

# 1

## Breek de macht

30–40 minuten

### KORTE OMSCHRIJVING

‘Breek de macht’ is een klassikaal spel, waarin leerlingen ervaren wat het betekent als er geen rechtsstaat is. Leerlingen merken dat je door gezamenlijke actie toch iets kunt bereiken in een dictatuur, maar ervaren ook dat verzet in een dictatuur meer risico’s met zich meebrengt dan protesteren in een rechtsstaat.

De klas wordt verdeeld in teams. De dictator stuurt leerlingen willekeurig naar de gevangenis. Als één team in zijn geheel in de gevangenis zit, dan heeft de dictator gewonnen. Leerlingen moeten met elkaar de macht van de dictator breken. Dit kan alleen door gezamenlijk verzet, maar dit is niet zonder risico. Alleen met voldoende steun zijn ze sterker dan de dictator en verdienen ze een rechtsstaatkaart. Als één team vijf rechtsstaatkaarten heeft verzameld, heeft de klas van de dictator gewonnen.

### LEERDOELEN

Leerlingen kunnen uitleggen dat burgers in een dictatuur niet kunnen rekenen op rechtsbescherming door de overheid. Ze kunnen met behulp van twee (of meer) kenmerken aangeven waarin een rechtsstaat verschilt van een dictatuur.

### VOORBEREIDING

45 minuten (doornemen instructie en printen benodigdheden)

### DUUR

30–40 minuten

### BENODIGD MATERIAAL

De filmpjes, de kaarten en de gevangenisbordjes kunt u downloaden van [www.prodemos.nl/breekdemacht](http://www.prodemos.nl/breekdemacht).

- Filmpje met de speluitleg
- Filmpjes met de dictator
- Spelkaarten
  - Per groepje acht verzetskaarten
  - Per groepje vier dictatuurkaarten
- Zes sets van vijf rechtsstaatkaarten
  1. Rechters zijn onafhankelijk
  2. De regering moet zich aan de wet houden
  3. De regering mag niet discrimineren
  4. Grondrechten

5. Scheiding der machten

- Gevangenisbordjes
- Een aantal extra spelerskaarten
- Grote dobbelsteen (zelf aan te schaffen)

### AANTAL DEELNEMERS

24 tot 30 leerlingen – maak zes even grote teams

- Als één of twee teams minder mensen hebben, dan kunt u deze teams aanvullen met ‘extra spelers’ (nep).
- Bij weinig leerlingen kunt u overwegen om maar vier teams te vormen, en opnieuw te gooien met de dobbelsteen als deze op een 5 of een 6 valt.

### VERLOOP VAN HET SPEL

‘Breek de macht’ wordt gespeeld met de hele klas. Aan het begin van elke spelronde laat de dictator van zich horen in een filmpje. Deze dictator stuurt willekeurig leerlingen naar de gevangenis.

U verdeelt de klas in zes teams. Elk team krijgt acht verzetskaarten en vier dictatuurkaarten. Ieder team moet voorkomen dat teamleden naar de gevangenis gaan. Tegelijkertijd moeten ze proberen de vijf kenmerken van een rechtsstaat (rechtsstaatkaarten) te verzamelen. Ieder team moet bij elke ronde bepalen of ze beter een verzetskaart of een dictatuurkaart kunnen spelen om deze doelen te behalen. Als er een groot genoeg verzetsfront is, winnen teams een kenmerk. Door samen te werken en alle kenmerken te verzamelen, kunnen de teams de macht van de dictator breken.

Het spel kan op drie manieren eindigen:

1. Er is een team dat de vijf kenmerken van een rechtsstaat heeft verzameld. Hoera, de macht is gebroken!
2. Als alle leden van een team in de gevangenis zitten, mag het team niet meer meedoen. Dit is tevens het einde van het spel: de dictator blijft zitten.
3. De tijd is om. Wie heeft de meeste kenmerken verzameld? U constateert dat de dictator er nog steeds zit.

### WAT DOET U?

1. Introduceer het spel ‘Breek de macht’. Vraag uw leerlingen bijvoorbeeld om landen op te noemen die geen rechtsstaat zijn. Wat maakt dat deze landen geen rechtsstaat zijn? Concludeer met elkaar dat een land pas een rechtsstaat is als voldaan is aan een aantal kenmerken. Vertel dat in ‘Breek de macht’ de macht van de dictator

gebroken kan worden door als team vijf rechtsstatelijke kenmerken te verdienen. Deze expeditie is niet risicool: het is mogelijk dat de dictator één of meerdere leden van jullie team in de gevangenis zet. Als een heel team in de gevangenis zit, heeft de dictator gewonnen. NB. Stel de leerlingen gerust als ze de speluitslag niet meteen snappen. Tijdens de eerste spelronde wordt het spel vanzelf duidelijk en anders is er ook dan nog wel ruimte voor vragen.

2. Maak zes teams en zorg daarbij dat de teams even groot zijn. U kunt de teams die een speler te weinig hebben een extra spelerskaart geven, zie: [www.prodemos.nl/breekdemacht](http://www.prodemos.nl/breekdemacht). Welke rol deze extra spelers hebben, wordt vanzelf duidelijk tijdens het spel. Deel aan ieder team de acht verzetskaarten uit en de vier dictatuurkaarten.
3. Speel één spelronde. Vraag na deze ronde of er nog vragen zijn.
  - a. **De dictator spreekt:** Start het eerste dictatorfilmpje. In dit filmpje wordt duidelijk *waarvan* iemand verdacht wordt en *wie* er verdacht wordt. In het eerste filmpje wordt degene wiens voornaam het eerst in het alfabet voorkomt verdacht van het drukken en verspreiden van een illegale krant.
  - b. **Het lot bepaalt welk team wordt getroffen door de toorn van de dictator:** U bent de geheime dienst en bepaalt – door de dobbelsteen te gooien – welk team wordt gestraft door de dictator (levenslange gevangenisstraf). Laat de gevangenskaart zien. Als een team een extra spelerskaart heeft, dan mogen ze deze extra speler opofferen. Is de meerderheid van de andere vijf teams bereid om in verzet te komen voor het getroffen team? Het getroffen team kan niets anders doen dan afwachten.
  - c. **De vijf andere teams spelen een verzetskaart of een dictatuurkaart:** Als minstens drie van de vijf overige teams in verzet komen, dan winnen deze dappere teams een kenmerk van de rechtsstaat en gaat er niemand van het getroffen team naar de gevangenis. Als minder dan drie teams in verzet gaan, dan gaat niet alleen van het getroffen team iemand levenslang naar de gevangenis, maar ook van het team of de twee teams die een verzetskaart hebben gespeeld! Let op: ieder team speelt de kaart gedekt (dus: met de achterkant naar boven). De teams mogen van elkaar namelijk niet zien of ze in verzet komen tegen de dictator of trouw blijven aan de dictator.
  - d. **De geheime dienst valt binnen.** U vertelt welke teams in verzet zijn gegaan en welke teams een dictatuurkaart hebben gespeeld. Neem al deze kaarten in. Concludeer of de verzetsstrijders hebben gewonnen (drie verzetskaarten of meer) of dat de dictator heeft gewonnen (één of twee verzetskaarten). In het eerste geval geeft u de teams die een verzetskaart hebben gespeeld een kenmerk van de rechtsstaat en u feliciteert het getroffen team met het feit dat er niemand naar de gevangenis hoeft. In het tweede geval deelt u een gevangenisbordje uit aan de teams die wel een

verzetskaart hebben gespeeld én aan het getroffen team. Als een teamlid in de gevangenis zit, mag hij of zij wel gewoon mee blijven doen en mee blijven denken, maar als een heel team in de gevangenis zit, is het spel afgelopen. De dictator heeft dan gewonnen.

4. Als er geen vragen meer zijn, start u een tweede ronde (stap 3 a t/m d). U kunt de dobbelsteen ter afwisseling ook door een leerling laten gooien.
5. U beëindigt het spel als een team vijf kenmerken van de rechtsstaat heeft verzameld of als van een team alle leden in de gevangenis zitten. In het eerste geval speelt u het filmpje van de verslagen dictator (duur: 18 seconden) en in het tweede geval speelt u het overwinningfilmpje (duur: 32 seconden). De filmpjes vindt u op [www.prodemos.nl/breekdemacht](http://www.prodemos.nl/breekdemacht).
6. Kom nog even terug op het begrip ‘rechtsstaat’. Wat waren de vijf kenmerken van de rechtsstaat? Vraag aan een leerling om aan de hand van twee (of meer) kenmerken uit te leggen waarin een dictatuur verschilt van een rechtsstaat.