







Democracy

De spelregels



	Doelgroep	Vanaf het 5 ^{de} leerjaar lager onderwijs
	Aantal	Een klasgroep
	Looptijd	Ongeveer 3 leesuur
	Korte beschrijving	<p>Met deze tool kunnen leerlingen :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hun eigen politieke partij oprichten met haar programma en prioriteiten. • Hun politieke programma vergelijken met dat van andere partijen. • Een stad bouwen (de gebouwen kiezen) volgens hun politieke prioriteiten.
	Leerdoelen	<p>Met dit leerprogramma kunnen leerlingen :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Het democratisch proces begrijpen • Politieke besluitvorming uitproberen • Leren argumenteren en concessies/compromissen sluiten
	Materiaal	<p>Afdrukken van de volgende documenten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kaart "Je politieke prioriteiten" (1 par leerling) • Blad "Bedenk jullie politieke partij" (1 per groep) • Blad "Gebouwen kiezen" (1 per groep) • Blad "Commissie" (1 per groep) • Blad "rollen" • Uitkniphuisjes

Het verloop van de workshop

1. Het verdelen van de groepen of Groepsverdeling

Maak groepjes van 4 of 5 leerlingen.

Plaats elke groep rond een werktafel (gegroepeerde banken).

2. Start met een brainstorming

Vraag aan de leerlingen wat er in hen opkomt bij de termen:

- democratie
- politiek
- politici

Noteer hun ideeën op het bord.

Deze ideeën zullen aan het eind van de workshop opnieuw worden gebruikt.

3. Politieke prioriteiten bepalen

Leg de leerlingen uit dat ze hun politieke prioriteiten moeten vastleggen.

Geef elke leerling het blad **"Je politieke prioriteiten"**.

Zorg ervoor dat ze de verschillende thema's op het blad goed begrijpen. Bijvoorbeeld:

- Wat is sociale bijstand?
- Wat omvat buitenlandse zaken?
- Wat betekent "Defensie"?

De deelnemers moeten de 16 thema's **rangschikken in volgorde van** belangrijkheid. Het meest belangrijke thema krijgt 1; het minst belangrijke 16. In eerste instantie is dit een individuele rangschikking. Daartoe vullen ze de kolom A van het blad in.

In tweede instantie stelt elke groep een gezamenlijke rangschikking op: een tweede gemeenschappelijke kolom voor de hele groep.

Die rangschikking moet het resultaat zijn van een discussie (geen wiskundige rangschikking). Er moet unanimititeit zijn, geen meerderheidsstemming. De leerlingen moeten leren onderhandelen en compromissen sluiten.

4. De rollen verdelen

Leg uit dat de groepen waarin ze zich bevinden politieke partijen zijn en dat de leden zich moeten verdelen volgens verschillende functies om die partijen goed te laten werken.

Verdeel de kaarten met de rollen aan elke groep. De leerlingen moeten de rollen verdelen:

- Voorzitter
- Secretaris
- Woordvoerder
- Architect
- Partijlid
- Commissielid

5. Partijen vormen

Verdeel het blad: “Bedenk jullie **politieke partij**”

Op basis van hun eerste vijf prioriteiten stellen de leerlingen een kort partijprogramma op. Dat programma moet concrete voorstellen bevatten, en niet alleen vage ideeën.

Bijvoorbeeld: “we moeten de aarde redden van de klimaatopwarming” is vaag, “er moeten meer windmolens en minder kerncentrales komen” is een concreet voorstel.

De leerlingen moeten hun partij een naam geven (een naam die niet bestaat) en er ook een slogan (een zin die de partij vertegenwoordigt) en een logo voor bedenken.

De secretaris noteert alles.

6. Opening van de plenaire zitting

De leerlingen vormen een grote kring rond de tafel waarop de stad zal worden gemaakt, maar ze blijven per partij zitten.

De leerkracht opent de zitting. Hij/zij zit de vergadering voor en waakt over het goede verloop ervan.

Enkele tips voor de leerlingen, zoals in een echt parlement :

- We praten alleen als de voorzitter dat toestaat
- We richten ons tot de andere parlementairen die we aanspreken met u en we noemen hen “beste collega”.

7. Voorstelling van de partijen

De woordvoerder stelt zijn/haar partij en haar programma voor. Na elke voorstelling worden de leerlingen verzocht vragen te stellen over het programma van de partij. De leerkracht kan ook vragen stellen om de bespreking over het programma te verdiepen.

8. Gebouwen kiezen

Het is tijd om de stad te bouwen! De architect moet aan het werk! Hij/zij kiest zes gebouwen die verband houden met het programma. De andere leerlingen blijven aan de tafel van hun partij en geven hun mening over de keuze van de architect.

9. Gebouwen schrappen

Als elke partij haar zes gebouwen heeft gekozen, deel je mee dat ze om budgettaire redenen allemaal maximum drie gebouwen moeten kiezen die zullen worden gebouwd.

Om deze keuze te maken:

- De partijen houden beraad rond hun tafel.
- Elke leerling licht zijn of haar keuze van gebouw toe.
- De partijen overleggen tot ze maar drie gebouwen overhouden die het best hun programma weerspiegelen.
- Verdeel het blad "Gebouwen kiezen" dat de secretaris aanvult om de gemaakte keuze uit te leggen.

10. De gebouwen plaatsen

- Om beurten leggen de architecten van elke partij uit welk gebouwen er zijn gekozen en waar die komen in de stad.
- De parlementairen van de andere partijen mogen commentaar geven op de keuze van de gebouwen en hun locatie.

11. Debat: is de stad volledig?

De leerlingen bekijken en beoordelen samen de stad. De volgende vragen zijn mogelijk om het gesprek te bevorderen:

- Denken jullie dat het mogelijk is om in deze stad te wonen?
- Is alles aanwezig wat we nodig hebben om in een stad te wonen?
- Waarom?
- Wat lukt er niet in deze stad?
- Ontbreken er gebouwen om een goede stad te zijn?

De leerkracht kan gebruik maken van de stad en de gebouwen daarin om de volgende concepten uit te leggen:

- De wetgevende macht. Bestaat er een gebouw waar er wetten worden gemaakt?
Een parlement.
- De uitvoerende macht. Bestaat er een gebouw om de wetten te laten toepassen?
Een ministerie.
- De rechterlijke macht. Bestaat er een gebouw om de wetten te laten naleven?
Een rechtbank.

Als er niet voldoende tijd meer is om nog dieper door te gaan, kan het punt van de commissies worden overgeslagen. Ga in dat geval meteen naar de conclusie.

12. De commissies

Leg de deelnemers uit dat het grootste deel van het parlementaire werk gebeurt in kleine groepjes, die commissies worden genoemd. Er bestaan verschillende commissies die allemaal rond specifieke onderwerpen werken.

Leg een blad **"Commissie"** op elke tafel (economie – gezondheid – cultuur en media – mobiliteit). De tafels van de partijen worden tafels van de commissies.

De leerlingen verdelen zich over de commissies. In elke commissie moet er een lid van elke partij zitten.

Opgelet: de leerlingen blijven lid van hun partij wanneer ze in de commissie zitten. Zij verdedigen dus hun programma.

Elke commissie duidt een woordvoerder aan.

Zij kiezen twee gebouwen in verband met het thema van hun commissie.

De leden geven uitleg over de keuze van hun gebouw op het blad **"Commissie"**.

De leerlingen keren terug naar de plenaire zitting rond het tapijt/de tafel, maar ze blijven in het groepje van hun commissie zitten.

- Om beurten leggen de woordvoerders van elke commissie uit welke gebouwen gekozen zijn. De architect plaatst de gebouwen in de stad.
- De andere parlementairen mogen opmerkingen maken over de keuze van het gebouw en de plaatsing ervan.

De leerkracht noteert de door elke partij gekozen gebouwen op het bord en nodigt alle leerlingen uit om aan de plenaire tafel plaats te nemen.

De leerkracht legt uit dat door budgettaire beperkingen slechts de helft van de gekozen gebouwen kan worden geplaatst: dus moet er worden gestemd!

De leerkracht somt alle gebouwen op. De leerlingen moeten stemmen voor ELK gebouw. Ze kunnen "voor", "tegen" of "onthouding" stemmen.

Let op: de leerlingen kunnen niet "tegen" stemmen voor een gebouw dat door hun eigen partij is voorgesteld. Als ze het er niet mee eens zijn, kunnen ze zich onthouden. Voor de door de andere partijen voorgestelde gebouwen hebben ze volledige persoonlijke vrijheid.

De leerkracht telt de stemmen ("voor", "tegen" en "onthouding") en noteert ze op het bord.

De gebouwen met de meeste ja-stemmen kunnen in de stad worden geplaatst. Leg uit dat in het parlement een wet pas wordt aangenomen als deze een meerderheid van stemmen krijgt, d.w.z. de helft + 1.

De architecten plaatsen de "gekozen" gebouwen in de stad.

13. Conclusie

Bespreek met de leerlingen het verloop van de spel en wat ze eruit geleerd hebben.

Je kunt de volgende vragen stellen:

- Was het moeilijk om tot een akkoord te komen?
- Heeft iedereen zijn mening kunnen geven?
- Hebben sommigen de indruk dat er helemaal niet naar hen is geluisterd?
- Was het moeilijk om te aanvaarden dat jouw gebouw niet werd gekozen? Waarom?
- Hebben jullie soms ruzie gemaakt om jullie het niet eens waren?
- Hoe komt het dat jullie het uiteindelijk toch eens zijn geworden?

Kom nog even terug op de brainstorming van bij het begin:

- Zijn jullie ideeën intussen veranderd?
- Zouden jullie woorden willen toevoegen die het politieke leven kenmerken?

Wijs erop dat hun ideeën zijn veranderd en dat ze nu beter het politieke werk van de parlementairen begrijpen.