

PAK@

DEMOCRATIE

DOCENTENHANDLEIDING



DOCENTENHANDLEIDING

AAN DE SLAG MET HET PAK@ DEMOCRATIE

Kinderen van nu groeien op in een diverse en snel veranderende samenleving. Dit biedt veel nieuwe kansen, maar brengt ook uitdagingen met zich mee. Pak@ Democratie helpt kinderen om hun rol in deze samenleving te vinden en te vervullen. Met het lespakket inspireren we kinderen om zich te ontwikkelen tot sociale en actieve burgers. Jonge mensen die weten hoe zij het verschil kunnen maken; voor elkaar, voor onze samenleving, maar zeker ook voor zichzelf.



Pak@ Democratie laat kinderen ontdekken hoe we er samen voor kunnen zorgen dat we in vrijheid met elkaar kunnen samenleven. Dit is niet altijd even makkelijk. Want hoe ga je ermee om als iemand een hele andere mening heeft dan jij? Hoe kom je samen tot de beste oplossing? En hoe kun je zelf direct positieve invloed uitoefenen op jouw omgeving? Door zelf actief op onderzoek uit te gaan, doen kinderen nieuwe kennis op, ontwikkelen zij vaardigheden en werken zij aan hun houding. Belangrijk, want daarmee dragen we eraan bij dat zij fijn kunnen opgroeien in onze democratische samenleving.

SAMENSTELLING

Pak@ met:

- Spelbord met spelbordfiguren
- Moeilijkewoordenposter
- Schriftjes met stickervel
- Letterkaartjes
- Spellen en ring met spelregelkaarten
- Alle extra materialen die nodig zijn om de opdrachten uit te voeren

Digitale omgeving

- Spelbord op het digibord
- 3 filmpjes
- Digitale schoolplaten (te bekijken via democratie.pakket.online)

DOEL LESSENSERIE

Het doel van dit lespakket is om kinderen kennis te geven over democratie, ze actief te betrekken bij hun eigen gemeente/ leefomgeving en zich te laten ontwikkelen tot betrokken en sociale (wereld)burgers.

OPBOUW LESSEN

Deze handleiding is een leidraad voor leerkrachten die voor het eerst met Pak@ Democratie aan de slag gaan. Het lespakket is opgebouwd vanuit onze bewezen participatiemethodiek en omvat grofweg vier stappen: kennis opdoen, onderzoek doen, mening vormen en advies geven. Elk van die vier stappen kent een aantal opdrachten, in totaal zijn het er 26 (A-Z). Om de methodiek te volgen, is het aan te raden de stappen op volgorde uit te voeren. Wanneer je dat doet, kun je zelf bepalen. Het lespakket is flexibel uit te voeren in de vorm die past bij jouw rooster en jouw klas. Je kunt bijvoorbeeld gedurende het gehele schooljaar elke week één letter behandelen, in een bepaalde periode elke dag een letter behandelen of ervoor kiezen om in een korte periode (bijvoorbeeld binnen een ander project) het lespakket in één keer uit te voeren.

NAVULLEN LESPAKKET

Pak@ Democratie is een kant-en-klaar lespakket. Alles wat je nodig hebt om de opdrachten te kunnen doen, vind je in het pakket. Een deel is voor eenmalig gebruik, de werkschriftjes, posters en knipvellen bijvoorbeeld. Het grootste deel van het materiaal is echter meerdere jaren te gebruiken. Denk hierbij aan kwartetten, bordspellen of vlaggenlijnen voor in de klas.

BELANGRIJK: om verspilling van materialen tegen te gaan, vullen we elk jaar het materiaal dat niet herbruikbaar is aan. Dat doen we door een speciale navulset in de klas te bezorgen. Met het stappenplan in bijlage 1, de navulijst uit bijlage 2 en de materialen uit de navulset vul je het lespakket eenvoudig weer aan tot een volledig pakket waarmee je weer een nieuw schooljaar aan de slag kunt.

Heb je het lespakket nagevuld en heb je materialen te weinig of juist over? Laat het ons weten via post@dekleineambassade.nl. Wij zorgen ervoor dat je extra materialen ontvangt of dat de resterende materialen worden opgehaald.

ZO WERKT HET

Voordat je begint: een bericht van de gemeente

Jullie hebben een Pak@ ontvangen met daarbij een ansichtkaart van de gemeente. Het is de startbrief voor het lespakket. Lees de kaart samen met je leerlingen. Vraag daarna één of twee leerlingen om de doos open te maken.



Pak vervolgens als eerste het spelbord, de schriften en stickervellen en de poster met moeilijke woorden uit de doos. Geef het spelbord en de poster een plekje in de klas en deel de schriften en stickervellen uit. Elke leerling krijgt zijn of haar eigen schrijft en stickervel.



STAP 1 Letterkaartjes

Bij ieder onderdeel hoort een letterkaartje. Pak de letterkaartjes een voor een uit het doosje. Lees het kaartje klassikaal voor en voer met de leerlingen de bijbehorende opdracht uit. De antwoorden schrijven de leerlingen op in hun schrift. Let op, pak pas een nieuw kaartje als alle opdrachten van de letter zijn gedaan.



STAP 2 Extra materiaal

Voor veel opdrachten is extra materiaal nodig. In de doos en de koffer zijn pak@tjes te vinden met het materiaal dat bij de opdracht hoort. Je herkent het pak@tje aan (het label met) de bijbehorende letter.



STAP 3 Filmpje kijken?

Gebruik het abc-spel op het digibord om filmpjes te bekijken. Je leest in de opdracht wanneer je dit moet doen. Je vindt de filmpjes op het digibord onder de bijbehorende letter.



STAP 4 Spelletje spelen?

Je leest in een opdracht wanneer het tijd is voor een spelletje. De spelregels of instructies die de leerlingen nodig hebben, zijn te vinden op de spelregelkaarten aan de ring.



STAP 5 Klaar?

Zijn alle opdrachten van een letter uitgevoerd? Plaats dan het bijbehorende letterfiguur op het spelbord in de klas. De leerlingen plakken de lettersticker bij de opdracht in hun schrift.

STAP 6 Van A t/m Z

Herhaal de stappen net zo lang tot je met je leerlingen bij de letter Z bent aangekomen.

AAN DE SLAG!

In deze handleiding vind je per stap (kennis, onderzoek, mening, advies) de leerdoelen en per letter een overzicht van de lesduur, benodigdheden en opdrachten. Hiermee kun je je goed voorbereiden op de lessen. Het werkschrift met stickervel en het spelbord met de letterfiguren gebruik je bij elke letter.

KENNIS: A T/M F

Een van de belangrijkste punten van ons burgerschapsonderwijs is: je kunt geen mening vormen of geven zonder voldoende kennis te hebben over het betreffende onderwerp. Daarom is de eerste stap in dit lespakket het opdoen van kennis. In dit deel krijgen kinderen kennis over wat democratie is en hoe het in Nederland en in de gemeente is geregeld. Daarnaast leren zij welke vaardigheden en houdingen nodig zijn om samen tot een democratisch besluit te komen. Dit oefenen zij in diverse opdrachten en spellen.



DOELEN:

- De leerlingen weten wat democratie is.
- De leerlingen snappen hoe de democratie in Nederland is geregeld.
- De leerlingen maken kennis met de grondwet en de democratische rechten die daaruit voortkomen.
- De leerlingen oefenen met vaardigheden als naar elkaar luisteren, argumenteren en samenwerken.
- De leerlingen ervaren wat er nodig is om samen tot een democratisch besluit te komen, waarbij iedereen in zijn of haar waarde wordt gelaten.



WAT IS DEMOCRATIE? 30 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje A
- Werkschrift (pagina 4 en 5) en stickervel
- Pak@tje A: poster superwoordweb
- Het filmpje onder de letter A op het digitale abc-spel op het digibord

OPDRACHTEN:

1. De leerlingen vullen bij de opdracht 'Wat weet jij al over democratie?' in hun schriftje een woordweb in over wat zij al weten over democratie.
2. Bespreek de antwoorden van de leerlingen klassikaal na en maak samen een superwoordweb op de bijbehorende poster. Hang de poster op in de buurt van het spelbord in de klas.
3. Open het digitale abc-spel op je digibord. Klik op de letter A en bekijk het filmpje 'Wat is democratie?'.
4. De leerlingen maken de opdrachten in hun werkschrift die horen bij het filmpje dat ze hebben bekeken. Bespreek de antwoorden klassikaal na.

	Tweede Kamer	gemeenteraad
Bedenkt samen met de regering de wetten van ons land	☒	☐
Is de baas van de gemeente	☐	☒
Wordt één keer in de vier jaar gekozen door verkiezingen	☒	☒
Maakt beleid (=plannen) voor jouw stad of dorp	☐	☒
Vergadert in Den Haag	☒	☐

TIP Is de opdracht afgerond? Plaats het speelfiguur op het spelbord en laat de kinderen de bijbehorende sticker in hun schrift plakken.



DEMOCRATIEKWARTET 30 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje B
- Werkschrift (pagina 5) en stickervel
- Pak@tje B: democratiekwartet
- Spelregelkaart B

OPDRACHT:

1. Verdeel de klas in groepjes en deel de democratiekwartetten uit. Laat een leerling de spelregelkaart voorlezen. Vervolgens kunnen de kinderen aan de slag met het kwartet. Met het kwartet komen de leerlingen in aanraking met alle facetten (en bijbehorende begrippen) van democratie.



KEN JE RECHTEN 15 MIN

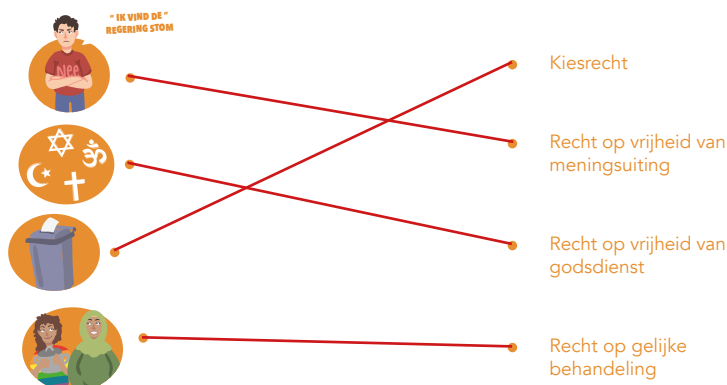


BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje C
- Werkschrift (pagina 6) en stickervel
- Het filmpje onder de letter C op het digitale abc-spel op het digibord
- De stellingen onder de letter C op het digitale abc-spel op het digibord
- Spelregelkaart C

OPDRACHTEN:

1. Open het digitale abc-spel op je digibord. Klik op de letter C en bekijk het filmpje 'Grondwet'.
2. De leerlingen maken de opdracht over de grondwet en grondrechten in hun schrift. Bespreek de antwoorden kort na. Geef een voorbeeld per grondrecht of vraag aan de leerlingen of zij misschien een voorbeeld weten bij de rechten.
3. Open de stellingen onder de letter C op het digibord. Bespreek een voor een de stellingen en laat de leerlingen bedenken of zij het eens of oneens zijn met de stellingen. Laat de leerlingen die het eens zijn aan de ene kant van de klas staan en de leerlingen die het oneens zijn aan de andere kant van de klas. Open dan het gesprek. Waarom zijn de leerlingen het eens of oneens met de stellingen? Laat de leerlingen hun mening onderbouwen met argumenten en op elkaar reageren.



DO IT YOURSELF SCHOOLDAG 20 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje D
- Werkschrift (pagina 6) en stickervel
- Pak@tje D: vlaggetjes Do It Yourself-schooldag en knijpers
- Rolletje touw
- Spelregelkaart D

OPDRACHTEN:

1. Pak pak@je D en spelregelkaart D erbij. Laat een leerling de vlaggetjes uitknippen terwijl je de spelregels op de spelregelkaart voorleest. De leerlingen gaan aan de slag om samen op democratische wijze zelf invulling te geven aan één schooldag. Geef de leerlingen vooraf de vier regels mee die op de spelregelkaart staan:

- De schooldag duurt even lang als een gewone schooldag op dinsdag;
- Er moet 1 uur worden besteed aan taal en 1 uur aan rekenen;
- Er mag niet teveel herrie ontstaan in de klas;
- Iedereen moet het met elkaar eens zijn over de inhoud van de dag.

Geef verder geen richtlijnen over hoe de leerlingen dit moeten aanpakken, maar laat ze gewoon starten. Bekijk het proces: staat er meteen een leider op of praat iedereen door elkaar? Ontstaan er groepjes of gaat de groep in zijn geheel in gesprek? Wordt er naar iedereen geluisterd? Krijgt iedereen de kans om zijn of haar mening te geven?

Grijp na 5 tot 10 minuten in en bespreek met de leerlingen wat je hebt gezien. Stel de volgende vragen: wie heeft het gevoel dat hij/zij zijn mening kon laten horen? Wie had er het gevoel dat er echt naar hem/haar werd geluisterd? Op basis van de antwoorden bespreek je samen met de leerlingen wat er nodig is om tot een beter resultaat te komen. Stuur daarbij aan op de volgende facetten:

- Er is een voorzitter (net als de voorzitter in de Tweede Kamer of de burgemeester in de gemeenteraad) die leerlingen de beurt geeft en zorgt dat iedereen naar elkaar luistert.
- Er zou bij het bedenken van ideeën in groepjes (net als verschillende partijen in de politiek) gewerkt kunnen worden om vervolgens de ideeën in de hele groep met elkaar te delen en te bediscussieren.
- Er is een stemming aan het einde, waarbij de leerlingen gezamenlijk stemmen op wat zij de beste invulling voor hun schooldag vinden.

Als iedereen het met elkaar eens is, kunnen de onderdelen van de dag op de vlaggetjes geschreven worden. Knijp ze vast met de knijpers aan het touw en hang de slinger op in de klas. Wie weet kunnen jullie dit schooljaar écht een dag zo invullen!



DE JUISTE HOUDING 15 MIN



BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje E
- Werkschrift (pagina 7) en stickervel
- Pak@tje E: telefoonkaarten met app-gesprekken

OPDRACHT:

1. Pak pak@tje E uit de koffer. Verdeel de klas in maximaal zes groepjes en geef ieder groepje een setje van drie telefoonkaarten met app-gesprekken. Op de kaarten staan voorbeelden van burens die in een WhatsApp-gesprek een meningsverschil hebben en dit niet op een goede manier met elkaar oplossen. Laat de leerlingen de gesprekken lezen om er vervolgens één uit te kiezen waar ze de vragen in het schrift over gaan beantwoorden. Bespreek de antwoorden klassikaal na.



WAT IS EIGENLIJK NORMAAL? 20 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje F
- Werkschrift (pagina 8 en 9) en stickervel
- Het filmpje onder de letter F op het digitale abc-spel op het digibord
- Spelregelkaart F

OPDRACHTEN:

1. Bij deze opdracht ga je met de leerlingen in gesprek over het begrip 'normaal'. Want: wat is normaal? En waarom is dat normaal? Kun je eigenlijk wel een definitie hebben van het begrip normaal? Of is normaal voor iedereen anders? Je komt erachter met dit filosofiespel.
Lees voordat je start samen met de leerlingen spelregelkaart F door. Bekijk en bespreek daarna een voor een de voorbeelden op het digibord. Ga vervolgens in gesprek met je leerlingen over de voorbeelden. Wat vinden zij? Is het normaal of niet normaal? En waarom? Zou het voor de een misschien wel normaal kunnen zijn en voor de ander niet?

TIP We geven je graag nog een aantal tips over hoe je zo'n gesprek aan kunt pakken:

- **Geef kinderen de ruimte om van mening te verschillen met jou als leerkracht of met andere kinderen. Er is geen goed of fout.**
- **Probeer verschillende perspectieven naar voren te laten komen.**
- **Probeer kinderen niet te veel richting een 'goede' mening te sturen, stel vooral veel vragen waardoor zij zelf op hun mening kunnen reflecteren.**
- **Heb je voorbeelden uit je eigen leven die aansluiten bij het thema? Vertel daarover! Stel jezelf open. Dat spreekt kinderen aan en zorgt voor een open en veilige sfeer. Voel je ook vrij om een van de thema's niet te bespreken als je je daar niet prettig bij voelt.**

Heb je alle voorbeelden gehad? Sluit dan het gesprek af met de vragen bij stap 4 op de spelregelkaart. Om je als leerkracht op weg te helpen bij dit eindgesprek, hebben we vragen opgesteld die je zou kunnen stellen tijdens het gesprek:

Wie bepaalt eigenlijk wat normaal is?

- Mag iedereen zelf bepalen wat hij of zij normaal vindt?
- Is wat jij zelf normaal vindt ook altijd het beste?

Is normaal overal hetzelfde? Hoe kan dat dan?

- Wanneer kan normaal verschillen?
- Waar komt dat door?

Is normaal altijd hetzelfde geweest?

- Zijn er dingen die jouw opa of oma heel normaal vonden, maar die jij heel raar vindt, en andersom?
- Zou normaal in de toekomst weer anders zijn?

Is het erg om als 'niet normaal' te worden gezien?

- Zijn er dingen die jouw opa of oma heel normaal vonden, maar die jij heel raar vindt, en andersom?
- Zou normaal in de toekomst weer anders zijn?

Is er iemand die 100% normaal is?

- Wie heeft er gekke gewoontes?
- Zijn die gewoontes normaal of niet normaal?

Hoe zou de wereld zijn als iedereen normaal was?

- Wat zou er dan gebeuren?
- Zou dat goed zijn of juist niet?

2. Na het gesprek maken de leerlingen de vragen bij opdracht 2 op pagina 8 in hun schrift. Hebben zij gekke gewoontes die anderen misschien als niet normaal zouden bestempelen? Laat ze het daarna bespreken met hun buurman of buurvrouw. Sluit de opdracht af door een aantal gekke gewoontes klassikaal te bespreken.

ONDERZOEK: G T/M L

Nadat de kennisbasis is gelegd, is het tijd om op onderzoek uit te gaan. Nu de leerlingen weten wat democratie is en welke vaardigheden en houdingen daarvoor belangrijk zijn, is het tijd om te onderzoeken hoe we met elkaar goede keuzes maken om van de gemeente een fijne plek voor iedereen te maken. Daarbij gaan we ook in op welke rol kinderen daar zelf in hebben.



DOELEN:

- De leerlingen begrijpen hoe het besluitvormingsproces in de gemeente in zijn werk gaat.
- De leerlingen begrijpen dat je bij het maken van een keuze rekening moet houden met verschillende wensen en behoeften.
- De leerlingen onderzoeken hoe kinderen mee kunnen denken en doen in de stad.
- De leerlingen maken kennis met de beleidsterreinen waar de gemeente over beslist.
- De leerlingen denken na over wat zij belangrijk vinden binnen de verschillende beleidsterreinen.



RAADZAALBOUWPLAAT 45 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje G
- Werkschrift (pagina 10) en stickervel
- Pak@tje G: bouwplaat raadzaal, bouwplaat figuren, plattegrond raadzaal
- Scharen en lijm
- Spelregelkaart G

OPDRACHTEN:

1. Pak pak@tje G en spelregelkaart G uit de koffer. Verdeel de klas in maximaal 6 groepjes en geef elk groepje scharen, lijm en een set bouwplaten bestaande uit 1x de bouwplaat met de raadzaal, 1x de bouwplaat met de figuren en 1x de plattegrond van de raadzaal. Lees spelregelkaart G voor en laat de leerlingen aan de slag gaan met de bouwplaat. Door het lezen van de plattegrond ontdekken de leerlingen hoe keuzes over de stad gemaakt worden en welke personen daarbij een belangrijke rol spelen. Loop rond om de kinderen waar nodig te helpen. Zijn de bouwplaten klaar? Ga dan het gesprek aan. Wie zou het belangrijkste zijn binnen de raadzaal? Waarom? Hoe worden inwoners van de gemeente vertegenwoordigd? Wie is de baas van de gemeente? De antwoorden zijn allemaal te vinden op de plattegrond van de raadzaal.



EN JULLIE DAN? 15 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje H
- Werkschrift (pagina 10 en 11) en stickervel

OPDRACHT:

1. De gemeente vindt het heel belangrijk dat niet alleen volwassenen, maar ook kinderen kunnen meedenken over onderwerpen die spelen in de gemeente. Laat de kinderen de vragen in het schrift beantwoorden en bespreek ze klassikaal na.



BESLUITVORMINGSSLINGER 15 MIN



BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje I
- Werkschrift (pagina 12) en stickervel
- Pak@tje I: kaarten besluitvormingsslinger
- Perforator en touw
- Spelregelkaart I

OPDRACHT:

1. Pak pak@tje I en spelregelkaart I uit de koffer. Verdeel de klas in maximaal zes groepjes en geef elk groepje de benodigdheden voor de slinger. Met het maken van de besluitvormingsslinger ontdekken de leerlingen welke stappen er gezet worden als er een beslissing moet worden genomen in de stad. Lees de kaarten gezamenlijk door. Laat ze vervolgens zelf op de juiste volgorde leggen door de kinderen. Is het gelukt? Maak dan gaatjes in de hoeken, doe het touw erdoorheen en hang de slinger op in de klas!

De volgorde is:



TIP Kom je moeilijke woorden tegen op de vlaggetjes? Zoek ze dan op in de moeilijkewoordenlijst!



GROTE GELD SPEL 45 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje J
- Werkschrift (pagina 12 en 13) en stickervel
- Pak@tje J: Spelbord, pion, bankkluis, bankbiljetten (5 vellen), 20 spelkaarten (vaste lasten, check, keuze, kans)
- Scharen en lijm
- Spelregelkaart J

OPDRACHTEN:

1. Pak pak@tje J en spelregelkaart J uit de koffer. Verdeel de klas in maximaal zes groepjes en geef elk groepje de spelbenodigdheden. Laat de groepjes eerst het speelgeld uitknippen en de bankkluis in elkaar zitten. Ligt alles klaar? Lees dan spelregelkaart J voor met daarop de spelregels voor het Grote Geld Spel. Zijn de spelregels duidelijk? Dan kunnen de leerlingen aan de slag met het spelen van het spel! Met dit spel leren ze dat het geld van de gemeente maar één keer uitgegeven kan worden en dat het nog niet zo makkelijk is om daarin de juiste beslissingen te maken. De leerlingen krijgen keuzes voorgelegd, waarbij zij niet alleen moeten bepalen aan welk beleidsterrein zij het geld geven, maar ook aan welke doelgroep. Uiteindelijk is het doel om het geld zo eerlijk mogelijk te verdelen over de groepen inwoners, zodat iedereen tevreden is. Dat is nog niet zo makkelijk, want naast de soms ingewikkelde keuzes krijgen de leerlingen onderweg te maken met vaste lasten en financiële mee- of tegenvallers.
2. Laat de leerlingen het spel spelen totdat ze bij het laatste vakje op het spelbord zijn aangekomen. Het spel is afgelopen! Laat de leerlingen het werkschrift erbij pakken en de vragen op pagina 12 en 13 beantwoorden. Met de vragen reflecteren de leerlingen op de keuzes die zij hebben gemaakt. Bespreek daarna de vragen klassikaal na. Laat elk groepje even aan bod komen. Hoeveel geld hebben zij uitgegeven? En is het geld wel eerlijk verdeeld of zijn er groepen Schiedammers die heel veel of juist heel weinig geld gekregen hebben?

TIP Bewaar het speel op een zichtbare plek in de klas en pak het er nog eens bij als je leerlingen zin hebben in een spelletje. Leuk en leerzaam!



BELEIDSTERREINEN 15 MIN



BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje K
- Werkschrift (pagina 13) en stickervel
- Pak@tje K: 5 A4 schoolplaten met elk 4 bijbehorende ansichtkaarten
- De schoolplaten onder de letter K op het digitale abc-spel op het digibord

OPDRACHT:

1. Nu de leerlingen een eerste beeld hebben bij de thema's waar de gemeente allemaal beslissingen over neemt, is het tijd om zich daar nog wat meer in te verdiepen. Open de schoolplaten op het digibord en bekijk ze een voor een kort met de leerlingen. Op elke schoolplaat staat linksboven in de hoek welk beleidsterrein er is afgebeeld. Ga bij elke schoolplaat even kort in gesprek met de leerlingen: waar zou het beleidsterrein over gaan? Kunnen de leerlingen voorbeelden noemen van wat zij hiervan terugzien in de stad? Pak daarna pak@tje K uit de koffer, verdeel de klas in vijf groepjes en geef elk groepje een van de schoolplaten met bijbehorende ansichtkaarten. Laat ze vervolgens de vragen bij 1 in het werkschrift maken.



WEET JE AL MEER? 5 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje L
- Werkschrift (pagina 14 en 15) en stickervel

OPDRACHT:

1. Het onderzoeksdeel van het abc-spel is ten einde! Met de opdrachten in het werkschrift blikken de leerlingen terug op wat zij allemaal hebben geleerd. Ze staan daarbij niet alleen stil bij de kennis die zij hebben opgedaan, maar ook bij wat zij hebben geleerd over de houding die hoort bij het samenleven in een democratie. Laat de leerlingen eerst de opdrachten in het werkschrift maken en bespreek deze daarna klassikaal na. Wat hebben zij geleerd, wat ze voor Pak@ nog niet wisten? Wat vinden de leerlingen belangrijk als het gaat om hoe je met elkaar omgaat in een democratie?

MENING: M T/M R

Nu het kennis- en onderzoeksdeel is afgelopen, hebben jouw leerlingen voldoende voorkennis om in de praktijk aan de slag te gaan. Hoog tijd, want de wethouder vraagt jouw leerlingen namens de gemeente om advies bij drie uitdagingen die daadwerkelijk spelen in de stad. In dit deel introduceert de burgemeester de uitdagingen en gaan de leerlingen aan de slag om ideeën en oplossingen te bedenken voor deze uitdagingen.



DOELEN:

- De leerlingen kunnen op basis van kennis en onderzoek hun eigen mening formuleren.
- De leerlingen kunnen hun mening onderbouwen met argumenten.
- De leerlingen leren hun mening te durven uiten, ook als zij een afwijkende mening hebben ten opzichte van anderen.
- De leerlingen leren kritische vragen stellen.



HET BESTE IDEE 10 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje M
- Werkschrift (pagina 16) en stickervel
- Het filmpje onder de letter M op het digitale abc-spel op het digibord

OPDRACHTEN:

1. Open het digitale abc-spel en klik op het speelvakje M op het digibord. Bekijk samen met de klas het filmpje 'Oproep van de gemeente'. In dit filmpje worden de leerlingen door de wethouder opgeroepen om aan de slag te gaan met het bedenken van oplossingen en ideeën voor drie bestaande uitdagingen in de stad.
2. Verdeel de leerlingen in ongeveer zes groepjes en laat ze een uitdaging kiezen waar zij met hun groepje mee aan de slag willen. Deze uitdaging kruisen ze aan in het schrift. Let op! De groepjes blijven vanaf nu tot aan het einde van het abc-spel hetzelfde.



PLUS- EN MINPUNTEN 15 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje N
- Werkschrift (pagina 16 en 17) en stickervel
- Schoolplaten en ansichtkaarten van opdracht K

OPDRACHTEN:

1. De leerlingen hebben een uitdaging gekozen waar zij oplossingen en ideeën voor gaan bedenken. Voordat zij hiermee aan de slag gaan, is het belangrijk dat zij onderzoeken wat er al goed gaat en wat nog beter kan. Op basis van die bevindingen kunnen zij bij de volgende letters passende ideeën bedenken. Pak de schoolplaten van opdracht K erbij. In het schrift is te vinden welke schoolplaat met ansichtkaarten bij welke uitdaging hoort. Verdeel de bijbehorende schoolplaten over de groepjes. Heb je er te weinig? Maak dan een kopie of verdeel eerst de ansichtkaarten en laat de groepjes daarna wisselen.
2. Laat de leerlingen de schoolplaten en ansichtkaarten goed bekijken en de bijbehorende tekstjes op de achterkant lezen. Stimuleer ze om na te denken wat zij vinden dat al goed gaat binnen dit beleidsterrein in de stad en wat nog beter kan. Laat ze vervolgens de vragen in het schrift beantwoorden. Bespreek de antwoorden na. Dit kan klassikaal, maar je kunt er ook voor kiezen om de groepjes met hetzelfde beleidsterrein hun ideeën te laten uitwisselen.



WIE ZIJN ERBIJ BETROKKEN? 10 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje O
- Werkschrift (pagina 17) en stickervel

OPDRACHTEN:

1. Tijdens het Grote Geld Spel hebben de leerlingen ontdekt dat je bij het maken van keuzes rekening moet houden met verschillende groepen mensen in de gemeente. Dit geldt ook als ze oplossingen en ideeën voor hun uitdaging gaan bedenken. Laat de leerlingen de opdracht in het schrift maken en bedenken hoe de verschillende doelgroepen betrokken zijn bij de uitdaging.
2. De leerlingen kiezen één groep waar zij wat extra aandacht aan gaan besteden bij hun oplossing. Bij het brainstormen houden zij deze groep extra goed in het achterhoofd.



BRAINSTORMEN 45 MIN



BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje P
- Werkschrift (pagina 18) en werkschrift
- Pak@tje P: brainstormposter en brainstormkaartjes

OPDRACHTEN:

1. Het is tijd om na te denken over goede oplossingen en ideeën. Hoe gaan jouw leerlingen de uitdagingen aanpakken? Er zijn vaak veel verschillende oplossingen te bedenken, maar wat is nu eigenlijk echt een goed idee? Lees de tips in het werkschrift door, zodat de leerlingen daarna goed aan de slag kunnen. Pak vervolgens pak@tje P uit de koffer en geef alle leerlingen een brainstormkaartje. Zet de groepjes bij elkaar en laat ze een eerste brainstorm houden over een mogelijke oplossing voor de uitdaging die zij hebben gekozen. Let op! Stimuleer dat de leerlingen extra rekening houden met de doelgroep die zij bij de letter O hebben gekozen. De leerlingen schrijven elk één idee op hun brainstormkaartje.
2. Hang de brainstormposter op in de klas en verzamel alle kaartjes op de poster. Hang de oplossingen en ideeën voor de verschillende uitdagingen bij elkaar. Spreek de ideeën kort door. Bekijk daarbij samen met de klas wat goede ideeën zijn. Pak eventueel de punten voor 'Wat is een goed idee?' van opdracht P1 er nog eens bij. Vraag net zolang door tot elk groepje leerlingen een concreet idee heeft waar ze mee verder kunnen. Dit schrijven zij op in hun schrift.
3. Hebben alle groepjes een idee gekozen? Dan is het tijd om de ideeën uit te wisselen. Dat doen ze door de opdracht 'Mix en wissel'. De leerlingen lopen kriskras door de klas (5 tot 10 minuten maximaal). Komen zij iemand tegen uit een ander groepje? Dan geven zij een high five en wisselen ze hun ideeën uit. Dit doen zij een aantal keer, tot de tijd om is. Stimuleer de leerlingen om tijdens het uitwisselen van de ideeën kritische vragen aan elkaar te stellen. Daardoor worden de ideeën nog beter.
4. Laat de leerlingen in hun schriftje opschrijven wat ze hebben geleerd van de ideeën van anderen, wat hun eigen idee ook verder kan helpen.



VAN IDEE TOT SUPERPLAN 15 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje O
- Werkschrift (pagina 19) en stickervel

OPDRACHT:

1. Alle groepjes leerlingen hebben een idee gekozen, het is tijd om dit idee concreet te maken! Laat de leerlingen de vragen in hun werkschrift beantwoorden, daarmee werken ze hun idee uit en worden zij gestimuleerd goed na te denken over de uitwerking ervan. Belangrijke stap binnen dit onderdeel is dat de leerlingen niet alleen nadenken wat anderen (bijvoorbeeld de gemeente of organisaties in de stad) kunnen doen om het probleem op te lossen, maar ook wat zij zelf zouden kunnen doen. Daarmee stimuleren we ze om na te denken over wat zij zelf kunnen bijdragen om van de gemeente een fijne plek voor al haar inwoners te maken.



SUPERPOSTER 45 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje R
- Werkschrift (pagina 20 en 21) en stickervel
- Pak@tje R: Superposters
- Eventueel: oude kranten en tijdschriften

OPDRACHTEN:

1. Inmiddels zijn de ideeën concreet genoeg en kunnen de leerlingen zich gaan voorbereiden op de presentatie van hun idee aan een groter publiek. Daarvoor gaan ze aan de slag met het maken van een poster. Open het werkschrift op pagina 20 en lees de tips voor het maken van een superposter.
2. Laat de leerlingen in hun werkschrift alvast een schets maken van hoe hun poster eruit kan komen te zien. Welke informatie willen zij delen op de poster? En hoe gaan zij dit vormgeven? Door de schets worden zij gestimuleerd na te denken over welke onderdelen van hun idee zij belangrijk vinden en hoe zij dit kunnen laten zien.
3. Deel de superposters uit (één per groepje) en laat de leerlingen de poster maken. Schrijven, tekenen, knippen, plakken... alles mag! Als je oude kranten en tijdschriften hebt verzameld, kun je de leerlingen deze laten gebruiken om hun poster vorm te geven.

ADVIES: S T/M X

Het onderzoek is gedaan en de ideeën zijn bedacht, hoog tijd om jouw leerlingen hun ideeën te laten delen. In dit deel presenteren de leerlingen hun oplossingen voor de uitdagingen aan elkaar. Dat doen zij goed voorbereid: de opdrachten bij de verschillende letters zorgen ervoor dat de leerlingen nadenken over het verhaal dat zij willen vertellen, de boodschap die zij willen overbrengen en de manier waarop zij het gaan presenteren. Na de presentaties stemmen de leerlingen, zoals in een echte democratie, met de klas op het beste idee.

DOELEN:

- De leerlingen leren hoe een goede presentatie is opgebouwd (met een begin, midden en eind).
- De leerlingen ontdekken hoe zij een belangrijke boodschap goed kunnen overbrengen.
- De leerlingen oefenen hun presentatievaardigheden.
- De leerlingen oefenen met het geven en ontvangen van feedback.
- De leerlingen delen hun ideeën met een breed publiek.



DUIDELIJK VERHAAL 15 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje S
- Werkschrift (pagina 22 en 23) en stickervel

OPDRACHTEN:

1. In dit deel van het abc-spel presenteren de leerlingen hun ideeën aan elkaar. Het is belangrijk dat de leerlingen met hun groepje van tevoren goed nadenken over wat ze tijdens de presentatie willen vertellen, zodat het publiek hen goed begrijpt. Een presentatie heeft een begin, een middenstuk en een afsluiting. Bij de eerste opdracht in het werkschrift denken de leerlingen na over het begin, het middenstuk en de afsluiting van hun eigen presentatie. Laat ze deze opdracht met hun groepje gezamenlijk invullen.
2. Hoe goed een idee ook is, er kunnen altijd mensen zijn die het er niet mee eens zijn. Met de tweede opdracht in het werkschrift worden de leerlingen uitgedaagd om tegenargumenten te bedenken en deze meteen te weerleggen. Komen de leerlingen er zelf niet uit? Koppel dan twee groepjes aan elkaar en laat ze argumenten voor elkaar bedenken.



PRESENTATIE TIPS 15 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje T
- Werkschrift (pagina 23) en stickervel
- Pak@tje T: kaarten met presentatietips

OPDRACHT:

1. Het verhaal voor de presentatie staat en de argumenten zijn bedacht. Tijd om de presentatie te gaan oefenen! Pak pak@tje T uit de koffer en geef elke leerling een kaart. Op de kaart staan tips die ze kunnen gebruiken om een goede presentatie te geven. Laat de leerlingen in groepjes aan de hand van de presentatietips en het verhaal dat ze bij S in hun werkschrift hebben opgeschreven hun presentatie voorbereiden en oefenen.



IDEËN DELEN - DEEL 1 30 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje U
- Werkschrift (pagina 24) en stickervel
- De gemaakte superposters

OPDRACHT:

1. Na de voorbereiding zijn jouw leerlingen helemaal klaar om hun idee te presenteren. Dit gebeurt bij de letters U en V. Laat de eerste helft van de groepjes hun ideeën presenteren. Laat alle leerlingen bij de verschillende presentaties een vraag bedenken die zij willen stellen. Laat de groepjes na hun presentatie de verschillende vragen beantwoorden. Een leuke toevoeging is om de leerlingen elkaar complimenten en tips te laten geven op basis van de presentatie.



IDEEËN DELEN - DEEL 2 30 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje V
- Werkschrift (pagina 24) en stickervel
- De gemaakte superposters

OPDRACHT:

1. Op dezelfde manier als bij de letter U presenteren de leerlingen hun ideeën, stellen zij elkaar vragen en geven zij elkaar complimenten en tips.



BRENG JOUW STEM UIT 30 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje W
- Werkschrift (pagina 25) en stickervel
- Pak@tje W: stembus knutselpakket en stembiljetten
- Spelregelkaart W
- Eigen schoenendoos

OPDRACHT:

1. Na alle presentaties is het tijd om te gaan stemmen! Net als in een democratie mogen de leerlingen één stem uitbrengen op het idee uit de klas dat zij het beste vonden. Op spelregelkaart W staat beschreven hoe het stemproces in zijn werk gaat. De eerste stap is het in elkaar zetten van een eigen stembus. Pak de schoenendoos en versier deze met de Pak@-afbeeldingen uit pak@tje W. Zet hem op een rustige plek in de klas, deel de stembiljetten uit en... stemmen maar! Alle kinderen mogen met rode pen, stift of potlood het idee opschrijven dat zij het beste vinden. Verzamel de ingevulde stembiljetten in de stembus en tel tot slot de stemmen. Wie heeft er gewonnen?!



KOMT DAT ZIEN! 60 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje X
- Werkschrift (pagina 25) en stickervel
- De gemaakte superposters

OPDRACHT:

1. Al die goede ideeën vragen om een groot publiek! Organiseer met jouw leerlingen een postertentoonstelling en laat ouders en de rest van de school zien waar jullie de afgelopen tijd zo hard aan hebben gewerkt. Zo bereiken jullie een nog groter publiek en inspireren de leerlingen het publiek om met de ideeën en oplossingen aan de slag te gaan. Zo maken we samen het verschil!



EVALUATIE: Y T/M Z

De stemmen zijn geteld en het beste idee van de klas is gekozen. De leerlingen hebben hard gewerkt om ideeën te bedenken voor de uitdagingen van de gemeente. Daarmee maken jouw leerlingen écht het verschil en zorgen we er samen voor dat de gemeente een nog fijnere plek wordt. In dit laatste deel van Pak@ Democratie delen de kinderen hun ideeën met de gemeente, kijken zij terug én vooruit en gaan ze aan de slag met reflectie.



DOELEN:

- De leerlingen weten dat zij ook als kind een actieve rol kunnen spelen in het verbeteren van hun eigen leefomgeving.
- De leerlingen zijn geïnspireerd om in de klas op een democratische manier met elkaar te blijven omgaan.
- De leerlingen ervaren dat zij echte rolmodellen zijn en denken na over hoe zij dit ook na Pak@ Democratie willen blijven uitdragen.
- De leerlingen reflecteren op wat zij geleerd hebben tijdens Pak@ Democratie.



NIEUWSGIERIGE BURGEMEESTER 15 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje Y
- Werkschrift (pagina 26) en stickervel

OPDRACHT:

1. Ook de gemeente hoort graag wat de leerlingen hebben bedacht, zodat zij misschien wel met de ideeën aan de slag kan. Maak foto's van de posters van de kinderen en stuur ze op naar post@dekleineambassade.nl. Dan zorgt het team van Pak@ ervoor dat de ideeën bij de gemeente terechtkomen.



FINISH! 30 MIN

BENODIGDHEDEN:

- Letterkaartje Z
- Werkschrift (pagina 26 en 27) en stickervel
- Pak@tje Z: klassenposter
- Cadeautje Z: rolmodelcertificaten

OPDRACHTEN:

1. Het zit erop! De laatste letter van het abc-spel is bereikt. Tijdens deze letter sta je er met de leerlingen bij stil over hoe zij de kennis, vaardigheden en houdingen die horen bij een democratie kunnen vertalen naar de dagelijkse praktijk in de klas. Denk bijvoorbeeld aan het respecteren van elkaars mening of elkaar uit laten praten. Bedenk samen met de leerlingen welke dingen die zij hebben geleerd in de klas zouden willen blijven gebruiken.
2. Pak pak@tje Z uit de koffer en schrijf op de poster welke afspraken jullie willen maken over hoe jullie vinden dat er met de klas met elkaar moet worden omgegaan. Zo vormen de leerlingen in jouw klas samen een kleine democratie! Hang de poster goed zichtbaar in de klas.
3. Zoek het cadeautje Z in de koffer, daarin zit namens de gemeente voor iedere leerling een rolmodellencertificaat. Zij zijn namelijk supertrots op al die betrokken kinderen! Laat de leerlingen het certificaat invullen. Dat doen zij als volgt:

Hierbij verklaar ik
[naam invullen]

Dat ik het belangrijk vind dat
[naar eigen inzicht invullen wat de leerling belangrijk vindt]

En daarom zal ik
[actie invullen die de leerling kan doen binnen dat wat zij belangrijk vinden]

Handtekening, plaats, datum
de leerling ondertekent het certificaat

TOT SLOT...

Super dat je in jouw klas aan de slag bent gegaan met het abc-spel! Het spel is gespeeld, de werkschriften zijn vol en in de klas zijn de resultaten duidelijk zichtbaar. We willen je vragen om samen met de leerlingen terug te kijken aan de hand van pagina 27 en 28 van het werkschrift. Is alles ingevuld? Laat de leerlingen de pagina uit hun schriftje knippen en stuur die pagina's allemaal samen op naar het Pak@ team. Dat kan ingescand via post@dekleineambassade.nl of per post naar de Kleine Ambassade, t.a.v. Pak@-team, Broersvest 205, 3111 EE, Schiedam.



CONTACT

Heb je vragen of opmerkingen naar aanleiding van een opdracht, of over Pak@ in het algemeen? Schroom niet om contact met ons op te nemen via post@dekleineambassade.nl!

BIJLAGE 1

STAPPENPLAN NAVULLEN PAK@ DEMOCRATIE



Elk jaar ontvang je van het Pak@-team een navulset met materialen die het Pak@ Democratie weer helemaal compleet maken. Zo gaan we verspilling van materialen tegen en kun je met ook met jouw nieuwe klas weer aan de slag met het lespakket. Pak de navulset erbij, volg de stappen en navullen maar!



STAP 1 Haal alle materialen uit de originele doos van Pak@ en verspreid ze op tafel.

Maak onderscheid tussen de materialen die eenmalig zijn (werkschriftjes waarin gewerkt is, knipvellen waarin geknipt is, spellen die niet herbruikbaar zijn, etc.) en de materialen die je nog een keer kunt gebruiken. Doe de materialen die voor eenmalig gebruik waren bij het oud papier. Laat de overige materialen liggen.



STAP 2 Pak de navulset erbij.

Haal alle materialen eruit en leg ze bij de materialen uit je Pak@-doos. Nu heb je een overzicht van alle materialen en kun je opnieuw beginnen met het opbouwen van de doos.



STAP 3 Pak de navullijst erbij.

Loop de navullijst stap voor stap door en pak steeds de materialen die je nodig hebt. Let op, het werkt het makkelijkst als je ze nog niet meteen in de doos doet, maar even op een aparte plek neerlegt. Zo bewaar je het overzicht en kun je straks als alle materialen compleet zijn de doos makkelijker vullen.



STAP 4 Heb je alle materialen verzameld? Doe dan alles terug in de originele doos.

Leg het spelbord en de posters plat onderop en bouw vanuit daar op. Leg de map, schriften en koffer bovenop. Het Pak@ Democratie is nu helemaal klaar voor gebruik!

STAP 5 Heb je materialen over die je niet gaat gebruiken of mis je materialen?

Laat het ons weten! Neem contact op met jouw contactpersoon van de Kleine Ambassade of het Pak@-team via post@dekleineambassade.nl, dan zorgen we dat de materialen worden opgehaald.

BIJLAGE 2

NAVULLIJST



Gaat het om
algemeen
materiaal of is
het materiaal dat
bij een specifieke
letter uit het abc-
spel hoort?

Om welk
materiaal gaat
het?

Hoe vaak hoort
dit onderdeel in
het lespakket?

Vast onderdeel
in de klike of
geleverd in de
navulset?

Hoe bewaar je
het lesmateriaal
in de klike?

Kruis aan als het
materiaal weer
compleet is.

LETTER	LESMATERIAAL	AANTAL	ORIGINELE DOOS/ NAVULSET	OPBERGPLEK	AANGEVULD
Algemeen	Moeilijkewoordenlijst	1 poster	Navulset	Los in de doos	
Algemeen	Spelbord	1 spelbord	Originele doos	Los in de doos	
Algemeen	Spelbord figuren	1 set van 26 figuren (A-Z)	Originele doos	In etui in de koffer	
Algemeen	Opdrachtenkaartjes	1 set van 26 kaartjes (A-Z)	Originele doos	In etui in de koffer	
Algemeen	Werkschriftjes met daarin stickervellen	25 schriften	Navulset	Los in de doos	
Algemeen	Handleiding	1 handleiding	Originele doos	In de koffer	
Algemeen	Spelregelkaarten	1 set van 8 kaarten (voor de letters B, C, D, F, G, I, J en W)	Originele doos	In de koffer	
Algemeen	Zakje met touw en knijpers	1 zakje	Originele doos	In de koffer	
Algemeen	Kaart van de wethouder	1 kaart	Originele doos	Los in de doos	
A	Superwoordweb	1 poster	Navulset	In de koffer	
B	Kwartetten	1 set van 5	Originele doos	Los in de doos	
D	DIY schooldag vlaggetjes	1 set van 11	Navulset	Los in de doos	
E	Telefoonkaarten	1 set van 15 kaarten (3x5)	Originele doos	In de koffer	
G	Raadzaal bouwplaat instructiekaart	5 kaarten	Originele doos	In insteekhoes in de map	
	Raadzaal bouwplaat knipvellen	5 knipvellen	Navulset	In insteekhoes in de map	
	Raadzaal bouwplaat A3	5 bouwplaten	Navulset	In insteekhoes in de map	
I	Besluitvormings- slinger	1 set van 7 kaarten	Originele doos	In insteekhoes in de map	

J	Grote Geld Spel	Per spel 5x knipvel geld	Navulset	In insteekhoes in de map	
		Per spel 1x knipvel bank	Navulset		
		Per spel 1x doelgroepkaart	Originele doos		
		Per spel 1x spelbordposter	Originele doos		
		Per spel 1x pion	Originele doos		
		Per spel 10x keuzekaart	Originele doos		
		Per spel 10x kanskaart	Originele doos		
		Per spel 1x check kaart	Originele doos		
		Per spel 1x vaste lasten kaart	Originele doos		
K	Beleidssterrein werk en inkomen	1 set van 1 schoolplaat en 1 knipvel ansichtkaarten	Originele doos	In insteekhoes in de map	
	Beleidssterrein natuur en milieu	1 set van 1 schoolplaat en 1 knipvel ansichtkaarten	Originele doos	In insteekhoes in de map	
	Beleidssterrein zorg en welzijn	1 set van 1 schoolplaat en 1 knipvel ansichtkaarten	Originele doos	In insteekhoes in de map	
	Beleidssterrein wonen en wijken	1 set van 1 schoolplaat en 1 knipvel ansichtkaarten	Originele doos	In insteekhoes in de map	
	Beleidssterrein veiligheid	1 set van 1 schoolplaat en 1 knipvel ansichtkaarten	Originele doos	In insteekhoes in de map	
P	Brainstormposter	1 poster	Navulset	Los in de doos	
	Brainstormkaartjes	25 kaartjes	Navulset	In de koffer	
R	Superposters	5 posters	Navulset	Los in de doos	
T	Presentatietips	25 kaarten	Navulset	In map* in de doos	
W	Stembuspakket	1 set van 1 stembus knipvel en 25 stembiljetkaartjes	Navulset	In map* in de doos	
Z	Certificaten	25 certificaten	Navulset	In cadeaupapier in de doos	

*** LET OP!** De letters **T** en **W** zaten in een plastic mapje in de originele Pak@-doos. Haal de materialen voor deze letters uit de insteekhoes in de navulset en doe ze in de originele map.

PAK

JIJ MAAKT
HET VERSCHIL

BLIK



Benieuwd naar onze andere burgerschapsprojecten?
dekleineambassade.nl