozen hoeft je natuurlijk maar 4 of 5 gebouwen in te vullen)

Gebouw 1:.....

Wij vinden dit gebouw het belangrijkste, omdat:

.....
.....

Gebouw 2:.....

Wij vinden dit gebouw belangrijk, omdat:

.....
.....

Gebouw 3:.....

Wij vinden dit gebouw belangrijk, omdat:

.....
.....

Gebouw 4:.....

Wij vinden dit gebouw belangrijk, omdat:

.....
.....

Gebouw 5:.....

Wij vinden dit gebouw belangrijk, omdat:

.....
.....

Gebouw 6:.....

Wij vinden dit gebouw belangrijk, omdat:

.....
.....

OVERZICHT KOSTEN GEBOUWEN

Verkeer, vervoer en veiligheid		Natuur en milieu	
<i>Treinstation</i>	€ 60	<i>Kringloopwinkel</i>	€ 30
<i>Vliegveld</i>	€ 70	<i>Dierenasiel</i>	€ 35
<i>Haven</i>	€ 70	<i>Dierentuin</i>	€ 60
<i>Busstation</i>	€ 40	<i>Park</i>	€ 20
<i>Autogarage</i>	€ 30	<i>Windmolens</i>	€ 25
<i>Taxibedrijf</i>	€ 25	<i>Kerncentrale</i>	€ 55
<i>ANWB</i>	€ 25	<i>Bos</i>	€ 10
<i>Fietsenstalling</i>	€ 10	<i>Volkstuinen</i>	€ 10
<i>Parkeergarage</i>	€ 25	<i>Oplaadpunt elektrische auto</i>	€ 15
<i>Rechtbank</i>	€ 50	<i>Glasbakken</i>	€ 5
<i>Politiebureau</i>	€ 50	<i>Oudpapierbakken</i>	€ 5
<i>Brandweerkazerne</i>	€ 50	<i>Hondenuitlaatplaats</i>	€ 5
<i>Gevangenis</i>	€ 55	<i>Boerderij</i>	€ 35
<i>Beveiligingsbedrijf</i>	€ 40	<i>Grasveld</i>	€ 5
<i>Legerkazerne</i>	€ 50	<i>Vijver</i>	€ 5
<i>Trambaan</i>	€ 40	<i>Biologische markt</i>	€ 10

Vrije tijd		Bedrijven en winkels		Algemene voorzieningen	
<i>Museum</i>	€ 40	<i>Klusbedrijf</i>	€ 30	<i>Bibliotheek</i>	€ 20
<i>Sporthal</i>	€ 35	<i>Bakker</i>	€ 35	<i>Krant</i>	€ 15
<i>Zwembad</i>	€ 35	<i>Café</i>	€ 30	<i>Basisschool</i>	€ 25
<i>Voetbalstadion</i>	€ 60	<i>Slager</i>	€ 30	<i>Middelbare school</i>	€ 25
<i>Bioscoop</i>	€ 25	<i>Kapper</i>	€ 25	<i>MBO</i>	€ 30
<i>Schaatsbaan</i>	€ 40	<i>Boekwinkel</i>	€ 25	<i>HBO</i>	€ 30
<i>Concertzaal</i>	€ 40	<i>Snackbar</i>	€ 20	<i>Universiteit</i>	€ 40
<i>Pretpark</i>	€ 35	<i>Restaurant</i>	€ 35	<i>Kinderdagverblijf</i>	€ 25
<i>Speeltuin</i>	€ 20	<i>Supermarkt</i>	€ 30	<i>Gemeentehuis</i>	€ 35
<i>Discotheek</i>	€ 20	<i>Kledingwinkel</i>	€ 25	<i>Tandarts</i>	€ 30
<i>Theater</i>	€ 30	<i>Speelgoedwinkel</i>	€ 25	<i>Apotheek</i>	€ 30
<i>Skatebaan</i>	€ 15	<i>Bank</i>	€ 50	<i>Huisarts</i>	€ 30
<i>Hangplek</i>	€ 10	<i>Fabriek</i>	€ 65	<i>Ziekenhuis</i>	€ 40
<i>Kerk</i>	€ 25	<i>Kantoor</i>	€ 55	<i>Verzorgingshuis</i>	€ 35
<i>Synagoge</i>	€ 25	<i>VVV</i>	€ 25	<i>Daklozenopvang</i>	€ 35
<i>Moskee</i>	€ 25	<i>Drogist</i>	€ 30	<i>Asielzoekerscentrum</i>	€ 35

UITPAKKEN EN INPAKKEN SPELMATERIAAL

Je treft het materiaal aan in twee plastic kratten ingepakt volgens de onderstaande indeling (zie de foto). Zo moet het ook exact weer worden ingepakt, anders past het niet. In de kratten ligt een foto met deze indeling.

- Voordat je alles inpakt, maak je torens van al het materiaal, kleur bij kleur en vorm bij vorm. Dat zijn tien torens met ieder acht elementen. Alleen van de woonhuisjes maak je torentjes van drie huisjes. Als je alles gestapeld hebt, kun je de kratten inpakken aan de hand van de foto. Ter bescherming van het materiaal gebruik je de kartonnetjes om tussen de torens te plaatsen. Plaats op de nok van de gevangenis een gevouwen beschermend dun kartonnetje.
- Daarna pas stop je de keycards en het decoratiekleed daarbij in de beperkte overgebleven ruimte.
- De werkbladen zitten in een archiefdoos en stop je in de ProDemostas
- De deksels van de kratten zitten vast met vier klemmen, die je gemakkelijk opent door ze van bovenaf naar beneden te draaien. Zorg dat deze bewaard blijven: stop ze meteen na het openen in het krat. Sluiten gaat precies andersom: onder de rand klikken en naar boven draaien. Het uitstekende lipje moet bovenop het krat komen.

