


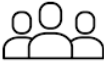

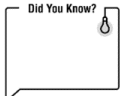



Spelregels Democracy

Handleiding

Inhoud

I. Praktische Fiche	1
II. Instructies	2
SLEUTELCOMPETENTIES/EINDTERMEN/VOETEN	2
Eindtermen Basisonderwijs	2
Eindtermen onderwijs	2
Context 6 Socio-economische samenleving > Vakoverschrijdende Eindtermen	2
III. Gelinkte workshops	3
IV. Om verder te gaan.	3

I. Praktische Fiche

	Doelgroep	3de graad LO 1ste, 2 ^{de} en 2 ^{de} graad SO
	Aantal	Min 12 Max 28
	Duur	3u
	kort beschrijving	U vindt hier de regels om het rollenspel "Democracy" te spelen. Deze regels vindt u eveneens in de Speeldoos Democracy
	Leerdoelen	<ul style="list-style-type: none">• De leerlingen kunnen zich inleven in de taak van een politicus• De leerlingen kunnen op een beschaafde manier met elkaar in discussie treden• De leerlingen ervaren dat zelfs de meerderheid compromissen moet sluiten.
	Materiaal	Handleiding in de speeldoos
	Te gebruiken documenten	https://belvue.be/sites/default/files/pedagogical-tool/pdf/brochure-NL_0.pdf

II. Instructies

In deze brochure vindt u alle stappen om het rollenspel “Democracity” te spelen. U vindt er de praktische organisatie voor het klaslokaal, alle opeenvolgende stappen én tips hoe u een link kunt leggen met de werkelijkheid

SLEUTELCOMPETENTIES/EINDTERMEN/VOETEN

Eindtermen basisonderwijs

De leerlingen drukken in een niet-conflict geladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.

1.6. De leerlingen tonen in een eenvoudige conflictsituatie in de omgang met leeftijdgenoten de bereidheid om te zoeken naar een geweldloze oplossing

2.13. De leerlingen kunnen het belang illustreren van de fundamentele Rechten van de Mens en de Rechten van het Kind. Ze zien daarbij in dat de rechten en plichten complementair zijn.

2.14. De leerlingen kunnen op een eenvoudige wijze uitleggen dat verkiezingen een basiselement zijn van het democratisch functioneren van onze instellingen

Eindtermen secundair onderwijs

Context 5 Politiek-juridische samenleving > Vakoverschrijdende Eindtermen

1. De leerlingen geven aan hoe zij kunnen deelnemen aan besluitvorming in en opbouw van de samenleving;
2. De leerlingen passen inspraak, participatie en besluitvorming toe in reële schoolse situaties;
5. De leerlingen tonen aan dat het samenleven in een democratische rechtsstaat gebaseerd is op rechten en plichten die gelden voor burgers, organisaties en overheid;
6. De leerlingen erkennen de rol van controle en evenwicht tussen de wetgevende, uitvoerende en rechterlijke macht in ons democratisch bestel;

Context 6 Socio-economische samenleving > Vakoverschrijdende Eindtermen

1. De leerlingen leggen met voorbeelden uit hoe welvaart wordt gecreëerd en hoe een overheid inkomsten verwerft en aanwendt
8. De leerlingen geven kenmerken, mogelijke oorzaken en gevolgen van armoede aan;

III. Gelinkte workshops

Deze brochure stelt u in de mogelijkheid om het rollenspel “Democracity” te spelen in de klas. Dit rollenspel kan gespeeld worden in het BELvue met de workshop “Democracity” <https://belvue.be/nl/activities/workshops/democracity>

IV. Om verder te gaan.

Indien u de stad samen met je leerlingen gemaakt hebt, kunt u deze enkele weken laten staan. Als er zich een markant politiek feit voordoet, kunt u samen met de leerlingen terug gaan naar Democracity en kijken of het politiek feit invloed zou hebben op hun stad.

Ontwerp met de leerlingen opnieuw verdeeld in dezelfde politieke partijen, een ideale wijk, een wijk die leefbaar is voor iedereen en waar elke bewoner ten volle kan deelnemen aan het buurtleven en het beleid. Vertrek van de eerder gemaakte stad. De leerlingen maken een nieuwe stad met de oude en (eventueel) nieuwe gebouwen en de oude en (eventueel) nieuwe schikking en plaatsing van de gebouwen. Ze zorgen ervoor dat de wijk zo democratisch mogelijk wordt en dit in functie van hun partijprogramma.

De leerlingen trekken er op uit met hun partij en interviewen enkele inwoners van een wijk. Ze vragen hen wat zij er van vinden dat dit of dat gebouw niet in de wijk aanwezig is. Ze leggen hun voorstel uit om bepaalde gebouwen aan de wijk toe te voegen en/of oude gebouwen weg te halen of te verplaatsen. De leerlingen vragen de inwoners of ze het een goed idee vinden en ze op een partij zouden stemmen die deze voorstellen doet. De interview kunnen mits toestemming gefilmd worden en getoond in de klas.