

EDUCATIEVE HANDLEIDING



Colofon

Versie educatieve handleiding: 1.0, 03-11-2017

Dit is de educatieve handleiding bij de eerste editie van Terra Nova Minimaatschappij, uitgegeven door Stichting Terra Nova - Democratisch Design in 2017.
Copyright © 2017: Lisa Hu

Auteur: Lisa Hu
Educatieve handleiding: Rinke Huisman en Lisa Hu
Grafische vormgeving: Mila Chorbadzhieva en Lisa Hu

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, kopie, in digitale vorm of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande toestemming van Stichting Terra Nova - Democratisch Design.

Terra Nova Minimaatschappij is verkrijgbaar bij Uitgeverij Pica  pica

Voor informatie en updates:

online.terra-nova.nl

INHOUDSOPGAVE

<i>Bericht van de maker</i>	4
1. Voorbereiding	7
1.1 <i>In het kort</i>	8
1.2 <i>Toelichting educatieve handleiding</i>	9
1.3 <i>Rol van de leraar</i>	10
1.4 <i>Pedagogiek en didactiek</i>	14
1.5 <i>Resultaten?</i>	18
1.6 <i>Uitwisseling en klassengesprek</i>	19
2. Aan de slag	21
2.1 <i>Spelmateriaal</i>	23
2.2 <i>Lestabel met Eilandvragen (met tips, actualiteiten en onderliggende thema's)</i>	27
2.3 <i>De syntheseles</i>	40
2.4 <i>Variaties</i>	41
3. Achtergrond en verantwoording	43
3.1 <i>Aansluiten bij het curriculum (leerdoelen, kerndoelen, vakken en actualiteiten)</i>	44
3.2 <i>Burgerschapsonderwijs</i>	46
3.3 <i>Terra Nova Minimaatschappij als dialoogspel</i>	51

BERICHT VAN DE MAKER

Normen en waarden zijn niet onveranderlijk. Gelukkig maar, want de wereld waarin ze zijn ontstaan is in beweging. Maar hoe vaak denken we nog ergens over na, wanneer we het eenmaal normaal vinden? Als we onszelf en elkaar niet kritisch bevragen, gaan we ook niet vooruit. Toch is een open gesprek over de grote thema's van de samenleving niet altijd gemakkelijk te voeren: te controversieel, saai, abstract, of het blijft hangen in 'dat is nou eenmaal zo'.

In mijn zoektocht naar prikkelender burgerschapsonderwijs hoorde ik bij een bijeenkomst: 'We moeten gewoon mét elkaar zijn, in plaats van tegen elkaar.' Dat klonk aangenaam. Maar in een samenleving betekent 'met' een bepaalde groep zijn, vaak ook afstand tot mensen die het anders willen. Welke vaardigheden zijn er nodig om dan toch samen op zoek te kunnen gaan naar oplossingen?

Als social designer wilde ik hiervoor heel graag iets ontwikkelen, en wel samen met de kampioenen van de verbeelding en de waaromvraag: kinderen. Het resultaat is Terra Nova Minimaatschappij. In dit dialoogspeel ligt niet vast 'hoe het hoort' en zie je elkaars en je eigen opvatting van 'eerlijk' en 'goed' in een ander licht. En dat is overal relevant. Als wereldburger, maar ook in de kleinste samenlevingen die we kennen: van op school tot in de wijk en van op het werk tot thuis.

Dank aan alle kinderen, jongeren en volwassenen die ervoor hebben gezorgd dat Terra Nova Minimaatschappij er nu is. En veel plezier!

Hartelijke groet,

Lisa hu

Oprichter Stichting Terra Nova - Democratisch Design

IDEEËN?

Deel je idee!

De ideeën van spelers hebben een grote rol gespeeld in elke fase van de ontwikkeling van Terra Nova Minimaatschappij. Ook nu het spel er is, blijven reacties en tips van belang! Ook zijn we heel benieuwd hoe het ideale eiland van jou/jouw leerlingen eruitziet en welke oplossingen en Eilandwetten er zijn ontstaan. Dit kun je delen met ons en anderen op het Prikbord op online.terra-nova.nl, of mail ons op info@terra-nova.nl.



I. VOORBEREIDING

1.1 IN HET KORT

Wat is Terra Nova Minimaatschappij?

Een dialoogspel, een discussietool, een burgerschapsmethode, een samenwerkingsexperiment: het is het allemaal. Terra Nova Minimaatschappij is samen met 7- tot 70-jarigen ontworpen en onafhankelijk uitgegeven door Stichting Terra Nova - Democratisch Design. Het biedt handreikingen om een betekenisvol gesprek aan te gaan, maar laat maximale vrijheid voor eigen invulling van de spelers. Daarom bieden we geen 'juiste antwoorden', maar wel veel prikkelende vragen.

Doel van het spel

Hoe zou de ideale wereld eruitzien, als je alles opnieuw mag bepalen? Beslis samen over het lot van eilandbewoners. Maak het eiland zoals je er zelf op zou willen leven, welke eilandbewoner je ook zou zijn.

Met dit spel kun je:

- discussiëren over samenlevingsvormen waarin jij en je medespelers zich in kunnen vinden;
- burgerschapshoudingen, -vaardigheden en -kennis levendig en relateerbaar maken, ervaren hoe systemen in een samenleving werken, betrokkenheid bij maatschappelijke uitdagingen stimuleren;
- abstracte of controversiële onderwerpen bespreekbaar maken;
- oefenen met communicatievaardigheden;
- aandacht geven aan het moreel kompas, kritische meningsvorming en zelfontplooiing;
- van een andere kant kijken en omgaan met andere meningen;
- probleemoplossend en creatief denken;
- plezier beleven in samen iets bedenken en leren van elkaar.

Duur van het spel

Het spelen van een set Eilandvragen duurt 30-90 minuten, afhankelijk van hoeveel tijd je neemt voor het bespreken van context en actualiteit tussendoor en reflectie na afloop.

Aantal spelers

Terra Nova Minimaatschappij kent vijf coöperatieve rollen en is ontworpen voor vijf spelers per spel. In een klas met dertig leerlingen speel je met zes spellen tegelijk.

Richtlijnen

De drie richtlijnen van Terra Nova Minimaatschappij:

- De spelers besturen samen alle eilandbewoners: je 'bent' niet één poppetje.
- Er zijn geen foute antwoorden binnen het spel en creatieve of gekke ideeën en vragen maken het spel juist mooi! Zolang je maar serieus wilt uitleggen waarom je iets denkt.
- Je bent bereid de mening van anderen te horen en je probeert je te verplaatsen in een ander.

Veel plezier met het spelen van Terra Nova Minimaatschappij!

1.2 TOELICHTING EDUCATIEVE HANDLEIDING

Updates

In deze educatieve handleiding vind je handvatten ter voorbereiding op het begeleiden van Terra Nova Minimaatschappij. Op Terra Nova Online kun je ideeën en tips achterlaten bij onderdelen van deze handleiding, zoals de lestabel met alle Eilandvragen en combinatietips met actualiteiten en lesstof. Deze verwerken we vervolgens op Terra Nova Online, zodat iedereen daarmee aan de slag kan. Ook deze handleiding wordt geregeld geüpdatet met nieuwe ideeën en uitbreidingen. Deel je inzichten en feedback dus vooral via Terra Nova Online of info@terra-nova.nl, dan nemen wij ze ter harte.

Workshops

Deze handleiding is er zodat zoveel mogelijk mensen met Terra Nova Minimaatschappij aan de slag kunnen. Voor o.a. een vlotte start met het hele team, inspiratie om er het meeste uit te halen, wat te doen in uitdagende situaties en co-teachings van de eerste les hebben we daarnaast ook verschillende workshops en trainingen ontwikkeld. Kijk op www.terra-nova.nl voor meer informatie.

Voor wie

Terra Nova Minimaatschappij kan door jong en oud en in diverse situaties gespeeld worden. Deze educatieve handleiding gaat hoofdzakelijk uit van ervaringen met meer dan duizend po leerlingen en honderden jongeren en volwassenen. Daarom is er soms wat meer aandacht voor specifieke po-situaties. In deze educatieve handleiding hebben we het over leerlingen, maar daar kun je vanzelfsprekend ook lezen: deelnemers, kinderen, jongeren, studenten enzovoort. Daarnaast hebben we het over 'de leraar'. Hiermee bedoelen we de spelleider. Hier kun je dus ook lezen: begeleider, coach, ouder enzovoort.

1.3 ROL VAN DE LERAAR

Welke rol heb je?

In Terra Nova Minimaatschappij is de leraar de spelleider en degene die context biedt (verhalen, gerelateerde lesstof, actualiteiten). Je hebt dus een coachende rol en bent geen deelnemer aan het spel. Probeer de leerlingen zo min mogelijk te sturen naar 'goede' antwoorden: die zijn er niet. Probeer niet te moraliseren en behandel de leerlingen in hun ideeën als gelijken: dat komt het creatief denken ten goede. Het is belangrijk dat leerlingen de vrijheid hebben en voelen om zelf conclusies te trekken. Dit betekent dus dat je soms ideeën moet toelaten die niet passen in je eigen wereldbeeld of sociaal onwenselijk zijn. Wanneer leerlingen ontdekken dat er bij Terra Nova Minimaatschappij altijd meerdere opties zijn en meningen niet vaststaan, kunnen ze zeer geëngageerd de discussie en dialoog voeren over uiteenlopende zaken; met de Eilandvragen als relateerbaar startpunt, vanuit hun eigen interesses en zorgen en vanuit van jouw geboden context.

Naarmate het spel vaker gespeeld wordt, kan de leraar steeds minder gaan leiden en het gesprek tussen teams onderling faciliteren, in plaats van dat antwoorden aan de leraar zijn gericht. Leerlingen kunnen dan ervaren dat dat wat een ander zegt soms slechts een mening of aanname is – ook dat wat de leraar zegt – en dat het loont kritisch te denken. Als deze verschuiving plaatsvindt, voelen leerlingen meer ruimte om hun eigen gedachten kritisch af te wegen en gaan ze daar zelf de verantwoordelijkheid voor nemen. Je kunt de leerlingen stimuleren met elkaar de discussie aan te gaan door bijvoorbeeld te vragen wat een bepaald team heeft bedacht en daarna te vragen wie er een heel ander idee had. Daarna kunnen deze teams kritische vragen aan elkaar stellen, elkaar proberen te overtuigen en van elkaar leren.

Welke vragen stel je?

Elkaar vragen stellen om tot een beter antwoord te komen is een belangrijk onderdeel van Terra Nova Minimaatschappij. De Discussiekaarten (zie pagina 25) bieden al een goede houvast. De leraar kan leerlingen ook uitdagen om op een dieper niveau te denken door middel van doorvragen. Er is veel literatuur te vinden over vraagtechnieken die aanzetten tot dieper denken. De meest relevante tips worden aan de hand van een paar voorbeelden hieronder uitgelegd.

- **Vermijd 'invulvragen' en stel zoveel mogelijk open vragen.**

Voorbeeld

Invulvraag: Vind je het niet zielig dat de zieke geen eten krijgt?

Open vraag: Waarom kies je ervoor de zieke geen eten te geven?

- **Maak gebruik van meervoudsvormen. Dit geeft aan dat er niet slechts één goed antwoord is en dat je openstaat voor ideeën.**

Voorbeeld

Enkelvoudig: Kun je een andere manier bedenken?

Meervoudig: Welke andere manieren kun je nog bedenken?

- **Zorg dat een vraag tentatief is. Een tentatieve vraag is niet definitief en is voorzichtig geformuleerd. Dit brengt een onzekerheid in onze hersenen waardoor we de mogelijkheden voor alternatieven openhouden.**

Voorbeeld

Definitief: Wat is een goede oplossing om mensen te laten samenwerken?

Tentatief: Gaan de mensen op jouw eiland wel of niet samenwerken en hoe zou je dat organiseren?

Welke reacties geef je?

Het is belangrijk je bewust te zijn van de manier waarop je reageert op ideeën. Deze kan het denkproces zowel aanmoedigen als afremmen. In het geval van bevestigende antwoorden stopt dit het denken:

- *'Dat heb je goed uitgelegd.'*
- *'Ik ben het met je eens.'*
- *'Oké, ik snap wat je bedoelt.'*

Soms is dat ook niet erg, omdat je weer verder wilt gaan met de les. Wil je het denken laten doorgaan, dan kun je vragen stellen als:

- *'Hoe weet je of dat klopt?'*
- *'Wat maakt dat je dat denkt?'*
- *'Probeer je ... te zeggen?'*
- *'Zou het ook op andere manieren kunnen?'* (de Discussiekaarten zijn hier weer goed voor te gebruiken, zie pagina 25).

Hoe begeleid je een discussie?

Bespreek de richtlijnen van discussiëren. Elkaar laten uitpraten is belangrijk. Van mening veranderen mag ook. Goed onderbouwen is de kunst. Wees niet bang dat er chaos ontstaat of dat de leerlingen het niet eens worden. Juist dit soort momenten van frictie of verwarring kunnen heel leerzaam zijn.

Soms kunnen de Eilandvragen multi-interpretabel geformuleerd zijn; bijvoorbeeld wanneer er niet geëxpliciteerd wordt wat de exacte context is. Dit is een bewuste keuze, om de denkrichting niet te veel af te bakenen en ruimte te laten voor verschillende interpretaties. Die verschillende interpretaties maken zo'n vraagstuk interessant. Hetzelfde geldt voor het spelmateriaal: zo kunnen vissen zowel staan voor eerste levensbehoeften als valuta en worden kamphutten gebruikt om bedjes, maar ook hele dorpen of fabrieken mee uit te beelden. Zo werken het materiaal en de vragen dienend aan de discussie, in plaats van sturend.

Voorbeeld op de volgende pagina.

Voorbeeld

'Het antwoord op deze vraag hangt af van hoeveel eten er nog is op het eiland'

→ *In de echte wereld zijn ook niet alle factoren bekend of te voorspellen. Daarom is het een oefening in kritisch denken om verschillende scenario's en factoren mee te nemen in de afweging.*

Soms komt het voor dat leerlingen zichzelf de pas afsnijden. Gebruik de vrijheid in de vraag om hen dan weer aan het denken te zetten.

Voorbeeld

'Dat andere eiland kunnen we niet helpen, want ze wonen toch te ver weg.'

→ *Je mag leerlingen dan verder uitdagen door een tegenvoorstel te geven: 'Maar wat nu als ze wel dichtbij zouden wonen?'*

Wat doe je met uitdagende uitspraken?

Het kan voorkomen dat een leerling ergens heel uitgesproken over is of radicale gedachten heeft waar je als leraar niet achter kunt staan. Hoe je daarmee omgaat blijft maatwerk. Terra Nova Minimaatschappij biedt geen universeel antwoord op uitdagende situaties. Wel kan het helpen om dit niet als iets negatiefs te zien en te bedenken dat het goed is om in elk geval op de hoogte te zijn van wat er speelt onder leerlingen. Een radicale uitspraak is daarmee een kans om erachter te komen waarom iemand iets denkt, of hem/haar te helpen iets van een andere kant te bekijken.

In een **interview met Diewertje de Graaff** over het boek *Extreem* in de klas is te lezen dat de leraar vooral veiligheid kan bieden in dit soort situaties door even een stapje terug te nemen en dan te vragen naar het achterliggende thema: wat speelt hier nou echt? Pas wanneer dit duidelijk is, kan er met elkaar over gesproken worden.

Voorbeelden van vragen die je kunt stellen:

- *Waardoor vind/denk/voel je dat?*
- *Heb je een voorbeeld daarbij?*
- *Hoe zouden anderen hierover denken?*
- De Discussiekaarten werken hier ook goed bij, zie pagina 25

Algemene handvatten voor uitdagende situaties:

- *Probeer niet inhoudelijk te oordelen; afkeuren kan ertoe leiden dat de leerling zich afsluit. Wel kun je iets zeggen over het proces: de manier waarop de discussie of mening opgebouwd wordt.*
- *Ga geen één-op-éénstrijd aan met een leerling. Je kunt wel een grens trekken door te uiten dat je het moeilijk vindt om zoiets te horen of dat je ervan schrikt (houd het bij je eigen gevoel). Maar trek het daarna breder en vraag wat de rest van de klas ervan vindt.*
- *Laat teams zoveel mogelijk met elkaar discussiëren: faciliteer hun gesprek in plaats van je eigen mening te delen. Wel kun je ze verschillende perspectieven aanreiken binnen het spel*

(met nadruk op verschillende, dus niet alleen diegene die je eigen ideeën onderstrepen).

- Geef de leerling(en) de ruimte voor hun eigen mening, vraag door, vraag om een onderbouwing en waarop een mening of gevoel gebaseerd wordt.

Hoe kun je tijdens de les 'uitzoomen'; van de ideeën binnen een team, naar een klassengesprek over uitdagingen in de echte wereld?

Als leraar bied je context bij de observeringen en ideeën van de leerlingen. Deze context kan heel dicht bij de belevingswereld van de kinderen liggen (op het schoolplein hield niet iedereen zich aan de regels, wat doe je dan?), maar kan ook wat verder van de leerlingen afstaan, zoals het schenden van internationale VN-afspraken door Noord-Korea. Zeker bij oudere spelers kan het gesprek vanzelf overgaan van het dilemma met de eilandbewoners tot dergelijke wereldproblematiek. Probeer dit te faciliteren. Het kan bijvoorbeeld blijken dat niet iedereen van alle feiten op de hoogte is. Wanneer de discussie over actualiteiten niet spontaan op gang komt, kun je ervoor kiezen om dit na de vraag bewust op te starten. Op het platform Terra Nova Online is een overzicht te vinden van koppelingen met de actualiteit en alle onderliggende thema's die inde Eilandvragen aan bod komen.

Tijdens het spelen van Terra Nova Minimaatschappij zul je ideeën en uitspraken van leerlingen horen die je misschien verrassen of prikkelen. Het is de kunst om dan niet meteen daarop in te spelen maar even af te wachten hoe het gesprek verder verloopt. Ondertussen kan het prettig werken om opvallende zaken even in een notitieboekje te noteren. Zo kun je het zelf teruglezen, of delen met andere leraren op Terra Nova Online. Hierna is het mogelijk om het spel even stil te leggen en klassikaal te bespreken wat je is opgevallen, of verschillende teams iets te laten uitwisselen.

Zo mondt een situatie op het eiland regelmatig uit in levendige klassengesprekken, met onderwerpen van pesten tot de voors en tegens van het basisinkomen, en van de Tweede Wereldoorlog tot terrorisme.

1.4 PEDAGOGIEK EN DIDACTIEK

Pedagogische adviezen

- Het gaat in dit spel niet om winnen door middel van punten of door middel van goedkeuring van de leraar. Aan het eind van een les kunnen wel Eilandverkiezingen gehouden worden. Dan stemmen de leerlingen zelf over de vraag op welk eiland ze het liefst zouden willen wonen (op je eigen eiland stemmen is niet toegestaan). 'Winnen' geschiedt dus door middel van het verwoorden van normen en waarden waarin anderen zich herkennen.
- Benadruk dat er geen goed of fout antwoord is. Het gaat om het vormen van je eigen mening en die goed onderbouwen. Bespreek hoe je dit kunt doen.
- Bespreek wat het betekent om open te staan voor de mening van een ander. Wat vraagt dit van jou? Wat gebeurt er als iemand iets zegt waarmee je het niet eens bent?
- Bespreek de richtlijnen van discussiëren. Elkaar laten uitpraten is belangrijk. Van mening veranderen mag ook. Goed onderbouwen is de kunst.
- Het spelmateriaal is een belangrijk onderdeel van Terra Nova Minimaatschappij. Bespreek hoe je ervoor kunt zorgen dat andere leerlingen hiervan ook lang gebruik kunnen maken, bijvoorbeeld door op compleetheid te controleren bij het opbergen.

Didactische adviezen

- Denk goed na over de indeling van de teams. Met welk doel zet je leerlingen bij elkaar? Wil je een bepaalde dynamiek creëren of ben je benieuwd hoe leerlingen op elkaar reageren die normaal weinig contact hebben? Zijn er bijvoorbeeld leerlingen met verschillende achtergronden of thuissituaties? Zet je de mondige of verlegen leerlingen juist wel of niet bij elkaar? Het werkt het makkelijkst om tijdens de verschillende lessen dezelfde teams aan te houden. Spelers laten doordraaien of nieuwe teamindelingen kunnen wel interessant zijn om bijvoorbeeld verschillende manieren van samenwerken te laten proberen, als ze meer bekend zijn met het spelprincipe.
- Kies voor een opstelling in de klas waar de kinderen goed in een team van vijf kunnen communiceren.
- Speel één set Eilandvragen per keer.
- Eventueel kan de voorkennis geactiveerd worden door eerst te bespreken wat iedereen al weet over het (actuele) thema dat bij die les hoort. In de tabel over het lesverloop vind je per set Eilandvragen suggesties voor het activeren van de voorkennis en het aansluiten bij de actualiteit (zie pagina 27).
- Wanneer Terra Nova Minimaatschappij al eerder gespeeld is, kun je leerlingen vragen wat zij nog van de vorige keer weten.
- Gebruik duidelijke, activerende manieren om te wisselen tussen discussie binnen de teams en met de hele klas. Een belletje werkt goed, of samen de laatste vijf seconden bij elke Eilandvraag hardop aftellen.
- Na het spelen van een Eilandvraag kun je inventariseren wie welke mening had, door individueel handen op te steken (Wie wilde de zieke helpen? En wie wilde de zieke niet helpen?). Je kunt dan vragen waar binnen het team eventuele meningsverschillen waren en hoe dat is opgelost.
- Optioneel: maak zelf een spreekobject. Een spreekobject kan de werking van de Meningmunten versterken. Op veel scholen bestaat er zelfs al zo'n object. Denk bijvoorbeeld aan een praatstok, praatbal, een spreekketting of een spreek sleutel.
- Aan het einde van de les kun je nog vragen: wat vond je het interessantste wat je vandaag hebt geleerd en wat ga je thuis/met anderen bespreken?

Ter inspiratie, uit 'Dialogo als burgerschapsinstrument':

Fase	Aanbevelingen	Analyseer je klas
1. Word gesprekspartner	<ul style="list-style-type: none"> • Ontken het wereldbeeld van je leerlingen niet. • Houd het gesprek open. • Stel je kwetsbaar op. • Bevraag leerlingen actief. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoe speelt het onderwerp? • Waarom raakt deze kwestie je leerlingen (niet)? • Hebben leerlingen een kennisbehoefte, willen ze hun ei kwijt of willen ze spiegelen? • Welke bronnen gebruiken je leerlingen en zit hier een discrepantie met de jouwe?
2. Zie jezelf als procesbegeleider	<ul style="list-style-type: none"> • Pas je aanpak aan op de startsituatie van de klas. • Leg de focus op de meningen en ideeën van je leerlingen, en betrek de hele klas bij het gesprek. • Geef expliciet de ruimte aan de diversiteit aan meningen. • Gebruik eyeopeners om vooroordelen te ontkrachten. • Ga waar nodig op positieve wijze de confrontatie aan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wordt het gesprek door één of meer leerlingen gedomineerd? • Speelt de samenstelling van je klas een rol in de wijze waarop de kwestie besproken wordt? • Hebben je leerlingen duidelijk behoefte aan meer informatie over dit onderwerp? • Wat krijgen je leerlingen mee vanuit hun omgeving? Wat zeggen hun familie, vrienden en verdere omgeving over deze burgerschapskwestie?
3. Blik terug, vat samen en kom tot gezamenlijke conclusies	<ul style="list-style-type: none"> • Zorg dat er altijd ruimte is om het gesprek positief af te sluiten. • Laat zien dat het hebben van verschillende opvattingen niet problematisch hoeft te zijn en dat dit hoort bij een open samenleving. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hebben alle leerlingen kunnen participeren? • Zijn er leerlingen die zich buiten spel gezet voelen?

Rol van de docent

- Expliciteer duidelijk grenzen wanneer de overtuigingen van leerlingen sterk botsen met die van jezelf, de grondwet en/of de regels van de school.
- Besef vanuit een pedagogisch oogpunt dat leerlingen zich in een ontwikkelingsfase bevinden.

- Leg een focus op het proces in de klas in plaats van enkel het zenden van informatie.
- Gebruik botsingen als moment om leerlingen iets bij te brengen en te ondersteunen in hun ontwikkeling.

- Bedank je klas voor hun openheid en inbreng.
- Geef aan hoe je het gesprek hebt ervaren, wat je hiervan meeneemt en hoe het eventueel vervolg krijgt.
- Reflecteer op het gesprek met collega's en leidinggevenden.
- Deel zorgelijke signalen en (structurele) informatievragen van leerlingen met de schoolleiding.

Struikelblokken

- Tijdgebrek.
- Provocaties van leerlingen.
- Leerlingen die het lastig vinden hun mening (op genuanceerde wijze) te onderbouwen.
- Een onveilige sfeer in de klas.

- Meeloopgedrag, geen zelfkritische leerlingen en geen corrigerend vermogen van de klas.
- Het gesprek verzandt in één-op-één discussies.
- Leerlingen hebben een informatievraag waar je lastig aan tegemoet kan komen.

- De discussie is niet goed afgerond.
- Het gesprek krijgt een nieuwe impuls bij het samenvatten.

Werkvormen

- Kennismakingsoefening
- Socratische oefening: het opschoten van je mening (uit het programma *Les van Socrates*).
- ASR model (Nederlands Debat Instituut).

- Carrousel-debat.
- Filmmateriaal zoeken om verschillende perspectieven te belichten.

- Gebruik een reflectie mindmap om terug te blikken op het gevoerde gesprek.

Bron: 'Dialogo als burgerschapsinstrument', Diversion, 2015

1.5 RESULTATEN?

Hoe weet je nou of Terra Nova Minimaatschappij geslaagd is? Er vindt geen toetsing plaats. Er worden geen cijfers uitgedeeld en er is geen winnaar aan te wijzen. De volgende beschrijvingen zijn wat ons betreft de succesmomenten in het spel:

- **Verwondering** en zelf verworven inzicht is een mooie graadmeter van succes. Om te willen bijdragen aan de wereld om je heen helpt het om te weten en beleven hoe die wereld werkt.
- **Wrijving** en de momenten waarop leerlingen het oneens zijn. Soms ontdek je pas wat je zelf belangrijk vindt als dat betwist wordt.
- Een **open gesprek** voeren over onderwerpen die anders zelden besproken worden en samen op zoek gaan naar **oplossingen** voor problemen waar wereldleiders ook nog niet over uit zijn.
- **Elkaar leren kennen** via elkaars uitspraken of houding in het spel. Welke verhalen zitten daarachter?
- De bereidheid om er **samen uit te willen komen**, het bouwen van een cultuur waar meerdere opvattingen naast elkaar kunnen bestaan.
- **Doorvragen**, kritisch denken en reflecteren krijgen steeds meer een plek in hoe je elkaar en de wereld om je heen kunt benaderen.

Wat zijn jouw bevindingen en 'resultaten' van Terra Nova Minimaatschappij?
Laat het ons weten! Info@terra-nova.nl

1.6 UITWISSELING EN KLASSENGESPREEK

Met Terra Nova Minimaatschappij vinden veel waardevolle momenten plaats wanneer er vanuit interesse van leerlingen een klassengesprek op gang komt. Het doel van de Eilandvragen is dus niet alleen dat er wordt gediscussieerd binnen de teams, maar juist ook nadat de onderlinge teams een besluit hebben gevormd. Daarom kunnen na afloop van alle of enkele vragen (afhankelijk van de beschikbare tijd) de ideeën kort klassikaal worden besproken. Idealiter zijn de antwoorden niet aan de leraar gericht, maar aan elkaar. Zo kan een team bijvoorbeeld vragen stellen aan een team met een heel ander idee. Daarbij kun je als leraar natuurlijk wel context bieden, teruggrijpen op eerdere stof, nieuwe stof introduceren of situaties koppelen aan de wereld om leerlingen heen ('Zie je dit ook op straat, thuis, op de voetbalclub?').

Inhoudelijke reflectie

De Eilandvragen zijn bovendien bedoeld als aanzet voor een brede uitwisseling over basiswaarden en hoe we willen dat de samenleving eruitziet. Daarom kan het interessant zijn om bij elke Eilandvraag, of na afloop van een set, te bekijken hoe de besproken uitdagingen en systemen in Nederland of België werken, of juist in andere landen. Ook kun je je afvragen wat er nodig zou zijn om de ideeën over het eiland te realiseren en of deze nu al in het klein uitgetoet kunnen worden.

Procesreflectie

Ook het verloop van het gesprek, de totstandkoming van een besluit en de samenwerking zijn interessante aanknopingspunten voor reflectie. De Goudstukken (te vinden bij Downloads op Terra Nova Online) kunnen hierbij helpen, evenals de volgende vragen:

- Wat vind je van wat er op het eiland gebeurt? Hoe heb je die mening gevormd, waar komt die vandaan?
- Wat gebeurt er als iemand iets zegt waar je het niet mee eens bent?
- Hoe reageren anderen op wat je zegt?
- Hoe voelt het als je een idee had, maar dat idee niet echt gehoord werd of er toch iets anders werd besloten?
- Welke functie en houding heb je in het team? Bijvoorbeeld: wil je graag als eerste iets inbrengen, of wacht je juist af?
- Wat vind je wel en niet fijn werken aan hoe de andere spelers doen? Kun je daar iets van leren?

2. AAN DE SLAG

Om Terra Nova Minimaatschappij te kunnen spelen, zijn de volgende acties nodig:

- Lees deze handleiding door.
- Maak 30-90 minuten vrij in je lesrooster.
- Ga naar online.terra-nova.nl, log in en kies een set Eilandvragen.
- Lees de Eilandvragen van tevoren door en bepaal of je een combinatie wilt maken met andere lesinhoud of actualiteiten. Kijk voor handreikingen in de tabel op pagina 27.
- Zet het benodigde aantal spellen klaar.
- Maak teams (zie Didactische adviezen op pagina 15).
- Zet de Eilandvragen klaar op het scherm (of digibord/beamer). Alternatief: gebruik laptops of tablets, of print ze uit.
- Bij de eerste set Eilandvragen zitten ook uitlegpagina's. Vertel de leerlingen aan de hand van deze uitleg hoe het spel werkt.
- Verdeel de Rollenkaarten (zie pagina 24).
- Zorg dat de Materiaalmeester het benodigde materiaal voor deze set Eilandvragen verzamelt.
- Zorg dat de Muntenbewaker elke speler vier Meningmunten geeft.
- Zorg dat de Discussie-aanvoerder de Discussiekaarten op het bord legt, met de tekst naar boven.
- Bepaal of je met een timer gaat spelen.
- Start het spel door de eerste Eilandvraag in beeld te brengen.

Zie ter voorbereiding op de lessen de Lestabel (pagina 27) voor een overzicht van alle sets Eilandvragen met tips en aandachtspunten voor de leraar.

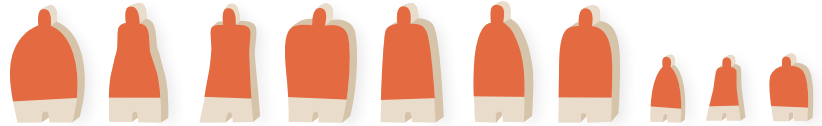


1 spelbord

2.1 SPELMATERIAAL: WAT IS WAT?



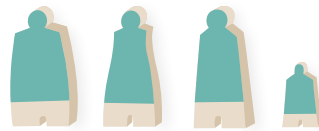
3 meren



7 eilandbewoners + 3 eilandbewonerskinderen



1 Materiaalmeesterzakje



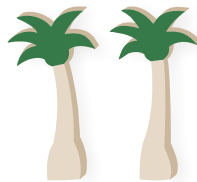
3 nieuwelingen + 1 nieuwelingenkind



3 kamphutten



6 Discussiekaarten



2 palmbomen



4 plankjes



3 kokosnoten



2 vissen



20 Meningmunten



7 Leidingstekens



5 Rollenkaarten



5 kaartenhouders



1 instructieboekje

1 Logboek & Eilandwettenboekje

Op Terra Nova Online:
 • Eilandvragen
 • Goudstukken
 en ander extra materiaal

Rollenkaarten

De Rollenkaarten zijn een belangrijk spelelement in Terra Nova Minimaatschappij. Deze zorgen ervoor dat er doorgaans geen spelleider continu naast elk team hoeft te staan, maar dat leerlingen (deels) zelfstandig hun gesprek kunnen reguleren.

De vijf Rollenkaarten zijn gebaseerd op coöperatief leren. Iedereen mag op dezelfde manier deelnemen aan het spel (dus het materiaal verplaatsen is niet alleen voor de Materiaalmeester weggelegd), maar iedere speler houdt één spelonderdeel extra in de gaten. Door iedereen een bepaalde taak te geven tijdens het spel spreken we leerlingen aan op hun verantwoordelijkheidsgevoel en zelfstandig vermogen.

Je kunt leerlingen zelf laten beslissen hoe ze deze rollen gaan verdelen; dat is al een samenwerkingsproces op zich. Je kunt ze ook een specifieke rol geven om mee te oefenen. Voor leerlingen met een autismespectrumstoornis kan Materiaalmeester prettig werken.

Zijn er meer of minder dan vijf spelers? Kijk dan bij de Veelgestelde vragen op Terra Nova Online hoe je de rollen in dat geval kunt verdelen.



Discussiekaarten

Op het spelbord liggen zes Discussiekaarten. Deze kunnen op elk moment ingezet worden (door de kaart op te pakken, te tonen en de vraag te stellen aan andere speler(s)).

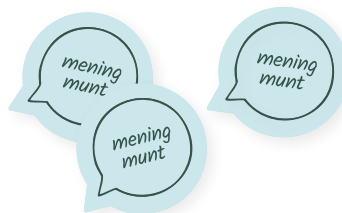
- **Waarom Discussiekaarten?** Gebruik deze om elkaar uit te dagen om een stap verder te denken. Ze helpen om kritisch en van verschillende kanten te kijken en om zo tot een genuanceerder en weloverwogen antwoord te komen.
- **Wie gebruikt ze?** Elke speler mag de Discussiekaarten gebruiken, maar de Discussie-aanvoerder houdt in de gaten dat er minimaal één kaart per vraag wordt ingezet.
- **Wanneer?** De vragen zijn zo gemaakt dat ze vrijwel altijd gesteld kunnen worden. Ze zijn extra relevant als spelers een vast standpunt hebben of als ze het erg snel met elkaar eens zijn.



Meningmunten

Bij het begin van het spel krijgt iedereen vier Meningmunten. Je legt een Meningmunt in de pot als je je mening wilt geven. Dan ben jij aan het woord en luisteren de andere spelers.

- Waarom Meningmunten? Deze zorgen ervoor dat iedereen even vaak de kans krijgt zijn/haar mening te geven. Ook kun je hiermee meteen zien aan wie eventueel wel enkele (hulp)vragen gesteld mogen worden.
- Wel of geen munt? Tijdens het spel zullen er waarschijnlijk situaties voorkomen waarbij spelers zich afvragen of er wel of niet een Meningmunt ingeleverd moet worden. Maak hier samen afspraken over. Uiteindelijk mag de Muntenbewaker de knoop doorhakken.
- Munten op? Heb je al je Meningmunten al ingezet, maar de anderen nog niet? Dan moet je wachten tot ook zij al hun munten gebruikt hebben. Wel mag je Discussiekaarten inzetten (doorvragen); dit kost niets. Wij raden aan wel een Meningmunt in te leveren bij het beantwoorden van een Discussiekaart, maar uiteindelijk mogen spelers zelf bepalen wat het beste werkt.
- Nieuwe munten? Pas als iedereen zijn/haar Meningmunten heeft gebruikt, mogen ze weer opnieuw verdeeld en ingezet worden (dus niet bij elke nieuwe vraag).



Leidingstekens

De Leidingstekens worden geïntroduceerd bij de eerste set Eilandvragen, 'Aan de Macht'. Deze zet je onder een of meerdere eilandbewoners, om hun leidingpositie aan te tonen.

Timer

Op Terra Nova Online vind je de Eilandvragen met een ingebouwde timer. Een timer per vraag geeft structuur en competitiegevoel aan het spel. Neem bijvoorbeeld 3 minuten per Eilandvraag. Daarna is er soms nog een actie om uit te voeren op het eiland of in het Logboek. In dat geval staat dit bij de Eilandvraag aangegeven.

Je kunt ook zonder timer spelen, bijvoorbeeld als je maar met één team bent of langer de tijd hebt.

Logboek & Eilandwetten

In het boekje Logboek & Eilandwetten kunnen leerlingen bouwen aan een werkend systeem voor hun eiland. Naast de rollenkaarten kunnen er per team één of meerdere schrijvers aangewezen worden om de aantekeningen en Eilandwetten te noteren. Zorg dat deze in het team bepaald worden of wijs zelf een schrijver aan, bijvoorbeeld per Eilandvraag. Kies je ervoor om dit boekje niet te gebruiken, dan kun je bij het selecteren van de Eilandvragen op Terra Nova Online de betreffende slides gemakkelijk 'uitzetten'.

Eilandwetten

Bij sommige Eilandvragen staat vermeld dat er een Eilandwet opgesteld kan worden. De vier kolommen in het boekje geven structuur aan zo'n wet:

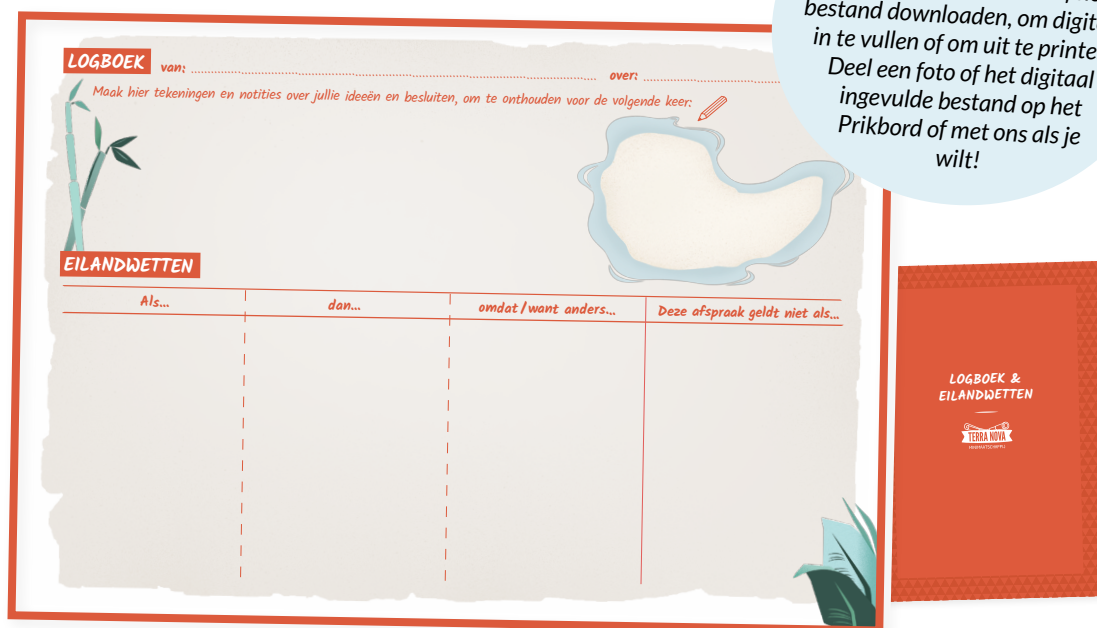
- 'Als...' beschrijft de situatie
- 'Dan...' beschrijft het besluit
- 'Want anders/omdat...' beschrijft de noodzaak
- 'Deze afspraak geldt niet als...' beschrijft uitzonderingen

Eenvoudiger beginnen?
Sla de laatste twee
kolommen dan over.

Logboek

Vaak komen er interessante ideeën, vragen en verhalen naar voren tijdens Terra Nova Minimaatschappij. Om deze niet te vergeten kun je ze op elk moment gedurende het spel of na afloop noteren in het Logboek. Bijvoorbeeld in de vorm van steekwoorden, of met behulp van tekeningen. Ook als je een volgende keer verder wilt spelen met dezelfde groep, is het handig om belangrijke beslissingen terug te kunnen zien.

Logboek
& Eilandwetten
vol? Via Terra Nova Online
kun je nieuwe bestellen of het
bestand downloaden, om digitaal
in te vullen of om uit te printen.
Deel een foto of het digitaal
ingevulde bestand op het
Prikbord of met ons als je
wilt!



2.2 LESTABEL

Tijdens de Eilandvragen kom je het volgende tegen:

- Hoofdfragen: de belangrijkste vraag om te beantwoorden.
- Hulpvragen: soms is er een bijvraag om leerlingen nog verder te laten denken (in de Eilandvragentabel zie je ook suggesties voor extra vragen die je kunt stellen).
- Acties: moedig leerlingen aan om bij elke vraag ideeën te laten zien met het materiaal op het eiland, in plaats van alleen in woorden. Soms wordt dit benadrukt bij 'actie'. Ook wordt hier aangegeven wanneer het een goed moment is om een Eilandwet te schrijven (zie Logboek & Eilandwetten, pagina 26).
- Splitsingen: teams A of B krijgen een vervolgsituatie op basis van hun eerdere beslissingen. Waardevol is om daarna klassikaal verschillende teams hun antwoorden te laten uitwisselen.
- Checkpoints: hier wordt de keerzijde van een situatie getoond, om deze van een andere kant te bekijken en te testen of een eerder besluit nog werkt.
- Kop of Munt: iedere speler gooit een Rollenkaarthouder op om te bepalen uit welk perspectief deze vraag beantwoord moet worden.
- Flitsronde: deze speel je met de hele klas tegelijk. Na het voorlezen van de vraag mag iedereen individueel een keuze maken. Dit kan door naar de linker- of rechterzijde van het lokaal te lopen, door te gaan staan of zitten voor een bepaalde keuze of middels handen opsteken. Vervolgens kunnen leerlingen elkaar proberen te overtuigen om naar hun kant te komen. Opstaan en naar links of rechts lopen werkt het meest activerend; dan kunnen leerlingen die het nog niet meteen weten eerst in het midden gaan staan, om vervolgens overtuigd te kunnen worden door een van de twee zijdes.

Eilandvragen I: Aan de macht

Kern: samenlevings- en bestuursvormen verkennen, kiezen en de keerzijde daarvan bekijken

Kerdoel 1, 2, 3, 36 en 37

Materialen: basismateriaal + vanaf vraag 5 de drie oranje kindereilandbewoners

Eilandvragen Vetgedrukt = Hoofdvraag Standaard = Hulpvraag Schuingedrukt = Actie	Uitleg, doorvraagvragen en onderliggende thema's	Tips voor combinaties met de echte wereld: lesstof of actualiteiten
<p>1. Waar en hoe gaan de eilandbewoners op jullie eiland wonen? Blijven ze bijvoorbeeld samen in een groot kamp, verspreiden ze zich, of iets anders? Wat zijn de voor- en nadelen van hoe ze kunnen samenleven? <i>Bedenk hoe het eiland eruit moet zien door de bomen, het water, de zeven eilandbewoners en de kamphutten neer te zetten.</i></p>	<p>Wat is belangrijk om met anderen samen te kunnen (over)leven? Wie krijgt wat en mag waarvan gebruik maken, zoals het grootste meer?</p>	<p>Brexit: autonomie vs bij een grotere groep horen.</p>
<p>2. Iedereen heeft nu een woonplek. Tijd om afspraken te maken. Hoe moet het eiland bestuurd worden? Moet er bijvoorbeeld één leider zijn, of meerdere, of een heel ander systeem?</p>	<p>Hoe zou je de leiding organiseren, als je alles zou mogen bepalen? Wie heeft er thuis de leiding? Is de leiding meer waard dan de niet-leiders?</p>	<p>Verschillende bestuursvormen.</p>
<p>3. De bestuursvorm is nu gekozen, maar nog niet wie dan de leiding mag zijn. Nu roept deze eilandbewoner dat hij (een van) de leider(s) van het eiland is. Mag dat? Hoe wordt bepaald of iemand de leiding mag worden? Hoe kom je erachter of degene die leiding wil worden, ook de beste leiding zal zijn? Wat doet een goede leiding wel en niet? <i>Zet leidingsteken(s) onder de eilandbewoner(s) die vanaf nu de leiding is/zijn. Schrijf de Eilandwet: 'Als iemand de leider wil worden, dan ...'</i></p>	<p><i>Leerlingen hebben de vrijheid om te kiezen voor een systeem zonder leiding, maar het is goed om na te denken wat er gebeurt als ergens geen leiding is (op school, thuis, in een land). Omdat alle landen een vorm leiding kennen, gaat het spel bij sommige vragen wel uit van een vorm van leiderschap. Leerlingen die dit echt niet hebben kunnen dan 'sommige eilandbewoners' lezen in plaats van 'de leiding'.</i></p>	<p>Bespreek voorbeelden van gekozen leiders waarvan betwist kan worden of zij de beste leiders zijn.</p>

<p>4-1. Heeft er op jullie eiland één persoon de leiding? Ga dan naar Checkpoint A. Hebben jullie een ander systeem? Ga dan naar Checkpoint B.</p>		
<p>4-2 A: De eilandbewoners gaan vanavond samen eten. Deze twee eilandbewoners willen bidden voor het eten. Andere eilandbewoners vinden het niet erg om te wachten, maar de leider wil dat zelf niet en bepaalt dat iedereen meteen gaat eten. De twee bewoners voelen zich buitengesloten. B: Er komt een gevaarlijke storm aan! Het kamp moet snel beschermd worden. Maar er heerst chaos: drie bewoners willen dat er één hut wordt verstevigd. Dit werkt alleen als iedereen meehelpt. Drie anderen willen liever in een grot schuilen, maar dan gaan wel alle kampen kapot. De zevende is bang en weet niet wat te doen. De storm nadert en er is nog geen beslissing!</p> <p><i>Werkt jullie Eilandwet nog? Bedenk een oplossing en schrijf een aangepaste wet als dat nodig is.</i></p>	<p>A: Wat kan er gebeuren als je niet aan de kant van de enig leider staat? - minderheden onbeschermd - oneerlijke rechtsspraak / vrijheid - buitensluiting</p> <p>B: Wat kan er gebeuren als er niemand het op tijd eens wordt en niemand het recht heeft een knoop door te hakken?</p> <p>Wat mag een leider wel en niet over je bepalen? publiek/privé?</p>	<p>Artikel Trouw: <u>Moeder eist schadevergoeding wegens klassenfoto tijdens offerfeest.</u></p> <p>Artikel EO: <u>Zweedse peuters mogen niet bidden voor hun knäckebröd.</u></p>
<p>5. Er zijn drie kinderen geboren op het eiland! Als ze opgroeien willen ze ook bepalen hoe het eiland wordt bestuurd. Heeft het eiland er iets aan als jonge eilandbewoners meedenken, is het nuttig? Hoe weet je of jonge eilandbewoners klaar zijn om mee te besturen? Weten jonge eilandbewoners wat goed voor ze is? Weten volwassenen wat goed voor ze is? <i>Zet de kinderpoppetjes bij de kampen, vanaf nu horen ze ook bij het eiland.</i> <i>Schrijf de Eilandwet: 'Als een kind/jongere wil meebeslissen, dan ...'</i></p>	<p>Wat bepaalt of iemand klaar is om mee te beslissen/te stemmen? Nu gebruiken we een leeftijdsdrempel, maar dat zegt niet alles: wat zou het nog meer kunnen zijn?</p>	<p>Bespreek referenda waarvan achteraf bleek dat stemmers niet goed geïnformeerd waren (Oekraïne, Brexit).</p> <p>Artikel Trouw: <u>Stemmen? Eerst examen doen.</u></p> <p>De Nieuws BV radio item: <u>Geen bindend referendum</u></p>

Eilandvragen 2: Verdienen en verdelen

Kern: wat is 'eerlijk', sociaal-economische ongelijkheid, meritocratie, belasting

Kerdoel 1, 2, 3, 35 en 37

Materialen: alles wat eerder gebruikt is + vanaf vraag 5 de vier plankjes

Eilandvragen	Uitleg, doorvraagvragen en onderliggende thema's	Tips voor combinaties met de echte wereld: lesstof of actualiteiten
<p>1. De leiding op jullie eiland is geregeld. Welke taken zijn er nog meer voor de eilandbewoners, om lang op het eiland te kunnen blijven wonen? Wie krijgt welke taak? En hoe wordt dat bepaald? <i>Zet alles ongeveer hetzelfde neer zoals de vorige keer. Zet de eilandbewoners op een plek die past bij hun taak.</i></p>	<p>Wat bepaalt wat voor werk je gaat doen? Wat als je goed bent in iets waar minder vraag naar is?</p>	<p>Wat bepaalt welke baan je later kan gaan doen?</p>
<p>2. Deze eilandbewoner vangt twee grote vissen. Daar heeft zij zelf hard voor gewerkt. Moet zij de vis delen? Heeft de visser meer recht op de vis dan de andere eilandbewoners? <i>Schrijf de Eilandwet: 'Als iemand eten binnenbrengt, dan ...'</i></p>		<p>Bespreek verschillende belastingssystemen en wat je daarvoor terugkrijgt. Zoals Denemarken, waar men zo'n 50% belasting betaald, maar daar gratis onderwijs en gezondheidszorg voor terugkrijgt.</p>
<p>3-1. Lijkt jullie antwoord het meest op 'alles delen', ga dan naar Checkpoint A. Lijkt jullie antwoord het meest op 'je mag (een deel) houden waarvoor je zelf werkt', ga dan naar Checkpoint B.</p>		
<p>3-2. A: De visser denkt nu: 'Ik moet alles afstaan waar ik hard voor werk. En ik krijg sowieso wel te eten, want alles wordt gedeeld.' Daarom doet ze veel minder haar best. B: Door een koude oceaanstroom zijn er opeens bijna geen vissen meer. De visser heeft niks gevangen. De kokosnotenplukkers hebben even hard gewerkt en hebben wel veel binnengehaald.</p> <p><i>Werkt jullie Eilandwet nog? Bedenk een oplossing en schrijf een aangepaste wet als dat nodig is.</i></p>		<p>A: Communisme. B: Samenlevingen zonder sociaal vangnet.</p>

<p>4. Het is zomer en er is even weinig drinkwater. Deze eilandbewoner werkt zittend en heeft minder dorst dan deze eilandbewoner, die kokosnoten uit bomen haalt. Iemand zegt: 'Laten we het water eerlijk delen!' Maar wat is 'eerlijk delen' eigenlijk? Krijgt iedereen precies evenveel water, of krijgt iedereen wat hij nodig heeft? En hoe bepaal je wat iemand nodig heeft?</p>	<p>Wat is eerlijk delen eigenlijk? <u>Equity - Equality</u></p>	<p>Een gespecialiseerde arts kan gemiddeld grofweg 7-16x meer verdienen dan een schoonmaker bij eenzelfde werkweek en gemiddeld grofweg 6x meer dan een basisschoolleerkracht.</p>
<p>5. Er is nog precies genoeg hout over om één kamphut groter en luxer te maken! Welke kamphut wordt het? Hoe bepaal je waar het extra hout naartoe moet? <i>Zet de kampuitbreiding op het eiland.</i></p>	<p>Wat maakt dat je iets extra's verdient? Is dat wanneer je dat erg nodig hebt, of juist als je goed bezig bent?</p>	<p>Als de school geld over had, waar zou dat dan naartoe moeten? Als er begrotingsoverschot was in Nederland, waar zou dat dan naartoe moeten?</p>
<p>6. Deze eilandbewoner is medicijnman en kan zieke mensen helpen. Deze eilandbewoner is afvalopruimer. Is de ene eilandbewoner belangrijker dan de andere? Hebben ze verschillende rechten? Mogen sommige eilandbewoners bijvoorbeeld lekkerder eten of een betere slaapplek?</p>	<p>Variaties: nu vergelijking medicijnman/dokter met afvalopruimer/vuilnisman/schoonmaker, maar kan bijv. ook met iemand die voor de kinderen zorgt of een zanger.</p> <p>Wie bepaalt of een beroep waardevol is?</p>	<p>Als er gezegd wordt, 'ze verdienen niet evenveel, maar hebben wel gelijke rechten': meer geld koopt soms meer rechten, zoals het recht op een goede plek bij een concert of een bredere stoel in de eerste klas van de trein.</p> <p>Het is lastig om salarissen te reguleren: overheid versus de markt. Als salaris nog niet vast zouden liggen, wat zijn andere manieren om te bepalen wat je verdient (denk: je best doen, iets doen wat weinig anderen kunnen, iets doen met veel verantwoordelijkheid)</p> <p>Is het rechtvaardig dat voetballer Ronaldo 2000 keer meer verdient dan een leraar? NPO aflevering <u>What's the right thing to do?</u></p>
<p>7. Als de medicijnman oud wordt, kan hij één opvolger opleiden. Deze eilandbewoner wil hem opvolgen, maar in haar familie werd iedereen afvalopruimer. De medicijnman heeft een zoon. Deze zoon heeft een voorsprong, want hij heeft al van zijn vader kunnen leren. Wat is een eerlijke manier om te bepalen wie de opvolger wordt? <i>Schrijf de Eilandwet: 'Als twee mensen iets willen, en de ene heeft een voorsprong, dan ...'</i></p>	<p>Als je er niets aan kan doen hoe en in welk gezin je geboren wordt, moet er dan voor gezorgd worden dat iedereen dezelfde kansen heeft?</p>	<p>Meritocratie.</p> <p>Artikel Telegraaf: <u>Trump benoemt schoonzoon tot adviseur</u></p>

Eilandvragen 3: Allen voor één

Kern: solidariteit, sociale zekerheid, ethiek

Kerdoel 1, 2, 3, 34 en 37

Materiaal: alles wat eerder gebruikt is

Eilandvragen	Uitleg, doorvraagvragen en onderliggende thema's	Tips voor combinaties met de echte wereld: lesstof of actualiteiten
<p>1. Een van de eilandbewoners wordt ziek en kan even niets meer doen. Niemand weet of zij nog beter wordt. Krijgt ze te eten van het voedsel waar anderen voor werken? Zo ja, hoe lang mag ze daarvan blijven eten? <i>Schrijf de Eilandwet: 'Als iemand niet meer voor zichzelf kan zorgen, dan ...'</i></p>		<p>Deze volksverzekeringen zijn voor alle inwoners van NL:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Algemene Ouderdomswet (AOW): basispensioen</i>• <i>Wet langdurige zorg (Wlz): verzekert tegen bijzondere ziektekosten zoals kosten van langdurige opname in ziekenhuis.</i>• <i>Algemene nabestaandenwet (Anw): recht op een uitkering voor naaste verwanten van overledene.</i>• <i>Algemene Kinderbijslagwet (AKW) – uitkering voor onderhoudskosten kind.</i> <p>En voor werknemers:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Ziektewet (ZW) – keert uit als je als werknemer ziek wordt.</i>• <i>Werkloosheidswet (WW) – keert uit als je werkloos bent.</i>• <i>Wet werk en inkomen naar arbeidsvermogen (WIA) – keert uit als je als werknemer langdurig ziek of arbeidsongeschiktheid wordt.</i>• <i>Wet Arbeid en Zorg (WAZO) – keert uit bij zwangerschap of adoptie</i>
<p>2. De zieke heeft een kind, waar ze in haar eentje voor zorgde. Dat kan ze nu niet meer. Hoe moet er nu voor hem gezorgd worden? Moet iedereen daar verplicht bij helpen, bijvoorbeeld met vis of tijd, of alleen als mensen het zelf willen? <i>Zet het kind op zijn nieuwe plek.</i></p>	<p>Moet het bijdragen aan hulp van anderen in de samenleving verplicht zijn (solidariteit)? Op welke manieren kun je dit regelen?</p>	<p>Jeugdzorg</p>
<p>3. De zieke blijkt een besmettelijk virus te hebben. Misschien kunnen de eilandbewoners haar wel genezen, maar daarvoor moet iemand haar drie keer per dag wassen. Daardoor lopen de anderen de kans om zelf besmet te raken en ziek te worden. Moet iemand haar verplicht helpen, en zo ja, hoe bepaal je wie dit moet doen?</p>		<p>NU.nl: Ebola</p>

<p>4-1. Als jullie de zieke helpen, ga dan naar Checkpoint A. Als jullie de zieke niet helpen ga dan naar Checkpoint B.</p>		
<p>4-2. A: De zieke heeft ongezond geleefd. Ze kauwde elke dag op blauwe insecten en wist dat dat ongezond was. Heeft ze nu minder recht op hulp? B: De zieke blijkt zwanger. En ze is erg geliefd in het kamp, want ze hielp de andere eilandbewoners altijd. Verandert dit iets aan de hulp die ze verdient?</p>	<p>Uitdagendere vraag: 'De medicijnman komt erachter dat hij óf de baby óf de zieke vrouw kan redden, niet allebei. Hoe moet er besloten worden wie er blijft leven? Wie beslist hierover? De vrouw, de medicijnman, de leiding van het eiland, of iemand anders?'</p>	<p>Artikel AD: <u>Zorgpremie ongezonde mensen moet omhoog</u></p>
<p>5. Op een dag is er weinig eten over op het eiland. Er heerst honger. Twee eilandbewoners gaan de laatste kokosnoten halen, ver weg in de jungle. De ene eilandbewoner klimt in een hoge boom om de laatste kokosnoten te pakken, maar valt eruit en raakt ernstig gewond. De ander kan óf de eilandbewoner naar het kamp dragen om hem te redden, óf de laatste kokosnoten naar de groep brengen, voordat ze van de grond worden gegeten door wilde dieren. Wat moet deze eilandbewoner doen?</p>		
<p>6-1. Kiezen jullie ervoorde eilandbewoner naar het kamp te dragen, ga dan naar Checkpoint A. Kiezen jullie ervoor de laatste kokosnoten naar de groep te brengen, ga dan naar Checkpoint B.</p>		
<p>6-2. A: Terug in het kamp zijn de andere eilandbewoners boos omdat ze honger hebben. Ze vinden dat er aan de toekomst van de groep gedacht moest worden. Wat nu? Wie is verantwoordelijk voor het tekort aan eten in het kamp? B: De familie van de kokosnotenplukker is woedend dat hij is achtergelaten in het bos. Zouden er regels moeten zijn over wanneer je iemand dood mag laten gaan? Wie beslist hierover? Moet je deze regels ook volgen als het leven van je moeder op het spel staat?</p>		<p>Soms moet je kiezen uit twee kwaden. Hoe doe je dat? En als je het van tevoren kan bepalen, zoals bij zelfsturende auto's? Artikel NRC: <u>Een kind óf een bejaarde doodrijden. Wat doe je?</u></p>
<p>7. Er is een vloedgolf! Het kamp dat het dichtst bij de zee staat is getroffen en staat onder water. De andere kampen stonden verder op het land en zijn niet overstroomd. Moeten de andere kampen verplicht helpen een nieuw huis voor hen te maken, of is dit de eigen verantwoordelijkheid van de bewoners van het overstroomde kamp?</p>		<p>Watersnoodramp Verzekeringen</p>

Eilandvragen 4: Nieuwelingen

Kern: Immigratie, vluchtelingen, anders zijn, (on)gelijke rechten, integratie

Kerdoel 1, 2, 3, 34 en 37

Materialen: alles wat eerder gebruikt is + vanaf vraag 1 de drie blauwe nieuwelingen + blauw nieuwelingenkind.

Eilandvragen	Uitleg, doorvraagvragen en onderliggende thema's	Tips voor combinaties met de echte wereld: lesstof of actualiteiten
<p>1. Er strandt een schip op de oostkant van het eiland. Vier nieuwelingen lopen het strand op. Hun eiland blijkt overstroomd te zijn door de stijging van de zeespiegel. Ze kunnen nergens anders heen. Mogen ze ook op jullie eiland wonen? Hoe, en waar? Wat mogen de nieuwelingen hebben en gebruiken? Horen ze bij jullie kamp(en)? <i>Plaats de nieuwelingen op hun nieuwe woonplek.</i></p>	<p>Wie is er verantwoordelijk voor het opnemen vluchtelingen?</p>	<p>Uitleg KNMI over: Zeespiegelveranderingen in de toekomst.</p> <p>Is er een verantwoordelijke aan te wijzen voor het veroorzaken van vluchtelingenstromen? De Correspondent: Wie financiert die jihadisten eigenlijk? (Antwoord: wie niet?)</p>
<p>2. De nieuwelingen wonen nu ook op het eiland. Op hun vorige eiland hadden ze zelf ook regels en gewoontes. Deze nieuweling was daar heel belangrijk: ze was een soort leider. Wat mogen de nieuwelingen op jullie eiland op hun eigen manier doen en regelen, en wat niet? Zitten er voorwaarden aan dat de nieuwelingen op het eiland mogen wonen? <i>Schrijf de Eilandwet: 'Als nieuwelingen op het eiland komen wonen, dan...'</i></p>	<p><i>*Voorwaarden' betekent 'dat mag alleen als ...'</i></p> <p>Sommige nieuwelingen hebben nog bezittingen, maar anderen hebben alles verloren. Is het belangrijker wat je in je vorige land had of wat je nu hebt?</p>	
<p>3. Stel je voor. Nu is het andersom: jullie zijn niet de oranje eilandbewoners, maar de nieuwelingen? Hoe zou je als nieuweling op het eiland willen leven? <i>Werkt jullie Eilandwet over wat er met nieuwelingen moet gebeuren nog? Bedenk een oplossing en schrijf een aangepaste wet als dat nodig is.</i></p>		

<p>4. De nieuwelingen, oftewel de blauwe eilandbewoners, hebben een traditie. Ze vieren elke donderdagavond een ritueel feest, met harde trommelmuziek en rottende vis op een stokje. De oranje eilandbewoners vinden de vis stinken en kunnen niet slapen van de muziek. Hoe moeten de oranje eilandbewoners hiermee omgaan? <i>Schrijf de Eilandwet: 'Als de blauwe eilandbewoners hun ritueel willen uitvoeren, dan ...'</i></p>	<p><i>Let op, nu weer vanuit het perspectief van de oranje eilandbewoners.</i></p>	<p>Artikel NRC: SCP over integratie: iedereen voelt zich steeds minder thuis in Nederland</p> <p>Artikel Powned: Bewoners boos om bouw moskee Enschede</p>
<p>5. KOP OF MUNT Deze vraag bekijk je vanuit de oranje of als blauwe eilandbewoners. Gooi per speler een rollenkaarthouder op. Streep boven? Oranje. Streep onder? Blauw. De oranje eilandbewoners hebben ook een traditie. Elk jaar dragen ze een maand lang een masker. Dit vinden de blauwe bewoners vervelend. Hoe moeten ze hiermee omgaan? <i>Schrijf de Eilandwet: 'Als de oranje eilandbewoners hun ritueel willen uitvoeren, dan ...'</i></p>	<p><i>Werkvorm KOP OF MUNT. Iedere speler gooit een rollenkaarthouder om te bepalen uit welk perspectief deze vraag beantwoord moet worden. Het kan dus zo zijn dat maar een speler oranje is en vier spelers blauw.</i></p>	
<p>6-1. Als de blauwe eilandbewoners minder rechten hebben dan de oranje bij het uitvoeren van hun ritueel, ga dan naar Checkpoint A. Als ze hetzelfde mogen en gelijke rechten hebben, ga dan naar Checkpoint B.</p>		
<p>6-2. A: De nieuwelingen vinden het oneerlijk dat ze niet gelijk worden behandeld. Ze vragen zich af of het in de toekomst wel ooit zo zal zijn. Kan blauw ooit oranje worden? B: Doordat de blauwen evenveel mogen bepalen, vinden sommige oranje bewoners dat de komst van de nieuwelingen het leven op het eiland te veel verandert. Hoe moeten ze hiermee omgaan? <i>Werken jullie Eilandwetten nog? Bedenk een oplossing en schrijf een aangepaste wet als dat nodig is.</i></p>		<p>In Nederland is nog nooit een minister van niet-westerse herkomst benoemd. Rapport Sociaal Cultureel Planbureau: Integratie in zicht?</p> <p>Artikel Volkskrant: Strengere regels inburgering</p>
<p>7. Er is een roddel op het eiland. Iemand heeft aan de horizon nog een bootje gezien, vol met nieuwelingen. Een ander zag wel acht bootjes. Wat zou er gebeuren als er nu heel veel bootjes met nieuwelingen zouden aankomen? <i>Schrijf de Eilandwet: 'Als er meer nieuwelingen komen, dan...'</i></p>		<p>Artikel De Dagelijkse Standaard: Bulgaren zijn vluchtelingen spuugzat</p>

Eilandvragen 5: Twee voor de prijs van één

Kern: (on)eerlijke handel, economie, voedsel, ontwikkelingshulp

Kerdoel 1, 2, 3, 35 en 37 en 39

Materiaal: alles wat eerder gebruikt is + vanaf vraag 2 de blauwe bewoners als inwoners van een ander eiland + eventueel een papiertje / post-it als eiland voor de blauwe bewoners

Eilandvragen	Uitleg, doorvraagvragen en onderliggende thema's	Tips voor combinaties met de echte wereld: lesstof of actualiteiten
<p>1.. Op het eiland hebben sommige eilandbewoners alles wat ze willen. Maar er zijn ook bewoners die niet veel hebben: ze hebben wel elke dag te eten, maar niet het eten dat ze lekker vinden. Er is een spray die je op de planten kunt spuiten waardoor ze groter worden en er genoeg lekker eten is voor iedereen, maar het vervuult wel de grond. Moeten de eilandbewoners de spray wel of niet gebruiken?</p>	<p>Sociale waarden (toegankelijkheid) vs duurzaamheid: wat als je moet kiezen?</p>	<p>Uitleg van Voedingscentrum over: <u>Genetische modificatie</u></p> <p>Zou je meer informatie op verpakkingen willen? Waarop wel en waarop niet?</p>
<p>2. Er is een ander eiland met blauwe bewoners. Daar hebben ze betere vis en dat willen de oranje eilandbewoners ruilen voor hun kokosnoten. Een gelijke ruil is één kokosnoot ruilen voor één vis. Maar de oranje bewoners weten dat de blauwen over twee weken minder vragen, omdat het dan op moet. Dan krijg je twee vissen voor je kokosnoot. De blauwen houden dan minder te eten over, terwijl ze even hard hebben gewerkt voor hun vis. Moeten de eilandbewoners nu ruilen, of over twee weken?</p> <p><i>Schrijf de Eilandwet 'Als je een ruil kunt maken die voordeliger is voor jou dan voor de ander, dan ...'</i></p>	<p>Een 'goede deal' betekent vaak dat de ander er minder voor terug krijgt. Wanneer is dit wel of niet eerlijk?</p>	<p>Wie kent het fairtrade keurmerk/logo?</p>
<p>3-1. Als de ruil nu wordt gemaakt, ga dan naar Checkpoint A. Als er twee weken wordt gewacht, ga dan naar Checkpoint B.</p>		

<p>3-2 A: Later is het andersom; dan is de vis nog goed, en ontdekkende blauwen dat jullie kokosnoten over twee weken niet meer goed zijn. Zij wachten wél twee weken tot jullie een ongelijke ruil moeten maken.</p> <p>B: Nu de blauwen minder kokosnoten krijgen voor hun werk, kunnen er ook minder vissers ingehuurd worden. Daardoor is er minder vis en kunnen ze dus ook minder ruilen. Als jullie daarna weer wachten met ruilen kunnen ze nóg minder mensen laten vissen.</p> <p><i>Werkt jullie Eilandwet nog? Bedenk een oplossing en schrijf een aangepaste wet als dat nodig is.</i></p>	<p>A: Is hulp of respect voor anderen voorwaardelijk? Als iemand het niet terug doet of geeft, geef jij het dan ook niet meer?</p>	
<p>4. Door een koude oceaanstroom hebben de blauwen dit jaar bijna geen vis gevangen. Ze hebben wel nog steeds jullie kokosnoten nodig. Als je hun niets geeft, gaan er mensen dood. Als je hun een boom geeft, hebben ze hun eigen kokosnoten en ruilen ze straks geen vis meer met jullie. Als je hun losse kokosnoten geeft, heb je nu zelf te weinig kokosnoten. Wat moeten de eilandbewoners doen?</p>	<p>Zou je je eigen economie schaden om een ander te kunnen helpen?</p>	
<p>5. Er is een ander eiland waar planten minder goed groeien. Daar hebben ze dus minder en de mensen die daar wonen kunnen daar weinig aan doen. Met dit eiland drijven jullie geen handel. Hoe moeten de eilandbewoners omgaan met dit eiland?</p>	<p>Hoe ver gaat verantwoordelijkheid voor het welzijn in andere landen? En van andere landen voor jouw land?</p>	<p>Willekeurigheid in welk land welke grondstoffen heeft.</p>
<p>6. Eigenlijk zijn er tachtig eilanden in de oceaan waar minder eten te vinden is dan goed is voor de mensen. Hebben jullie de verantwoordelijkheid om hen ook allemaal te helpen?</p>	<p>Wat zou er voor nodig zijn om te zorgen dat iedereen verantwoordelijkheid neemt voor iedereen?</p>	<p>Europese unie en ontwikkelingsamenwerking.</p>

Eilandvragen 6: Verkiezen en veranderen

Kern: verkiezingen, representatie, soevereiniteit, vooruitgang, scheiding der machten

Kerdoel 1, 2, 3, 36 en 37

Materiaal: alles wat eerder gebruikt is

Eilandvragen	Uitleg, doorvraagvragen en onderliggende thema's	Tips voor combinaties met de echte wereld: lesstof of actualiteiten
<p>1. Op een dag is er een leiding die eilandbewoners vraagt: 'Willen jullie drinkwater uit het meer dat naar de kamphutten kan stromen?' De eilandbewoners zeggen 'Ja!' Daarom worden er elke dag stenen verplaatst om een rivier aan te leggen. Na lange tijd is het eindelijk gelukt. Daarna komt er een nieuwe leiding aan de macht. Die vraagt de bewoners; 'Willen jullie goed naar de zee kunnen lopen?' 'Ja!', zeggen ze. De beste plek voor het looppad loopt door de rivier heen. Daarom worden alle stenen nu weer verplaatst en het water stopt met stromen.</p> <p>Hoe zorg je met een wisselende leiding dat het nut van plannen niet verloren gaat als de nieuwe leiding het weer anders wil? En dat er tegelijkertijd ruimte is voor vooruitgang?</p>		<p>Artikel NU.nl: Het wil Trump maar niet lukken van obamacare af te komen</p> <p>Kabinetsformatie</p>
<p>2-1 FLITSRONDE! Stel je voor: er is al een leiding, en er is nog één plek vrij. Wie zou jij het liefst in de leiding willen? Sta op en kies een kant en probeer anderen te overtuigen van jouw keuze.</p>	<p><i>Werkvorm FLITSRONDE:</i> Speel deze met de hele klas, zonder teams. Iedereen staat op en kiest voor de linker- of rechteroptie op het scherm, en loopt naar die kant van het lokaal. Degenen die het nog niet weten blijven in het midden staan en mogen overgehaald worden.</p>	
<p>2-2 HET WONDERKIND ... van 12 jaar oud dat allerlei uitvindingen doet en heel slim is of DE KOKOSNOTENPLUKKER ... die een heel leven heeft meegemaakt en veel ervaring heeft in zijn werk. Hij wil dingen graag houden zoals het is.</p>		

<p>2-3 DE VISIONAIR ... die veel ideeën voor het eiland en een sterke eigen mening heeft of DE LUISTERAAR ... die vooral goed kan luisteren en minder een eigen mening heeft.</p>	<p>Wat zijn belangrijke eigenschappen van een leider?</p>	<p>Welke eigenschappen zien we terug bij leiders die we kennen?</p>
<p>2-4 Er zitten meer mannen dan vrouwen in de leiding. Er wonen ongeveer evenveel mannen als vrouwen op het eiland, maar meer mannen hebben zich opgegeven voor de leidingpositie. DE MAN ... met ervaring of DE VROUW ... met minder ervaring.</p>	<p>Moet de leiding op het volk lijken? Is het belangrijker dat de leiding op je lijkt qua achtergrond, of dat hij of zij opkomt voor wat jij belangrijk vindt?</p> <p>Positieve discriminatie: wanneer wel en wanneer niet?</p>	<p>Statistieken: Vrouwen in de tweede kamer</p> <p>Artikel Trouw: Zijn vrouwelijke staatshoofden bezig aan een opmars?</p> <p>Nederland heeft nog nooit een vrouwelijke premier gehad en nog nooit een minister met niet-westerse migratieachtergrond (SCP).</p>
<p>2-5 Met de hele klas? Ga dan terug in je team en besluit samen in 1 minuut welke drie leiders jullie voor het eiland zouden kiezen. Schrijf bij de notities in het logboek welke drie het zijn geworden.</p>		
<p>3. De leiding leek goede plannen te hebben, maar nu het zover is, ligt die vooral in de zon te niksen. Daarom vinden een paar eilandbewoners dat er een nieuwe leiding moet komen. Anderen vinden het samen niksen juist gezellig en zeggen dat de leiding gewoon mag blijven. Als de leiding er is om dingen te bepalen, wie mag dan eigenlijk zeggen of de leiding het zelf goed doet? En of de leiding mag blijven?</p> <p>Hoe kunnen de eilandbewoners nu verder?</p> <p>Schrijf de Eilandwet: 'Als iemand het niet eens is met de leiding, dan ...'</p>		
<p>4. Deze eilandbewoner wil graag op het oostelijke puntje van het eiland gaan wonen, in zijn eentje. Hij wil daar voor zichzelf zorgen en volgens zijn eigen regels leven. Hoe moeten de anderen daarmee omgaan?</p> <p>En als de oostkant toevallig de plek is waar de meeste vis zit, die hij dan als eerste wegvist?</p>		
<p>5. Deze eilandbewoners willen graag het wonderkind als leider. Deze eilandbewoners willen graag de kokosnotenplukker. De bewoners krijgen het idee om het eiland op te splitsen: de wonderkindgroep gaat in het westen wonen, de kokosnotenplukkergroep in het oosten. Is dat een goed idee? Hoe zou dat werken op het eiland?</p>		<p>Artikel NOS: Catalonië zet stappen naar onafhankelijkheid na massaal ja</p>

2.3 DE SYNTHESELES

Na de laatste les is het tijd om de waarden die in de besluiten en ideeën tijdens de lessen naar voren kwamen, in de praktijk te brengen. Het is hierbij extra handig als er Eilandverkiezingen zijn geweest na elke les: van elk winnend eiland kunnen de Eilandwetten verzameld en/of opgehangen worden. Uit deze Eilandwetten kunnen dan trefwoorden gekozen worden, die staan voor iets wat de leerlingen belangrijk vinden. Dit trefwoord komt in het midden van een woordweb te staan. Vervolgens gaat elk team aan de slag met een woordweb (of meerdere, afhankelijk van het aantal gevonden trefwoorden). Ook kunnen de woordwebben doorgedraaid worden, zodat er toevoegingen van meerdere teams op staan). In het woordweb schrijven de leerlingen in een vrije brainstorm alles wat ze zelf zouden kunnen organiseren/realiseren rondom deze waarde. Afhankelijk van de tijd en leeftijd van de leerlingen kunnen ze zelf een of meerdere ideeën echt uitvoeren. Zo kunnen de leerlingen ervaren welke invloed initiatief nemen heeft op hun omgeving.

Hieronder enkele denkrichtingen als houvast, maar hoe meer eigenaarschap leerlingen over hun initiatief ervaren, hoe groter de impact:

Voorbeelden van door leerlingen aangedragen waarden	Voorbeelden van acties/ evenementen
Verschillen accepteren, niet buitensluiten of discrimineren, samenwerken	Samenwerkingsspelletjes bedenken waarbij goed samenwerken tot winnen leidt (voorbeeld van II. groep 5: spelletjes waarbij je vastgebonden zit aan een ander die je niet kent, samen door hoepels moet springen, enzovoort).
Verschillen accepteren, niet buitensluiten of discrimineren, samenwerken	Koken met recepten uit verschillende landen. Deze recepten kun je bijvoorbeeld eerst verzamelen bij mensen van school, uit een vluchtelingencentrum of in de wijk.
Anderen helpen	Ga eerst in de wijk op onderzoek uit: wat speelt er onder bewoners? Wat kan er nog verbeteren? Houd dan een brainstormsessie over een actiedag of iets heel kleins wat je elke dag of week kunt doen (plantjes planten, een taart bakken voor iemand, op bezoek gaan bij een oude buurvrouw).
Mensen laten nadenken over wat er speelt in de wereld (van kinderen/ jongeren)	Een eigen krant of vlog maken.
Eerlijk delen	Een ruilmarkt organiseren, eventueel alles wat over is doneren.

2.4 VARIATIES

Terra Nova Minimaatschappij kan voor heel diverse leeftijden en doelen ingezet worden. Voel je daarom vrij om eigen invulling te geven aan de spelregels of zelf werkvormen te bedenken. Op Terra Nova Online vind je ook ideeën voor uitbreidingen en lesmateriaal. Hieronder alvast enkele suggesties voor meer of minder uitdaging:

- ◆   **Gesloten Discussiekaarten:** De Discussie-aanvoerder draait af en toe een willekeurige kaart open, in plaats van deze bewust te kiezen.
-   **Rollenwissel:** Na elke gespeelde vraag worden de rollen één plek doorgedraaid. Zo is iedereen een keer Materiaalmeester, Muntenbewaker enzovoort.
-  **Spelerswissel:** Een of meerdere speler(s) draaien door naar een ander team (bijvoorbeeld: alle Muntenbewakers). Wat doet deze veranderde samenstelling met de groepsdynamiek en de besluitvorming? En hoe is het om op een eiland te komen waar al bepaalde ideeën en afspraken heersen?
-   **Scenario:** Bedenk een scenario waardoor een Eilandwet (of het hele leven op het eiland) in de echte wereld zou kunnen werken. Wat is er nodig om dit idee bijvoorbeeld in Nederland te realiseren? Waar zit het verschil in, als elke eilandbewoner zou staan voor 1, 1000 of 1 miljoen personen? Deel het scenario met anderen voor reacties.
Verschillende werkvormen zijn mogelijk, van ('dagboek')verhalen tot campagneposters en van theater tot macquettes.
-  **Eilandsamensmelting:** Er is een tsunami op komst. Sommige eilanden worden verwoest en de eilandbewoners moeten dan vluchten. Niemand weet nog welk eiland getroffen zal worden. De teams moeten bedenken naar welk eiland zij zouden vluchten. Zijn sommige eilanden populairder dan andere, en waarom? Vervolgens worden eilanden door middel van loting aan elkaar gekoppeld. Deze koppels krijgen kort de tijd om enkele nieuwe samengesmolten wetten te formuleren.
-   **Eigen verhaallijn:** Bedenk je eigen Eilandvragen en materiaal. Dit kan met behulp van Terra Nova Online!
-  **Eilandwissel:** Teams draaien door naar een ander eiland en moeten dus verder spelen met de situatie en Eilandwetten die door het vorige team gecreëerd zijn.
-   **Bestuursvorm:** Kies bij de start van het spel een bestuursvorm, bijvoorbeeld kapitalisme of communisme. Speel alle vragen volgens deze bestuursvorm en laat zien hoe de bestuursvorm en de besluiten werken op het eiland. Interessant is om daarna verschillende bestuursvormen met elkaar te vergelijken.

Legenda

- ◆ Eenvoudiger
- Variatie
- Uitdagend
- Extra uitdagend

-  Enkel team
-  Meerdere teams

Zelf een leuke variant bedacht? Laat het ons weten!
info@terra-nova.nl

3. ACHTERGROND EN VERANTWOORDING

3.1 AANSLUITEN BIJ HET CURRICULUM

Integreer Terra Nova Minimaatschappij op de volgende drie manieren binnen je onderwijs:

- Kerndoelen
- Vakken
- Actualiteiten

Kerndoelen

po

In de eerste plaats is Terra Nova Minimaatschappij ontworpen voor kinderen en op basis van hun ervaringen; wat gebeurt er met hen als je een bepaalde situatie voorlegt? Waar worden ze enthousiast van en wat zet hen aan het denken? Maar om een plaats te krijgen in het volle lesprogramma is de didactiek van Terra Nova Minimaatschappij ook zo opgesteld dat het aansluit bij de verplichte kerndoelen voor het basisonderwijs.

Kerndoel 1, 2 en 3 (mondeling onderwijs) en kerndoel 37 (mens en samenleving) zijn doorlopend in het spel opgenomen:

Kerndoel 1	De leerlingen leren informatie te verwerven uit gesproken taal. Ze leren tevens die informatie, mondeling of schriftelijk, gestructureerd weer te geven.
Kerndoel 2	De leerlingen leren zich naar vorm en inhoud uit te drukken bij het geven en vragen van informatie, het uitbrengen van verslag, het geven van uitleg, het instrueren en bij het discussiëren.
Kerndoel 3	De leerlingen leren informatie te beoordelen in discussies en in een gesprek dat informatief of opiniërend van karakter is en leren met argumenten te reageren.
Kerndoel 37	De leerlingen leren zich te gedragen vanuit respect voor algemeen aanvaarde waarden en normen.

Bron: TULE SLO

Alle dilemma's waarmee de leerlingen aan de slag gaan in dit dialoogspel zijn gericht op betekenis geven aan normen en waarden en het actief bevragen van je eigen idee van goed en fout: het instellen van je moreel kompas.

Vervolgens zijn er ook nog specifieke sets Eilandvragen die aansluiten bij één of meerdere kerndoelen (34, 35, 36, 39). Een overzicht hiervan vind je in de Lestabel (pagina 27).

Vakken

po	vo, mbo, hbo, wo
<p>Terra Nova Minimaatschappij kan ingezet worden in plaats van of in combinatie met een taalmethode (domein luisteren en spreken), sociale vaardigheidsles of actualiteitenles. Een combinatie met bijvoorbeeld het Jeugdjournaal is zo gemaakt. Per set Eilandvragen kun je bekijken of je dit wilt gebruiken als aanvulling op bijvoorbeeld een levensbeschouwingsles of een biologielees.</p>	<p>In de afgelopen jaren is gebleken dat Terra Nova Minimaatschappij goed te combineren is met allerlei verschillende vakken. Denk aan burgerschap en LOB (mbo en vmbo), maatschappijleer, levensbeschouwing, filosofie, aardrijkskunde, geschiedenis, biologie, economie, mentorles, Nederlands en andere talen. Maar het leent zich ook goed voor vakoverstijgende projecten, bijvoorbeeld om te beginnen met het verkennen van basiswaarden en creatief denken.</p>

Suggesties voor het maken van een combinatie met bestaande lesinhoud vind je ook terug in de Lestabel (pagina 27).

Binnenkort is het ook mogelijk om op Terra Nova Online eigen Eilandvragen te maken, waardoor het nog makkelijker is om aan te sluiten bij een les of een bestaande les te vervangen. Deze zelfgemaakte vragen kunnen ook weer met andere scholen gedeeld worden.

Actualiteiten

Terra Nova Minimaatschappij leent zich uitstekend voor koppeling met de actualiteit. De gebeurtenissen zijn allemaal beschreven in de belevingswereld van leerlingen, maar gaan eigenlijk over maatschappelijke thema's die de hele samenleving bezighouden. In de Lestabel (pagina 27) lees je per set Eilandvragen suggesties voor koppelingen met de actualiteit. Op Terra Nova Online vind je natuurlijk altijd de laatste updates.

3.2 BURGERSCHAPSONDERWIJS

Burgerschap is sinds 2006 een verplichte taak voor scholen in het onderwijs. Begin 2017 concludeerde de onderwijsinspectie dat veel scholen niet weten wat burgerschap inhoudt en ook maar wat aanmodderen. Daaropvolgend stuurden minister Bussemaker en staatssecretaris Sander Dekker een Kamerbrief over versterking van het burgerschapsonderwijs. Een conclusie in deze brief geeft de kwetsbaarheid van burgerschapsonderwijs aan: 'Zonder eindtermen of status als vak, zonder duidelijke wettelijke definitie, zonder gewicht in het algemene kwaliteitsoordeel van de Inspectie van het Onderwijs en met een vrij in te vullen inspanningsverplichting is er sprake van geen of weinig formele prioriteit.'

'Leraren en schoolleiders constateren dat leerlingen, vaak via social media, veel meekrijgen van (internationale) maatschappelijke thema's en hierover willen praten in het klaslokaal. Actuele gebeurtenissen zoals aanslagen in bekende steden en de vluchtelingen crisis houden leerlingen bezig, evenals burgerschapskwesties zoals seksuele diversiteit. Hierbij zien leraren dat leerlingen vaak over andere informatie beschikken dan zichzelf, met name door wat deze leerlingen meekrijgen vanuit hun familie en van het internet', zo stelt Diversion, een bureau voor maatschappelijke innovatie.¹

In samenwerking met SLO heeft Diversion in 2015 een methodiek (Dialogo als burgerschapsinstrument) ontwikkeld voor het basis- en voortgezet onderwijs. Daarvoor zijn zij eerst op verkenning geweest bij (toekomstige) onderwijsprofessionals en hebben ze de belangrijkste knelpunten, behoeften en ideeën verzameld. 'Op scholen met overwegend autochtone leerlingen zien we ook dat de sociaal-maatschappelijke en politieke discussies het klaslokaal bereiken. Leerlingen die in hun directe omgeving geconfronteerd worden met vraagstukken rondom deze actuele vraagstukken, maar ook leerlingen die de problematiek rondom de multiculturele samenleving alleen van tv kennen, nemen regelmatig de actualiteit mee het klaslokaal in. Zo kunnen ook op deze scholen discussies over onderwerpen als Zwarte Piet of het Europese vluchtelingenprobleem hoog oplopen. De onderwerpen roepen doorgaans veel emoties en weerstand op bij leerlingen. Dat maakt de burgerschapsopgave voor scholen niet eenvoudig', aldus Diversion.²

Burgerschap in het onderwijs is dus niet geëxpliciteerd met eindtermen of status als vak. De manier waarop dit vorm moet krijgen in het klaslokaal, de praktische en inhoudelijke uitwerking, komt neer op de (individuele) competenties van de leraar. Daartoe moet deze wel helder hebben wat er van hem/haar verwacht wordt. SLO, nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling, heeft hiervoor een inhoudelijk kader geschreven met drie domeinen van burgerschapsvorming:

1. democratie
2. participatie
3. identiteit

SLO tracht met dit kader richting te geven voor onderwijsactiviteiten en daarbij scholen vrij te laten in hun keuzes. 'Dit leerplanvoorstel is bedoeld als een landelijk schooloverstijgend kader, dat uitnodigt en inspireert tot uitwerkingen op school- en klasniveau, waarbij wordt uitgegaan van eigen keuzes, inspanningen en profilering van scholen.'³

1 Methodiek dialoog als burgerschapsinstrument in het po, 2015

2 Methodiek dialoog als burgerschapsinstrument in het vo en mbo, 2015

3 Burgerschaps- en mensenrechteneducatie, curriculumvoorstel, 2012

Doelen burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie voor het schoolcurriculum primair onderwijs

	Democratie	Participatie	Identiteit
Houdingen (willen)	<p>De oplossingsgerichte mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conflicten op vreedzame wijze oplossen; • zich gedragen vanuit respect voor anderen en algemeen aanvaarde waarden en normen; • de rol van gezagsdragers bij het oplossen van conflicten respecteren; • actie ondernemen om in de eigen gemeenschap mensen- en kinderrechten op het gebied van vrijheid, veiligheid, gelijkheid en respect te realiseren. 	<p>De actieve mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vanuit betrokkenheid samen werken aan een sociaal en ruimtelijk stimulerende en aangename leef-, speel- en leeromgeving. 	<p>De verantwoordelijke mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zich medeverantwoordelijk voelen voor het recht op eigen ontplooiing en die van anderen; • een serieuze en respectvolle dialoog met anderen aangaan.
Vaardigheden (kunnen)	<p>De zich informerende mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eenvoudige informatie op hoofdzaken begrijpen; • eigen mening met anderen bespreken; • accepteren dat eigen opvattingen niet altijd worden gedeeld; • het belang van mensen- en kinderrechten in het eigen leven typeren en bediscussieren. 	<p>De sociaal-communicatieve mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • deelnemen aan discussie en overleg; • een verbetering in de klas of school meehelpen organiseren en initiëren; • bijdragen aan het maken en uitvoeren van regels en afspraken in de klas en op school; • zelf verantwoordelijkheid nemen om mensen- en kinderrechten in de eigen omgeving te beschermen. 	<p>De zich inlevende mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • basale rolnemingsvaardigheden toepassen; • samenwerken met anderen ongeacht sociale, etnische en/of culturele achtergronden; • verschillen en overeenkomsten tussen mensen zien en waarderen; • in concrete situaties discriminatie en uitsluiting herkennen.
Kennis (inzicht hebben in)	<p>De democratisch geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rechten en plichten die kinderen in een democratische samenleving hebben; • enkele hoofdzaken van de Nederlandse en Europese staatsinrichting en de rol van de burger; • het verschijnsel dat er in een democratie verschillen in opvattingen zijn. 	<p>De sociaal geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • hoe mensen met elkaar positief kunnen communiceren; • rechten van het kind om aan het gemeenschapsleven deel te nemen. 	<p>De cultureel geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • hoofdzaken van geestelijke stromingen die in de Nederlandse multiculturele samenleving een belangrijke rol spelen; • rechten van het kind om een eigen identiteit te ontplooiën; • het gegeven (?) dat mensen- en kinderrechten voor iedereen gelden.

Doelen burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie curriculum vmbo

	Democratie	Participatie	Identiteit
Houdingen (willen)	<p>De oplossingsgerichte mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conflicten op vreedzame wijze oplossen en de rol van gezagsdragers daarbij respecteren; • bewustzijn ontwikkelen en aanzien van het omgaan met de verhouding tussen individuele en algemene belangen; • in zijn dagelijkse handelen opkomen voor een klimaat van respect en gelijkwaardigheid, waarin iedereen zich vrij kan uiten en veilig voelt. 	<p>De actieve mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vanuit betrokkenheid een positieve bijdrage leveren aan een sociaal en ruimtelijk stimulerende en aangename leef- en leeromgeving in de school en de directe omgeving; • in zijn gedrag opkomen voor een sfeer van non-discriminatie in sociale relaties; • zich inzetten voor een maatschappelijk nut. 	<p>De verantwoordelijke mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • een respectvolle en serieuze dialoog met anderen aangaan; • respect tonen en zich medeverantwoordelijk voelen voor de eigen ontplooiing en die van anderen; • reflecteren op de eigen opvattingen en gedragingen in relatie tot algemeen aanvaarde waarden en normen; • met anderen samenwerken ongeacht groepsidentiteit.
Vaardigheden (kunnen)	<p>De zich informerende mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • standpunten uiten, toelichten en uitwisselen in discussie en dialoog; • bronnen kritisch gebruiken; • accepteren dat eigen opvattingen niet altijd worden gedeeld; • de relevantie van democratie, rechtsstaat en mensenrechten voor zijn eigen leven beargumenteren; • zich voorstellingen maken van het leven in een land waarin mensenrechten niet worden nageleefd. 	<p>De sociaal-communicatieve mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • basale sociaal-communicatieve vaardigheden toepassen; • verschillen in rollen en posities die mensen ten opzichte van elkaar bekleeden actief hanteren; • zijn rechten op vereniging en vergadering toepassen om een verbetering/verbeteringen in klas, school of eigen leefomgeving mee te helpen organiseren en initiëren; • de relevantie van sociaal-economische mensenrechten voor zijn eigen leven en participatie in de Nederlandse samenleving typeren en bediscussieren. 	<p>De zich inlevende mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • basale rolnemingsvaardigheden ontwikkelen in een samenleving die zich kenmerkt door diversiteit; • samenwerken met anderen ongeacht sociale, etnische en/of culturele achtergronden; • zich inleven in situaties waarin mensen hun recht op (de ontwikkeling van) een eigen identiteit wordt ontzegd.
Kennis (inzicht hebben in)	<p>De democratisch geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • de basisprincipes van democratie en rechtsstaat in Nederland en Europa en de daaraan ten grondslag liggende mensenrechten; • de relatie burger-staat op het gebied van rechten en plichten; • de betekenis van de Nederlandse Grondwet, de UVRM en het Kinderrechtenverdrag; • enkele voorbeelden op mondiaal niveau van gevolgen van het niet naleven van klassieke en politieke rechten voor het dagelijks leven van mensen. 	<p>De sociaal geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vormen van communicatie; • gedeelde en verschillende rollen, taken, posities en verantwoordelijkheden van mensen op school en in werksituaties; • mogelijkheden van participatie in de Nederlandse samenleving. • het werk van organisaties die zich de solidariteit met de medemens, zowel hier als elders, ten doel stellen. • enkele voorbeelden op mondiaal niveau van gevolgen van het niet naleven of kunnen voldoen aan sociaal-economische rechten voor het dagelijks leven. 	<p>De cultureel geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • enkele basiskenmerken van Nederland als multiculturele en pluriforme samenleving, waaronder het recht op een eigen identiteit voor personen en groepen; • het belang van socialisatieprocessen bij identiteitsvorming; • enkele voorbeelden op mondiaal niveau van gevolgen van het niet naleven van culturele rechten voor het dagelijks leven van mensen.

Doelen burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie voor het schoolcurriculum havo/hwo

	Democratie	Participatie	Identiteit
Houdingen (willen)	<p>De oplossingsgerichte mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • oplossingsgericht omgaan met tegengestelde belangen en opvattingen; • bewust omgaan met verhouding tussen individuele en algemene belangen; • opkomen voor de kernwaarden van de democratie; • beseffen dat ieder mens over onvervreembare rechten beschikt. 	<p>De actieve mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vanuit betrokkenheid bijdragen aan de kwaliteit van de sociaal- menselijke omgeving en de fysiek-ruimtelijke omgeving (leefbaarheid); • opkomen voor mensen om volwaardig in hun samenleving te functioneren. 	<p>De verantwoordelijke mens wil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • respect tonen en zich (mede)verantwoordelijk voelen voor: <ul style="list-style-type: none"> - de eigen ontplooiing; - de ontplooiing van anderen, hier en elders; - de kwaliteit van samenlevingen; • kritisch reflecteren op de eigen opvattingen en gedragingen in relatie tot algemeen aanvaarde waarden en normen; • opkomen voor menselijke waardigheid en gelijke behandeling voor iedereen.
Vaardigheden (kunnen)	<p>De zich informerende mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • informatievaardigheden toepassen; • standpunten uiten, verantwoordden, uitwisselen en bijstellen in discussie, debat en dialoog; • kritisch omgaan met bronnen; • de relevantie van democratie, rechtsstaat en mensenrechten voor zijn eigen leven beargumenteren. 	<p>De sociaal-communicatieve mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sociaal- communicatieve vaardigheden toepassen; • een verbetering in de omgeving organiseren en initiëren, gebruik makend van zijn rechten op vereniging en vergadering; • regels en afspraken maken en uitvoeren; • reflecteren op de notie burgerlijke ongehoorzaamheid. 	<p>De zich inlevende mens kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rolnemingsvaardigheden toepassen in een samenleving die zich kenmerkt door diversiteit; • samenwerken met anderen ongeacht achtergronden.
Kennis (inzicht hebben in)	<p>De democratisch geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • de basisprincipes van democratie, rechtsstaat en mensenrechten- verdragen; • de relatie burger-staat op het gebied van rechten en plichten; • de rol van de Europese Unie en de Verenigde Naties; • het feit dat mensenrechten universeel en ondeelbaar zijn. 	<p>De sociaal geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mogelijkheden van participatie in diverse samenlevingen; • concreet gehanteerde spelregels in democratische samenlevingen; • mensenrechten op het gebied van participatie en bestaanszekerheid. 	<p>De cultureel geletterde mens heeft inzicht in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kenmerken van pluriforme samenlevingen, waaronder Nederland; • het gedachtegoed van inspirerende voorvechters voor vrijheid en rechtvaardigheid uit verschillende culturen; • discussies over universaliteit van mensenrechten versus cultureel relativisme.

Bron: 'Burgerschaps- en mensenrechteneducatie - curriculumvoorstel', SLO, 2012

Meer lezen?

- **Doelen Burgerschapsonderwijs - SLO**
- **Burgerschap in de school - SLO**
- **Dialogoog als Burgerschapsinstrument (in po) - Diversion**
- **Dialogoog als Burgerschapsinstrument (in vo en mbo) - Diversion**
- **2 werelden, 2 werkelijkheden - van journaliste Margalith Kleijwegt**
- **Gert Biesta over het prachtige risico van onderwijs**

3.3 TERRA NOVA MINIMAATSCHAPPIJ

ALS DIALOOGSPEL

Terra Nova Minimaatschappij is door Lisa Hu ontwikkeld als dialoogspeel. Het is een tool om de grote uitdagingen van de samenleving bespreekbaar en beleefbaar te maken. In een spel is iedereen als deelnemer namelijk gelijkwaardig, en er is geen voorkennis nodig, dus iedereen kan meedoen. Want uiteindelijk heeft ook iedereen invloed op de wereld om hen heen.

In het stuk 'Zo kan het onderwijs kinderen wél tot kritische burgers opleiden' op De Correspondent lees je meer over de achtergrond van Terra Nova Minimaatschappij.

Practice-based & evidence-informed

De huidige versie van het spel is ontstaan door heel veel testmateriaal te ontwikkelen en pilots te draaien. Vier jaar lang is er samen met leerlingen en leraren gekeken naar 'wat werkt'. Het uitgangspunt is altijd geweest dat je burgerschap niet alleen uit een boek kunt leren. De interactie, zich verhouden tot elkaar en het leren van elkaar zijn daarin leidend. Er is gebruikgemaakt van principes als Coöperatief leren en Sociaal constructivisme.



Bron: kijkopleren.wikispaces.com

Bij Sociaal constructivisme gaat men ervan uit dat mensen zelf betekenis verlenen aan hun omgeving en dat sociale processen hierbij een prominente rol spelen. Kennis wordt door ieder mens op een eigen wijze geconstrueerd, waarbij men sterk wordt beïnvloed door de reacties en opvattingen in de sociale omgeving. De Amerikaanse onderzoeker Robert J. Marzano ontwierp een praktisch model met vijf dimensies om de complexe leerprocessen te beschrijven.

1. Motivatie
2. Het verwerven en integreren van nieuwe kennis
3. Het verdiepen en verbreden van kennis
4. De toepassing van kennis in betekenisvolle situaties
5. Reflectie

Marzano wil dat de autonomie van kinderen groot is en dat de leraar daar ook op aanstuurt. Leg kinderen niet uit hoe het bestuur werkt, maar zorg ervoor dat ze weten hoe ze er zelf achter kunnen komen. Bij Terra Nova Minimaatschappij is hier ook op ingezet. Als het gaat om motivatie spelen drie zaken een grote rol: klassenklimaat, taken en opdrachten (het abstracte van burgerschap wordt concreet gemaakt), en betrokkenheid voelen bij het eigen leren. Het verwerven van nieuwe kennis is een actief proces waarbij leerlingen de kennis niet alleen moeten begrijpen, maar ook oplossingen voor problemen moeten kunnen bedenken en de nieuwe kennis moeten kunnen onthouden en automatiseren. Dit bevestigt het belang van sociaal-emotioneel leren en reflectie, en komt terug in het voeren van de discussie, de uitwisseling en het klassengesprek. Het toepassen van de kennis in een betekenisvolle situatie komt terug in de syntheseles. Leerlingen leren hier om de waarden die ze op het eiland hebben bepaald, te realiseren in hun omgeving, in de echte wereld.

Terra Nova Minimaatschappij werkt met mechanismen waarvan uit eerder onderzoek is gebleken dat deze effectief zijn in het onderwijs. De belangrijkste staan hieronder toegelicht:

Mechanisme	Hoe werkt dit in Terra Nova Minimaatschappij?
<p>Open klassenklimaat waarin verschillende perspectieven aan bod komen en leerlingen zich veilig voelen om die te delen.</p>	<p>Terra Nova Minimaatschappij introduceert maatschappelijk controversiële onderwerpen eerst in de belevingswereld van leerlingen. Alle antwoorden mogen er zijn. Zowel binnen het team als in de klas worden verschillende perspectieven gehoord. Ook toont het spel zelf de andere kant van verschillende perspectieven.</p>
<p>Taalvaardigheid: taalontwikkeling hangt samen met burgerschap</p>	<p>Terra Nova Minimaatschappij bevat spelonderdelen die de taalontwikkeling stimuleren, ook voor leerlingen die daar meer moeite mee hebben. Zo zijn er de Discussiekaarten die je kunnen helpen door te vragen en een antwoord te verduidelijken. Bovendien, blijkt uit het proefschrift van Bram Eidhof 'Influencing Youth Citizenship', gaat investeren in burgerschapsonderwijs niet ten koste van taal en rekenen en vice versa, maar hangen ze juist positief samen. <i>'Om twee vliegen in een klap te slaan, zouden scholen met het combineren van taal- en burgerschapsonderwijs kunnen gaan experimenteren.'</i></p>
<p>Hoogwaardige reflectie</p>	<p>Reflecteren is een belangrijk onderdeel in Terra Nova Minimaatschappij. Dit gebeurt veelal klassikaal: zowel tijdens als aan het einde van het spel kunnen leerlingen ideeën uitwisselen, vragen stellen en beslissingen nemen, ondersteund door Discussiekaarten en de leraar als spelleider.</p>
<p>Structurele aandacht voor bepaalde inhoud</p>	<p>Je hebt een tool in huis om structureel aandacht te besteden aan burgerschap. Hier haal je het meeste uit wanneer deze binnen een bredere visie van de school wordt ingebed; als er gewerkt kan worden met doorlopende leerlijnen.</p>
<p>Voorwaarde: voeg de daad bij het woord</p>	<p>Een voorwaarde voor een goede werking is het voorleven van besproken normen en waarden. Bijvoorbeeld: 'Ik vind gelijkwaardigheid belangrijk' --> behandel leerlingen dan ook gelijkwaardig.</p>

Leraarcompetenties

Terra Nova Minimaatschappij faciliteert ook in leraarcompetenties en klassenmanagement.

Competenties	Hoe werkt dit in Terra Nova Minimaatschappij?
Orde en structuur brengen in het voeren van het gesprek met elkaar	Dit is als skelet in het spel verwerkt. Terra Nova Minimaatschappij structureert: onderbouwen is een vereiste, bij uitdagende situaties biedt de handleiding handvatten, discussies die tijdens en na het spel plaatsvinden worden genuanceerder. De leraar is hier beter op voorbereid.
Dominante groepen en machtsverhoudingen in de klas reguleren	De handleiding vertelt hoe je een discussie zo kunt begeleiden dat elk perspectief gehoord wordt. Met de Meningmunten zijn er gelijke spreekmomenten voor iedere speler.
Vertrouwen en nabijheid	Dit stoelt op de aanpak van de leraar zelf, maar Terra Nova Minimaatschappij biedt een basis voor een brug naar de belevingswereld van de leerling op ongedwongen wijze.
Goed geïnformeerd zijn over het onderwerp	Op Terra Nova Online vind je handreikingen per set Eilandvragen met achtergrondinformatie en links naar actualiteiten. Er wordt wel van leraren verwacht dat zij hier zelf pro-actief mee bezig zijn.
Interculturele sensitiviteit	Het spelen van Terra Nova Minimaatschappij kan inzicht geven in de individuele leefwereld van leerlingen. Wat horen ze thuis en op straat, wat vinden ze normaal (bijvoorbeeld in communicatie), welke persoonlijke ervaringen en mensen om hen heen bepalen hun kijk op de wereld.

