

Jongeren en politiek:

Spelregels:

1. De klas wordt verdeeld in een x aantal partijen, met elke partij een x aantal zetels. Een aantal leerlingen zullen de jeugdraad vertegenwoordigen.
2. Vervolgens komen er 3 stellingen (zie blad).
3. Er zal een puntensysteem aan verbonden zijn (zie beoordelingsblad).
4. De spelleiders geven van tevoren aan wie in welke partij zit en welke partijen voor of tegen zijn. Tevens zullen de spelleiders ervoor zorgen dat het spel in goede banen geleid wordt.
5. De fictie partijen zullen worden gekoppeld aan een bestaande partij uit de gemeenteraad van bergen op zoom, dus moeten ze zich houden aan dezelfde standpunten.
6. Per stelling zullen wij de leerlingen voorzien van bronnen.
7. Per stelling zal de 'jeugdraad' als eerste naar voren komen, om een advies aan de raad uit te brengen vanuit het perspectief van de jeugd.
8. Voordat de debatten plaats zullen vinden krijgen de partijen de tijd om zich in te lezen in de bronnen om zo een voor- en tegen argument te verzinnen.
9. Er zal een debat plaatsvinden tussen een voor- en tegenpartij, dit debat zal gebeuren in twee rondes. Bij de eerste ronde verteld de partij zijn stelling. In de tweede ronde kunnen ze op elkaar stelling reageren.
10. Vervolgens kunnen de overige partijen kort op de stelling reageren.
11. Hierna zullen de partijen kort de tijd krijgen om onderling voor of tegen te stemmen, bij de stemming.
12. Bovenstaande stappen zullen bij alle 3 de stellingen plaatsvinden.