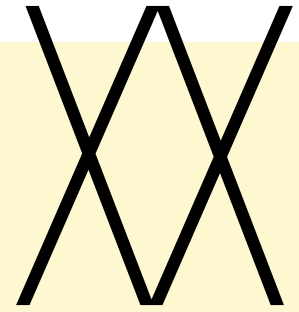


Handleiding





AUTEUR

Dit materiaal is ontwikkeld door de educatieve non-profitorganisatie Europahuis Ryckvelde op verzoek van Europa Direct provincie Antwerpen, Europa Direct Oost-Vlaanderen, Europa Direct Vlaams-Brabant en Europa Direct West-Vlaanderen.

Het werd mede gefinancierd door het liaisonbureau van het Europees Parlement in België, de Vertegenwoordiging van de Europese Commissie in België en acht Europa Direct centra (Europa Direct provincie Antwerpen, Europa Direct Oost-Vlaanderen, Europa Direct Vlaams-Brabant, Europa Direct West-Vlaanderen, Europe Direct Brussels, Europe Direct Province de Liège, Europe Direct Luxembourg belge en Europe Direct Ostbelgien).

CONTACT

Voor meer informatie kan je contact opnemen met het Europahuis Ryckvelde via info@europahuis.be

TAALVERSIE

Origineel: NL
Vertalingen: DU en FR
Taal van deze versie: NL

Alle documenten zijn **online** beschikbaar in het **Nederlands** via deze websites:

- Europa Direct Provincie Antwerpen, Europa Direct Oost-Vlaanderen, Europa Direct West-Vlaanderen, Europa Direct Vlaams-Brabant, Europe Direct Brussels, de Vertegenwoordiging van de Europese Commissie in België en het Liaisonbureau van het Europees Parlement in België.

Een **kant-en-klare versie** van het educatief materiaal in het **Nederlands** kan je uitlenen via:

- Europa Direct Provincie Antwerpen, Europa Direct Oost-Vlaanderen, Europa Direct West-Vlaanderen, Europa Direct Vlaams-Brabant, Europe Direct Brussels, de Vertegenwoordiging van de Europese Commissie in België en het Liaisonbureau van het Europees Parlement in België.

Alle documenten zijn **online** beschikbaar in het **Frans** via deze websites:

- Europe Direct Brussels, Europe Direct Province de Liège, Europe Direct Luxembourg belge, de Vertegenwoordiging van de Europese Commissie in België en het Liaisonbureau van het Europees Parlement in België.

Een **kant-en-klare versie** van het educatief materiaal in het **Frans** kan je uitlenen via:

- Europe Direct Brussels, Europe Direct Liège, Europe Direct Luxembourg belge, de Vertegenwoordiging van de Europese Commissie in België en het Liaisonbureau van het Europees Parlement in België.

Alle documenten zijn **online** beschikbaar in het **Duits** via deze websites:

- Europe Direct Ostbelgien, de Vertegenwoordiging van de Europese Commissie in België en het Liaisonbureau van het Europees Parlement in België.

Een **kant-en-klare versie** van het educatief materiaal in het **Duits** kan je uitlenen via:

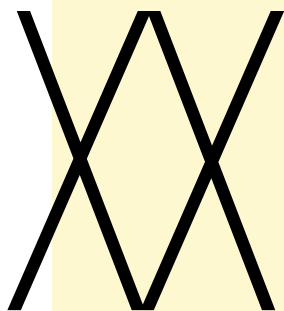
- Europe Direct Ostbelgien, de Vertegenwoordiging van de Europese Commissie in België en het Liaisonbureau van het Europees Parlement in België.

DISCLAIMER

Deze workshop is ontwikkeld om les te geven over de Europese verkiezingen. De voornaamste doelgroep zijn leerlingen tussen de 15 en 18 jaar in het secundair onderwijs. Dit lesmateriaal heeft een educatief doel. De keuzes die gemaakt zijn ten aanzien van de inhoud en methodes zijn dan ook uitsluitend hierop gebaseerd. De inhoud van het lesmateriaal valt onder de verantwoordelijkheid van de auteur.

Het lesmateriaal is ontwikkeld in augustus 2023.

Copyright Europahuis Ryckvelde, 2023.



INHOUD

1 Over de 'Verkiezingsworkshop'

1 Concept

1 Actieve methode

1 Op basis van educatieve principes

1 Timing

1 Kennis

2 Attitude

2 Vaardigheden

2 Voorbereiding

3 Inleiding + uitleg spel

3 Setting

3 Materiaal

3 Inhoud

4 Het spel 'Route Europa'

4 Setting

4 Materiaal

4 Doel

4 Verloop

5 Soorten spelkaarten

5 EU-burgerschap

5 EU-waarden

5 DE EU in *jouw regio*

5 Opdrachten onderweg

5 Klimaat

6 Migratie

6 EU in de wereld

6 Eindbestemming: de drie instellingen

6 EU-instellingen

7 Nabespreking

7 Setting

7 Verloop

7 Inhoud

12 Richtlijnen deel II – Het debat

12 Setting

12 Verloop Fish Bowl

12 Verloop Debattle

Over de 'Verkiezingsworkshop'

CONCEPT

Vanaf 2024 mogen jongeren vanaf 16 jaar voor het eerst deelnemen aan de Europese Verkiezingen. Ze hebben stemrecht, geen opkomstplicht. Via een workshop in klasverband willen we de jongeren activeren om hun stemrecht te gebruiken en een geïnformeerde stem uit te brengen.

ACTIEVE METHODE

Voor deze workshop werd bewust gekozen voor een **actieve spelmethodiek**:

Deel 1, Route Europa, is een **spelbordmethodiek** waar de leerlingen kennismaken met de belangrijkste Europese thema's, ontdekken hoe de Europese Unie hun leven beïnvloedt en hoe de Europese besluitvorming werkt. Inhoud verwerken via een spel is een **aansprekende leermethodiek** die bijzonder doeltreffend is. Er volgt een klassikale nabespreking waar nog eens de conclusies van het spel herhaald worden in een leuke quiz en waar toegelicht wordt hoe je moet gaan stemmen (zeker nuttig voor +16). Dit spel activeert de leerlingen om te gaan stemmen, is inhoudelijk en informeert over de stemprocedure.

In het tweede deel gaan de **leerlingen in debat** met elkaar. Als leerkracht krijg je de optie tussen **twee debatformules**. De leerlingen gaan aan de slag met de thema's die in het spelbord aan bod zijn gekomen. Ze krijgen een stelling die ze in groep voorbereiden en dan in het debat verdedigen. De leerlingen leren een standpunt innemen, naar elkaar te luisteren en respect te hebben voor andere meningen. Het leert hen dat hun stem telt.

OP BASIS VAN EDUCATIEVE PRINCIPES

Deze verkiezingsworkshop is ontwikkeld op basis van een aantal educatieve principes. Deze principes staan garant voor creatief en solide lesmateriaal met impact:

- **Op maat van de doelgroep**: deze verkiezingsworkshop is ontwikkeld voor leerlingen tussen de 15 en 18 jaar. Deze groep omvat de **'first time voters'**: leerlingen die bij de verkiezingen van 2024 voor het eerst hun stem mogen uitbrengen.
- **Gebruiksvriendelijk**: het materiaal is volledig downloadbaar en gebruiksvriendelijk.
Bij de ontwikkeling van dit lesmateriaal zijn leerkrachten en belanghebbenden betrokken. Het materiaal is getest door alle partners, de leerlingen van SFX Brugge en het Guldensporencollege Kortrijk.
- **Eigentijds**: de informatie die de verkiezingsworkshop bevat, is actueel.
- **Neutraal**: de informatie wordt op neutrale wijze aangeboden. De leerlingen kunnen hun eigen mening vormen.
- **Creatief en motiverend**: de workshop hanteert actieve methodieken die zowel leerkrachten als leerlingen motiveren om in de klas en op school te werken aan het thema 'Europa'.

TIMING

Als leerkracht kies je tussen **drie mogelijkheden**:

1. Enkel het spel 'Route Europa' (duur: 2x 50min)
2. Het spel 'Route Europa' + debat (duur: 3x 50min)
3. Enkel het debat (duur: 50 min)

Bij deze optie is het nodig om extra tijd te voorzien om de onderwerpen toe te lichten. De leerlingen krijgen in het spel al wat kennis voor het debat mee.

De timing ziet er als volgt uit:

ONDERDEEL	DUUR	MATERIAAL
Inleiding + uitleg spel	10min	Computer + projector Presentatie
Spel 'Route Europa'	65min	<u>Tafel vooraan</u> : Materiaal thematische opdrachten + krantenartikelen <u>Per groepje</u> : 1 spelposter, 24 spelkaarten, 3 bestemmingskaarten, speluitleg en uitleg Europese waarden
Nabespreking (inclusief presentatie nieuwe wetsvoorstellen)	25min	Computer + projector Presentatie

DEBAT

ONDERDEEL	DUUR	MATERIAAL
Inleiding + uitleg spel	10min	Computer + projector Presentatie
Debat	40min	Stellingen

KENNIS

- De jongeren kunnen een aantal Europese thema's opsommen die impact hebben op hun eigen leven.
- De jongeren kennen enkele prioritaire dossiers die op de Europese agenda staan.
- De jongeren kunnen voorbeelden aanhalen van wat EU-burgerschap precies inhoudt.
- De jongeren kunnen sectoren aanhalen waarop de Green Deal impact heeft.
- De jongeren kunnen een aantal onderdelen van het Europese buitenlandse beleid aanhalen.
- De jongeren kennen de Europese waarden.
- De jongeren kennen de voorwaarden om stemgerechtigd te zijn.

ATTITUDE

- De jongeren zijn zich bewust van het belang van hun stem.
- De jongeren zien het belang in van het Europese beleidsniveau.
- De jongeren hebben respect voor de mening van hun klasgenoten.

VAARDIGHEDEN

- De jongeren kunnen op een juiste en doordachte manier hun stem uitbrengen.
- De jongeren kunnen op een onderbouwde manier hun mening vormen en met elkaar in debat gaan.
- De jongeren hebben hun democratische vaardigheden versterkt.

VOORBEREIDING

De tijd en het werk dat je in de voorbereiding steekt, hangt af van welke formule je kiest:

1. Je leende de box uit bij één van de partners

In deze box zit alle nodige materiaal voor een groep van maximum 30 leerlingen. Je hoeft dus enkel heel grondig door deze handleiding, het materiaal en de presentaties te gaan vooraleer je de sessie in je klas geeft.

Geschatte duur: 4u

2. Je wil zelf het spel volledig downloaden

Bij deze optie moet je zelf alle materiaal nog downloaden, afdrukken en knippen. De volledige materiaallijst staat verder in deze leerkrachtenhandleiding opgesomd, inclusief richtlijnen over het af te drukken materiaal.

Het is mogelijk om het spel meerdere jaren na elkaar te gebruiken. Het spel zelf is relatief tijdloos en focust vooral op de Europese thema's en de werking van de instellingen. Door de nabespreking (specifiek gericht op het verkiezingsdeel) weg te laten, laat je je leerlingen nog steeds kennismaken met Europees burgerschap, de werking van de instellingen en een aantal relevante Europese thema's.

Afhankelijk van de beschikbare tijd, kan je er ook voor kiezen om het materiaal duurzamer te maken en te lamineren.

Geschatte duur: 5u

Inleiding + uitleg spel

ONDERDEEL	DUUR	MATERIAAL
Inleiding + uitleg spel	10min	Computer + projector Presentatie Optioneel: filmpje met speluitleg

SETTING

In de klas staan **maximum zes tafels in groepjes** opgesteld met daarrond **minimum drie, maximum vijf stoelen**.

De leerlingen draaien zich voor de inleiding allemaal richting de leerkracht/de presentatie.

MATERIAAL

- Presentatie
- Filmpje met speluitleg

INHOUD

Vanaf 2024 mogen jullie, jongeren **vanaf 16 jaar, stemmen voor de Europese verkiezingen**. Met dit spel 'Route Europa' bereiden we jullie voor om **goed geïnformeerd** te stemmen en een geldige stem uit te brengen.

Tijdens het spel krijgen jullie informatie over **verschillende Europese thema's**: EU-burgerschap, de Europese waarden, klimaat, migratie en de positie van de EU in deze wereld. De geselecteerde thema's zijn actuele onderwerpen. De politieke partijen zullen in hun partijprogramma's over al deze thema's ook standpunten ontwikkelen. Het is dus heel belangrijk dat jullie over elk van deze onderwerpen een goede basiskennis hebben. Daarnaast maken jullie ook kennis met een aantal Europese projecten in onze eigen regio.

Juiste informatie en zelf goed geïnformeerd zijn, is belangrijk. Het is namelijk **jullie stem** die mee het **toekomstige beleid bepaalt**. De keuze die jullie maken in het stemhokje heeft impact op elk aspect van jullie leven voor de komende jaren. Dit gaat bijvoorbeeld over hoe de EU omgaat met de opwarming van de aarde of het vluchtelingenbeleid, maar ook over zaken waar we bijna dagelijks mee in contact komen. Denk aan regels omtrent socialemediaplatformen, voedselveiligheid of online shoppen.

*Na deze korte uitleg leg je uit hoe het **spel** in elkaar zit.*

Dit kan op twee manieren:

- 1. Je legt zelf alles uit. Alle nodige informatie vind je in deze handleiding.*
- 2. Je speelt het filmpje met de speluitleg.*

Het spel 'Route Europa'

ONDERDEEL	DUUR	MATERIAAL
Spel 'Route Europa'	65min	<u>Tafel vooraan:</u> Materiaal thematische opdrachten + krantenartikelen <u>Per groepje:</u> 1 spelposter, 24 spelkaarten, 3 bestemmingskaarten, speluitleg en uitleg Europese waarden

SETTING

In de klas staan maximum **zes tafels in groepjes** opgesteld met daarrond **minimum drie, maximum vijf stoelen**. Op elke tafel leg je de spelposter + drie bestemmingskaarten, de spelkaarten, de speluitleg en de uitleg van de Europese waarden klaar. Zorg ervoor dat je de drie verschillende spelposters gebruikt (met elk een andere volgorde van de te bereiken thema's: klimaat – EU in de wereld en migratie).

Vooraan in de klas leg je het materiaal klaar voor de thematische opdrachten (klimaat, migratie en EU in de wereld). De krantenartikelen leg je ook open.

MATERIAAL

Wil je alles zelf afdrukken? Bekijk dan eerst de richtlijnen in het addendum.

Elk onderdeel heeft een eigen icoontje. Zo kan je in een oogopslag zien welk materiaal bij welke opdracht hoort.

Spelposters

Spelkaarten EU-burgerschap, EU-waarden en EU in jouw regio

Bestemmingskaarten EU-instellingen

Opdracht EU-waarden

- Beschrijving van de Europese waarden
- Acht krantenartikelen



Opdracht klimaat

- Speluitleg
- Spelkaarten klimaat
- Overzichtsblad
- Grijpbaar object (voorzien de leerlingen zelf)



Opdracht migratie

- Speluitleg
- Vijf infofiches (vijf personages)
- Kruiswoordraadsel



Opdracht EU in de wereld

- Speluitleg
- Kwartetkaarten
- Vraagkaarten



DOEL

De leerlingen **bouwen samen aan verschillende wegen die leiden naar drie Europese instellingen**: de Raad, het Europees Parlement en de Europese Commissie. Onderweg komen ze langs drie verschillende Europese thema's (klimaat, migratie en EU in de wereld) waarbij ze telkens een opdracht doen.

Het spel eindigt wanneer de leerlingen alle drie de instellingen bereikt hebben en ook alle opdrachten uitvoerden.

VERLOOP

De leerlingen spelen om de beurt een kaart, maar werken toe naar een gemeenschappelijk einddoel: het bereiken van drie Europese instellingen.

Elke leerling krijgt bij aanvang **drie spelkaarten** toebedeeld. De medespelers mogen de tekst op de kaart niet zien. Van zodra de leerlingen één (of meerdere) kaart(en) spelen, vullen ze de kaarten in hun hand direct terug aan tot drie, dit tot wanneer de spelkaartenstapel op is.

Op de achterzijde van de spelkaarten staan **wegen** afgebeeld. Hiermee bouwen de leerlingen een weg richting de Europese thema's en de EU-instellingen. Vooraleer ze een kaart afleggen, bekijken ze de inhoud van hun kaart. Dit kan een vraag, een opdracht of een bouwvoordeel zijn.

Een beurt verloopt als volgt:

Leerling X kiest welke kaart die wilt afleggen. Dit mag in overleg met de medeleerlingen (zij zien de wegen op de achterkant van de spelkaarten).

Leerling X leest de tekst op de gekozen kaart en voert uit wat er op staat (er zijn drie opties, zie volgend onderdeel 'soorten spelkaarten').

SOORTEN SPELKAARTEN

De kaarten die de leerlingen gebruiken voor het bouwen van de weg, leren hen iets bij over EU-burgerschap, de Europese waarden en EU-projecten in hun eigen regio.

EU-BURGERSCHAP



Via deze kaarten krijgen de leerlingen zicht op EU-burgerschap en meer specifiek op de **mogelijkheden tot jongerenparticipatie**.

Op deze kaarten staat telkens een **quizvraag**. Leerling X kiest iemand uit (leerling Y) en stelt de vraag.

- Beantwoordt leerling Y de vraag juist, dan mag leerling X de kaart afleggen.
- Geeft leerling Y een fout antwoord, dan moet leerling X het juiste antwoord zeggen, maar mag de kaart niet afgelegd worden. In een volgende beurt mag dezelfde vraag gesteld worden aan een andere leerling (leerling Z). Dit kan zich herhalen tot het juiste antwoord gegeven wordt.

EU-WAARDEN



Extra materiaal vooraan op tafel

- Acht krantenartikelen

Wanneer een leerling een EU-waardenkaart wil afleggen, doet de hele groep eerst een **opdracht**. De bedoeling is dat ze vooraan in de klas het volledige krantenartikel ophalen waarvan de titel op het af te leggen kaartje staat. Ze nemen het artikel mee, voeren de opdracht uit en komen nadien terug naar de tafel vooraan om het antwoord aan de leerkracht mee te delen.

De leerkracht controleert het antwoord (zie oplossingen in het addendum). Bij een juist antwoord mag de EU-waardenkaart afgelegd worden. Bij een fout antwoord belandt de kaart onderaan de trekstapel.

DE EU IN *REGIO*



Op deze kaarten staan telkens voorbeelden van leuke Europese projecten uit de eigen regio. Deze kaarten bieden de leerlingen een 'bouwvoordeel': ze mogen een extra kaart afleggen.

OPDRACHTEN ONDERWEG

Onderweg stoppen de leerlingen op drie verschillende Europese thema's: klimaat, migratie en EU in de wereld. Wanneer ze een thema bereiken (dit betekent: wanneer ze één van hun spelkaarten op het thema kunnen leggen), voeren ze eerst een opdracht uit vooraleer ze verder bouwen.

De opdrachten liggen op de tafel vooraan. De leerling die een kaart kon leggen op een thema, komt de opdracht vooraan halen en brengt deze naar het groepje. Eens de opdracht werd afgerond, wordt deze terug vooraan gelegd.

KLIMAAT



BENODIGD MATERIAAL

- Speluitleg
- Spelkaarten klimaat
- Overzichtsblad
- Grijpbaar object (voorzien de leerlingen zelf)

OPDRACHT

Vorbereiding:

De leerlingen schudden de spelkaarten en verdelen ze over het aantal spelers. Het is geen probleem indien de aantallen niet uitkomen en één van de leerlingen een kaart meer heeft. De spelers kijken niet naar de kaarten en plaatsen hun eigen stapeltje gedekt voor zich op tafel. Nadien zoeken ze een grijpbaar object (bijvoorbeeld een flesje water/drinkfles, een bordenwisper ...) en plaatsen dit in het midden van de tafel.

Speluitleg:

De jongste speler begint. Om de beurt draait elke leerling een kaart om. De kaart moeten ze van zich af draaien zodat iedereen deze op hetzelfde moment te zien krijgt. Matcht een kaart met de kaart van een andere speler (omdat de afbeelding identiek is), dan grijpen de twee leerlingen met dezelfde kaarten zo snel mogelijk het object. OPGELET! Sommige afbeeldingen lijken héél sterk op elkaar. Enkel bij identieke afbeeldingen mogen ze het object vastgrijpen.

Wie als eerste het object vastheeft, leest de maatregel op de twee identieke kaarten voor en linkt deze allebei aan het bijpassende onderdeel op het overzichtsblad (mobiliteit, biodiversiteit ...). De verliezende speler moet alle openliggende kaarten onderaan de eigen stapel steken, maar mag wel als eerste de volgende spelronde beginnen.

Wanneer speler X het object grijpt op een moment dat de afbeeldingen niet identiek zijn (en dus een fout maakt), moet speler X de openliggende kaarten onderaan de eigen stapel steken.

Het spel eindigt wanneer twee spelers volledig uit zijn (geen kaarten meer hebben) OF wanneer op elk thema op het overzichtsblad kaartjes liggen. Wanneer het spel gedaan is, roep je de leerkracht om te controleren of je de maatregelen aan de juiste thema's koppelde.

OPLOSSING

De leerlingen kunnen deze opdracht volledig zelfstandig starten en spelen. Wanneer het spel gedaan is, roepen ze de leerkracht nog even bij hen om te controleren of ze de maatregelen aan de juiste thema's koppelden.

INHOUD

De volledige inhoud en de oplossing van het spel vind je in het addendum.

MIGRATIE



BENODIGD MATERIAAL

- Speluitleg
- Vijf infofiches (vijf personages)
- Kruiswoordraadsel

OPDRACHT

De leerlingen vullen aan de hand van de vijf infofiches een kruiswoordraadsel in.

OPLOSSING

Wanneer het kruiswoordraadsel juist wordt ingevuld, vinden de leerlingen het antwoord op de vraag "Hoeveel mensen zijn er wereldwijd op de vlucht?". Dit antwoord geven ze aan de leerkracht vooraleer ze verder mogen spelen. De bedoeling is dat het kruiswoordraadsel volledig wordt ingevuld.

INHOUD

De volledige inhoud en de oplossing van het kruiswoordraadsel vind je in het addendum.

EU IN DE WERELD



BENODIGD MATERIAAL

- Speluitleg
- Kwartetkaarten
- Vraagkaarten

OPDRACHT

Timing:

Voor deze opdracht krijgen de leerlingen maximum 10 minuten. De bedoeling is dat ze zelf een timer zetten en het spel stoppen wanneer de tijd op is.

Vorbereiding:

De leerlingen schudden de **kwartetkaarten** en verdelen ze over het aantal spelers. Het is geen probleem indien de aantallen niet uitkomen en één van de leerlingen een kaart meer heeft. De **vraagkaarten** worden per kleur gelegd. De kwartetkaarten nemen ze in de hand, de vraagkaarten laten ze op tafel liggen.

Speluitleg:

Iedere speler verzamelt zoveel mogelijk kwartetten. Elk kwartet is één punt waard. Dit zijn vier kaartjes van éénzelfde onderdeel (bijvoorbeeld: 'ontwikkelingshulp').

De oudste speler begint. Als die (leerling X) aan de beurt is, vraagt X aan één van de andere spelers (willekeurig) een kaart die X nodig heeft om een kwartet te vormen. Als deze speler de gevraagde kaart heeft, dan geeft die deze aan X. De leerlingen mogen blijven doorvragen tot wanneer een speler de gevraagde kaart niet heeft of tot wanneer er een kwartet gevormd is (één kwartet per beurt). Heeft de speler de kaart niet, dan heeft X pech en is de beurt over.

OPGELET: lees heel aandachtig de tekstjes onderaan! Wanneer een speler een kwartet wil verzilveren (speler X), volgt eerst een test. De andere spelers nemen het stapeltje vraagkaarten van de bijhorende kleur (de kleuren komen overeen met de thema's op de kwartetten) en stellen de vier themavragen aan speler X. Speler X moet minstens drie vragen correct beantwoorden alvorens het punt binnen is.

OPLOSSING

De leerlingen spelen deze opdracht volledig zelfstandig en hebben geen leerkracht nodig om oplossingen te controleren.

INHOUD

De volledige inhoud van het spel vind je in het addendum.

EINDBESTEMMING: DE DRIE INSTELLINGEN

EU-INSTELLINGEN



BENODIGD MATERIAAL

Voor deze opdracht ligt het benodigde materiaal reeds op de spelposter van de leerlingen.

- Wetsvoorstel Europese Commissie
- Aanpassingen Raad van de EU
- Kaartje Europees Parlement

INHOUD

De volledige inhoud van het spel vind je in het addendum.

OPDRACHT

De leerlingen denken na over hun eigen amendement/aanpassing op het wetsvoorstel van de Europese Commissie alsof ze een Europarlementariër zijn. Dit amendement/aanpassing moeten ze verdedigen tijdens de nabespreking. Elk groepje werkt rond een ander thema aan een wetsvoorstel. De wetsvoorstellen vind je in het addendum.

OPLOSSING

De leerlingen spelen deze opdracht volledig zelfstandig en hebben geen leerkracht nodig om oplossingen te controleren.

Het spel eindigt wanneer de leerlingen de drie instellingen hebben bereikt en ook alle opdrachten uitvoerden. Of wanneer de tijd om is. Wanneer leerlingen 5 à 10 minuten voor tijd er niet in geslaagd zijn om hun weg te bouwen, moeten ze stoppen en zich concentreren op de instellingen en hun amendement.

Nabespreking

ONDERDEEL	METHODE	DUUR	MATERIAAL
Nabespreking (inclusief presentatie nieuwe wetsvoorstellen)	Presentatie	65min	Computer + projector Presentatie

SETTING

De leerlingen speelden zonet het spel en werkten hun finale opdracht (het aanpassen van hun wetsvoorstel) af. Ze zitten nog steeds verdeeld in dezelfde **groepjes**. Tijdens de nabespreking draaien ze zich richting de leerkracht/de presentatie.

VERLOOP

Wacht tot wanneer alle groepen klaar zijn met hun finale opdracht vooraleer je de **nabespreking** begint.

Eerst geef je een **korte uitleg** over het belang van de thema's die aan bod kwamen tijdens het spel. Via een **quiz** herhaal je de inhoud van de opdrachten.

Na deze info volgt een stuk over wie in België mag stemmen, stemrecht en opkomstplicht, waar je kan stemmen en hoe je een geldige stem kan uitbrengen. Nadien toon je aan wat er na de verkiezingen met de stemmen gebeurt en hoe de werking van het Europees Parlement in elkaar zit.

De werking van het Europees Parlement kan je doorlinken naar de **praktijk**. Laat elk groepje (voltallig) naar voor komen om hun eigen gecreëerde wetsvoorstel uit te leggen en hun medestudenten te overtuigen om te stemmen op hun wijziging. Na elke presentatie volgt een stemming met gewone meerderheid (goedgekeurd indien de helft van de leerlingen + 1 akkoord gaat) via handopsteking.

De nabespreking eindigt met een **video** om de leerlingen te laten reflecteren waarom hun stem belangrijk is.

INHOUD

INHOUDELIJKE PRESENTATIE

Jullie speelden zonet allemaal het spel 'Route Europa' waarbij jullie informatie kregen over verschillende **Europese thema's**. De thema's die aan bod kwamen, werden niet zomaar gekozen: ze zijn zowel actueel als zeer belangrijk tijdens de Europese verkiezingen.

Bovendien voelen jullie allemaal de impact van het beleid op jullie eigen leven: de opwarming van de aarde heeft gevolgen voor ons allemaal. De toekomstige aanpak hiervoor hangt af van Europees beleid. Het migratievraagstuk ligt in meerdere Europese lidstaten op tafel en heeft ook een Europese aanpak nodig. Hoe de EU zich als grootmacht in deze wereld verhoudt, hoe ze haar ontwikkelings- of humanitair beleid voert en hoe de EU reageert op internationale conflicten is allemaal afhankelijk van Europees beleid.

Naast deze **grote vraagstukken**, draait de EU ook mee in jullie **alledaagse context**. De wetsvoorstellen die jullie voorgeschoteld kregen op het einde van het spel, zijn daar voorbeelden van. De voorstellen over sociale media, mobiliteit, richtlijnen over tabaksverkoop enzovoort zijn stuk voor stuk gelinkt aan het Europees beleid.

In de praktijk nemen **alle politieke partijen naar aanloop van de verkiezingen standpunten** in over deze onderwerpen. Deze standpunten staan beschreven in hun **partijprogramma**. Eens een aantal politici uit de partijen verkozen zijn, bepalen ze mee de koers van het toekomstige beleid, in lijn van de op voorhand bepaalde standpunten. Op het Europese niveau zijn onze politieke partijen vertegenwoordigd in het Europees Parlement en bepalen ze dus mee het toekomstige Europese beleid.

Aangezien we hier in België ook aan jullie, de jongeren, vragen om jullie stem te laten horen tijdens de Europese verkiezingen, was het belangrijk om jullie over deze thema's te informeren. We gaan nu een korte quiz spelen om te testen hoeveel jullie konden onthouden.

Na deze korte uitleg speel je de quiz. De quiz bestaat uit 12 vragen: drie vragen per thema (migratie, klimaat, de EU in de wereld) en drie vragen over de inhoud van de spelkaarten (EU-burgerschap en EU-waarden).

De quiz staat verwerkt in de presentatie. Je kiest zelf op welke manier je deze geeft. Hier zijn alvast een aantal leuke methodieken:

De leerlingen spelen individueel:

- De leerlingen nemen een kladblad en noteren daarop hun antwoorden. Om de antwoorden te controleren, geven ze hun blaadje door aan een ander medeleerling.
- De leerlingen moeten zo snel mogelijk rechtstaan/op de stoel gaan staan/naar voor lopen/... indien ze het juiste antwoord weten. De persoon die de opdracht als eerste doet, mag antwoorden.
- Je steekt de quiz in een online tool (bijvoorbeeld Kahoot).

De leerlingen spelen in groep:

- De leerlingen spelen per groep. Bij elke vraag mag slechts één iemand het antwoord geven. Deze persoon moet zo snel mogelijk rechtstaan. De persoon die als eerste rechtstaat, mag het antwoord geven. Is het antwoord juist, dan krijgt de groep +1. Is het antwoord fout, dan krijgt de groep -1.

Na de quiz leg je uit wie in België mag stemmen voor de Europese verkiezingen, definieer je stemrecht en opkomstplicht, leg je uit waar je leerlingen gaan stemmen en hoe ze een geldige stem kunnen uitbrengen.

We weten momenteel al redelijk veel over de verschillende thema's die aan bod zullen komen bij de Europese verkiezingen. Laat ons nu eens kijken naar de meer praktische kant: wie mag gaan stemmen, waar moet je dat doen en wat gebeurt er met jullie stem.

WIE MAG GAAN STEMMEN?

Iedere EU-burger mag voor de Europese verkiezingen een stem uitbrengen vanaf 18 jaar, behalve wanneer je uitgesloten of geschorst bent van het kiesrecht.

Wanneer je als Europeaan in België verblijft, mag je ook je stem uitbrengen voor de Europese verkiezingen. Je moet je hiervoor eerst registreren.

Bij vragen of ter uitbreiding kan je ook de uitleg uit dit kader meegeven:

Uitsluiting van het kiesrecht: een uitsluiting wordt opgelegd aan personen die levenslang werden veroordeeld. De uitsluiting van het kiesrecht is hier definitief.

Schorsing van het kiesrecht: in het geval van een schorsing van het kiesrecht, mag de persoon in kwestie niet gaan stemmen 'zolang de onbekwaamheid duurt'. Ze kiesonbekwaamheid is van toepassing op geïnterneerde personen, personen die een tijdelijke veroordeling (meer dan vier maanden) kregen, gerechtelijk onbekwaam verklaarden en personen met het statuut van verlengde minderjarigheid.

UITZONDERINGEN

Voor de **Europese verkiezingen** mag je in België, Griekenland, Oostenrijk, Malta en Duitsland je stem al **vanaf 16 jaar** uitbrengen. Ook wanneer je op de dag van de verkiezingen net 16 wordt.

Bij vragen of ter uitbreiding kan je ook de uitleg uit dit kader meegeven:

Indien je **niet in staat bent om zelf naar het stemlokaal te komen**, moet je een volmacht geven aan een andere kiezer. Deze persoon moet stemgerechtigd zijn. Je moet een geldige reden hebben om een volmacht te geven, zoals ziekte, handicap of je bevindt je (tijdelijk) in het buitenland. Je moet hiervoor een attest voorleggen van de dokter of van je werkgever/school. Indien je geen volmacht geeft en dus bijgevolg niet komt opdagen in het stembureau, kom je terecht op een lijst van kiezers die niet gestemd hebben. Je kan hiervoor een boete krijgen.

Om je **volmacht** correct door te geven moet je een online formulier downloaden en op tijd en ingevuld doorgeven aan de volmachtkrijger. Een persoon mag slechts één volmacht ontvangen. Wanneer bijvoorbeeld jouw beide grootouders niet meer goed te been zijn, dan kan jij niet beide volmachten op je nemen.

Jongeren die nog bij hun ouders wonen, staan **automatisch ingeschreven** in het bevolkingsregister. Voor jongeren met gescheiden ouders, zal de gemeente waar de domicilie staat, ook de gemeente zijn waar ze moeten stemmen.

Domicilie = je officiële adres. Wanneer je verhuist, moet je jouw adreswijziging doorgeven, anders moet je opnieuw gaan stemmen in de gemeente van je vorige adres.

Een **persoon met de Belgische nationaliteit die in het buitenland gedomicilieerd is**, kan enkel stemmen voor de federale en Europese verkiezingen. Dit gaat niet automatisch. Je moet op voorhand een aanvraag indienen om te mogen stemmen voor zowel de federale als de Europese verkiezingen en stemgerechtigd zijn.

Indien dit het geval is, kan je persoonlijk of bij volmacht gaan stemmen in een Belgische gemeente of in de Belgische diplomatieke of consulaire dienst waar je bent ingeschreven. Een derde optie is een stemming per briefwisseling. Als Belg in het buitenland kan je niet deelnemen aan lokale, provinciale of regionale verkiezingen.

WAAR GA JE STEMMEN?

15 dagen voor de verkiezingen, ontvangt iedere stemgerechtigde een **oproepingsbrief**. De **locatie** van het stemlokaal waar je naartoe moet, staat hierin vermeld. Ook het specifieke **bureaunummer** en de **uren waarop jij mag komen stemmen (bijvoorbeeld tussen 9u – 14u)**, staan op deze brief. Zo weet je precies wanneer je moet gaan en in welke rij je moet aanschuiven.

Indien je geen oproepingsbrief hebt ontvangen, kan je in de week van de verkiezingen een **duplicaat** aanvragen bij je gemeente. Je kan dit doen tot op de dag van de verkiezingen. Pas op, de verkiezingen vallen in België op zondag, waardoor de gemeentediensten gesloten zijn die dag.

STEMRECHT – OPKOMSTPLICHT - STEMLICHT

We zagen daarnet dat er opkomstplicht is. Je bent dus verplicht om aanwezig te zijn, maar dit **moet ook op de juiste locatie zijn**. Het is niet mogelijk om naar een ander stemlokaal te gaan omdat het daar minder druk is of omdat je die dag toevallig in een andere buurt bent. Zorg dat je binnen de aangegeven tijdsperiode aanwezig bent. Laatkomers kunnen niet meer stemmen en komen op de lijst met mensen die niet kwamen opdagen.

Helemaal onderaan de oproepingsbrief staat ook duidelijk aangegeven wat je precies moet meenemen: **je oproepingsbrief en je identiteitskaart**.

Bij vragen of ter uitbreiding kan je ook de uitleg uit de kaders meegeven:

Wanneer je met **een volmacht** gaat stemmen, toon je aan de voorzitter van het stembureau de volgende documenten:

- het door de volmachtgever ingevulde volmachtformulier
- het attest of bewijs van afwezigheid
- jouw eigen identiteitskaart
- jouw eigen oproepingsbrief
- de oproepingsbrief van de volmachtgever

Je moet je de volmacht geven in het stembureau van de volmachtgever. Als dit niet in jouw stembureau is, moet je dus naar 2 verschillende bureaus gaan.

Wat als je geen oproepingsbrief hebt ontvangen én geen duplicaat hebt?

Je kan nog altijd stemmen. Als je op de kiezerslijst van het stemlokaal staat ingeschreven, mag het kiesbureau je tot de stemming toelaten (dit is enkel mogelijk als je in het stemlokaal bent dat normaal op je oproepingsbrief zou staan). Het kiesbureau kan je enkel laten stemmen op vertoon van je **identiteitskaart**.

Wat als je je identiteitskaart kwijt bent?

Bij verlies van je identiteitskaart moet je **onmiddellijk aangifte** doen bij de politie. De politie geeft je dan een voorlopig bewijs van identiteit. Dit document volstaat om te stemmen.

HOE BRENG IK MIJN STEM GELDIG UIT?

Wanneer het jouw beurt is, geef je jouw oproepingsbrief en identiteitskaart aan de bijzitters. Zij geven je jouw stembrieven en zeggen je in welk stemhokje je mag binnengaan. Na het stemmen, krijg je jouw identiteitskaart en oproepingsbrief met stempel terug.

In België kan er digitaal of op papier gestemd worden. Dit hangt af van de gemeente waar je moet gaan stemmen.

GELDIG STEMMEN

In het stemhokje zijn er drie manieren waarop je **geldig kan stemmen**:

1. Je brengt een lijststem uit

Dit betekent dat je het bolletje bovenaan de lijst van je partij naar keuze inkleurt. Je stemt dus voor een partij, niet voor een persoon. Een lijststem betekent dat je akkoord gaat met de namen die op de lijst staan en de volgorde waarin zij op de lijst staan. Hoe hoger iemand op de lijst staat, hoe groter de kans dat die persoon een mandaat zal uitvoeren na de verkiezingen. Twee belangrijke plaatsen op de lijst zijn de **lijsttrekker** en de **lijstduwer**.

Een lijsttrekker is de persoon die helemaal bovenaan de lijst staat. Op Europees niveau staan bovenaan de personen die hoogstwaarschijnlijk in het Europees Parlement zullen zetelen.

Eventueel ter uitbreiding: voor de federale en Vlaamse verkiezingen staat doorgaans de politieke leider van de lijst bovenaan. Dit zijn de mensen die bij het vormen van een regering een belangrijke rol gaan spelen bij de coalitievorming. Hun doel is dus om een regering te vormen. Dit wil wel niet per definitie zeggen dat deze persoon later minister of parlamentslid wordt.

Een **lijstduwer** is de persoon die helemaal onderaan de lijst staat. Van deze persoon wordt verwacht dat die veel stemmen zal krijgen, maar deze persoon staat wel op een (vrijwel) onverkiesbare plaats. Doorgaans is dit iemand die niet verkozen wil worden, maar wel wil bijdragen aan de populariteit van de partij; bv. een bekend persoon of oud-politicus die nog heel populair is.

2. Je brengt een voorkeurstem uit

Dit houdt in dat je specifiek voor één of meerdere mensen op een kieslijst stemt. Je kleurt de bolletjes in naast hun namen. Dit is dus geen stem voor een partij, maar voor één of meerdere personen. Je kan enkel stemmen voor mensen die op dezelfde lijst staan.

3. Je brengt een lijststem én een voorkeurstem uit

Je kan als kiezer ook een lijststem en een voorkeurstem combineren. In dat geval kleur je het bolletje bovenaan de lijst in én dat naast één of meerdere namen in de lijst. Dit is dus een stem voor de partij en voor één of meerdere personen van die partij. In de praktijk vervalt je lijststem bij de telling.

ONGELDIG STEMMEN

Wanneer je je stem uitbrengt, moet je **binnen één partij blijven**. Wanneer je dit niet doet, wordt je stem ongeldig verklaard. Dit gebeurt wanneer:

- Je voorkeurstemmen uitbrengt voor kandidaten die op verkiezingslijsten van verschillende partijen staan.
- Je twee lijststemmen uitbrengt voor twee verschillende partijen.

Ook wanneer je tekent of schrijft op je stembrief, wordt je stem ongeldig.

Ongeldig stemmen is enkel mogelijk wanneer je nog via **papieren stembiljetten** stemt. In veel stemlokalen staan stemcomputers waarop het onmogelijk is om ongeldig te stemmen. Een ongeldige stem wordt niet meegerekend en heeft dus geen enkele invloed op de zetelverdeling. Je stem telt niet mee. Je stemt dus niet. Als je dus jouw invloed als kiezer wil uitoefenen, moet je er zeker voor zorgen dat je geldig stemt!

BLANCO STEMMEN

Wanneer je geen kandidaat noch een lijst aanduidt op je stembiljet, breng je een blanco stem uit. Als je in een stemlokaal bent waar met de computer gestemd wordt, is er een apart vakje 'blanco' beschikbaar op de computer.

Net als een ongeldige stem, wordt een blanco stem niet meegerekend in de verdeling van de zetels. Je maakt dus geen keuze.

Er bestaat een hardnekkig misverstand dat ongeldige of blanco stemmen bij de stemmen voor de grootste partij gevoegd worden. Dit klopt helemaal niet! Een blanco stem of een ongeldige stem staat gelijk aan niet stemmen. Dit betekent dat je de beslissing overlaat aan de andere kiezers.

EUROPESE VERKIEZINGEN

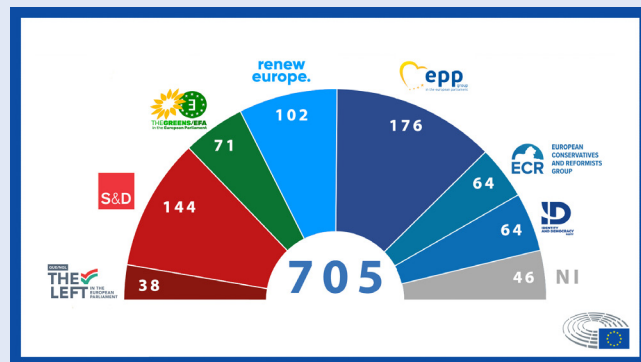
Na afloop worden de stemmen geteld en de resultaten bekendgemaakt. Hoe meer stemmen een partij heeft verzameld, hoe meer volksvertegenwoordigers voor het Europese Parlement de partij mag aanstellen. Deze volksvertegenwoordigers heten **'Europarlementariërs'**. In elke Europese lidstaat worden Europarlementariërs aangeduid die voor de komende vijf jaar mee zullen beslissen over de Europese wetten.

Het **aantal Europarlementariërs** dat een land mag aanduiden, is afhankelijk van de inwonersaantallen. De bedoeling is dat elk Europarlementslid evenveel Europese inwoners vertegenwoordigt. Hoe meer inwoners een land heeft, hoe meer vertegenwoordigers het dus mag aanstellen. Zo mag Duitsland (met de grootste bevolking) 96 personen aanduiden. Malta (met de kleinste bevolking) 6 personen.

België heeft momenteel 21 Europarlementariërs. Bijzonder aan deze groep Europarlementsliden is dat de verdeling gelinkt is aan onze gemeenschappen. Er zijn 12 Europarlementariërs uit de Nederlandstalige gemeenschap, 8 uit de Franstalige en één persoon uit de Duitstalige gemeenschap. Op dit moment vraagt het Europees Parlement om de **zetels aan te passen** naar de huidige **demografische situatie**. Een aantal EU-landen zouden hierdoor 1 of 2 extra zetels krijgen. België krijgt één extra zetel voor de Nederlandstalige gemeenschap.

Na de verkiezingen en eens de Europarlementsliden zijn aangesteld, vormen de Europarlementsliden fracties. Dit wil zeggen: ze vormen groepen op basis van hun politieke gedachtegoed. Zo zullen de socialisten uit België bijvoorbeeld samenwerken op Europees niveau met de socialisten uit Duitsland, Roemenië, of andere Europese lidstaten.

Indien gewenst kan je de huidige fracties overlopen en vermelden bij welke fractie de Belgische politieke partijen zijn aangesloten.



LINK NAAR DE PRAKTIJK

Na de theorie, volgt de praktijk. De werking van het Europees Parlement en de rol van deze instelling binnen het wetgevingsproces komt hier aan bod. De leerlingen ondervinden aan den lijve dat voor elke Europese wet een andere meerderheid wordt gevormd.

Herhaal eerst de Europese besluitvormingsprocedure (deze inhoud vind je in het addendum). De leerlingen kregen deze informatie tijdens de finale opdracht van het bordspel. Nadien organiseer je een plenaire zitting, waarbij elk groepje zijn aangepaste wetsvoorstellen presenteert. Eindigen doe je nog met een kort stukje informatie.

De plenaire zitting:

Tijdens het spel namen jullie de rol in van een Europarlementslid. Jullie kregen met andere woorden een wetsvoorstel van de Commissie, waar jullie dan je eigen aanpassingen aan maakten. In het Europees Parlement is het ook zo dat een specifieke parlementscommissie (een kleinere groep parlementsleden met leden uit verschillende fracties) zich over het thema buigt en de aanpassingen doet. Niet elk Europarlementslid doet aanpassingen aan elk wetsvoorstel.

Laat ons even luisteren naar wat jullie ervan gemaakt hebben. Laat nu elk groepje (voltallig) naar voor komen om zijn eigen gecreëerde wetsvoorstel uit te leggen. De bedoeling is hier dat ze hun medestudenten overtuigen om hun wijzigingen aan het wetsvoorstel goedgekeurd te krijgen. Na elke presentatie organiseer je een stemming.

Een wetsvoorstel kan in het Europees Parlement gestemd worden via handopsteking. Normaal gezien is het dan in één oogopslag duidelijk of er al dan niet een meerderheid is. Bij twijfel wordt er elektronisch gestemd. Een voorstel wordt goedgekeurd wanneer er een gewone meerderheid is. Dit betekent de helft van de leerlingen + 1 gaat akkoord.

Belangrijk om te onthouden uit deze zitting is dat we voor elk wetsvoorstel andere meerderheden zagen. In de praktijk is het ook zo: er is **geen vaste meerderheid of oppositie**. Voor elke aanpassing aan de Europese voorstellen kan je met andere woorden een andere meerderheid krijgen. Het kan dus zijn dat de ene keer een meerderheid wordt gevormd met de fracties Renew Europe, de Europese Volkspartij, de fractie De Groenen en de Linkse fractie, een andere keer kan dit totaal anders zijn en wordt de meerderheid gevormd door de S&D fractie, ID, ECR en Renew Europe.

Voor de plenaire zitting (het moment waarop gestemd wordt) gaat telkens een **fractievergadering** door waar wordt bepaald of de parlementsleden van de fractie voor of tegen een bepaalde aanpassing stemmen. Doorgaans stemmen de parlementsleden uit dezelfde fractie allemaal voor of allemaal tegen. Maar af en toe zijn er onthoudingen of zie je een parlements lid tegen de lijn ingaan van de eigen fractie.

De zetelverdeling op Europees niveau verloopt via systeem D'Hondt. De procedure voor de verdeling van lijst- of voorkeursstemmen voor de aanstelling van de Europarlementsleden, wordt hier niet uit de doeken gedaan. Indien je hier zelf meer over wilt weten, kan je surfen naar <https://verkiezingen.fgov.be/algemeen/telling-verdeling-van-de-zetels-en-aanwijzing-van-de-verkozenen#dhondt>

Een belangrijke **essentie** is: de partij die de meeste stemmen behaalt, mag de meeste zetels innemen van het vooraf vastgelegde aantal parlementsleden per land.

Indien gewenst kan je de gelijkenissen en verschillen uitleggen met de Vlaamse en federale verkiezingen.

Vlaamse verkiezingen

Bij de Vlaamse verkiezingen stemmen we voor personen die zich verkiesbaar stelden voor het Vlaams Parlement. Onze stem beslist mee wie er dan effectief in het Vlaams Parlement zal zetelen. De partij met de meeste stemmen, krijgt de meeste zetels en mag met andere woorden de meeste mensen afvaardigen.

Na de verkiezingen moet de nieuwe Vlaamse regering gevormd worden. Partijen moeten hiervoor samenwerkingsverbanden aangaan (coalities vormen). Het liefst beschikt de coalitie over een meerderheid van het aantal zetels in het Vlaams Parlement. De partij met de meeste zetels neemt vaak de leiding in de onderhandelingen.

De onderhandelaars maken samen een regeerakkoord (een plan van aanpak voor de komende vijf jaar) en stellen een aantal ministers voor die de regering willen vormen.

Federale verkiezingen

Bij de federale verkiezingen stemmen we voor personen die zich verkiesbaar stelden voor de federale kamer van volksvertegenwoordigers. Net zoals bij het Vlaams Parlement en Europees Parlement, bepaalt het aantal stemmen hoeveel zetels je kan bemachtigen.

De dag na de verkiezingen biedt de eerste minister het ontslag van de huidige regering aan bij de koning. De vorige regering blijft verantwoordelijk voor de lopende zaken tot een nieuwe regering gevormd is, ongeacht de duur van de regeringsvorming.

Ook hier moet na de verkiezingen de nieuwe federale regering gevormd worden. Partijen moeten hiervoor samenwerkingsverbanden aangaan (coalities vormen). Het liefst beschikt de coalitie over een meerderheid van het aantal zetels in het federaal parlement. De koning duidt een informateur en/of een formateur aan rekening houdend met de verkiezingsuitslagen. De informateur adviseert de koning over mogelijke coalities. De formateur stelt de coalitie samen en wordt meestal premier. De koning benoemt de ministers.

Anders dan in het Europees Parlement, is er in zowel het Vlaamse als het federale parlement wel een vaste meerderheid en oppositie.

Op wie kan je stemmen?

Je kan enkel stemmen op personen die opkomen in jouw kieskring. Een kieskring (of kiesgebied) is een gebied waar bij de verkiezingen op dezelfde kandidaten gestemd kan worden. De kieskringen voor de verkiezingen van de Kamer van volksvertegenwoordigers, de Gewest- en Gemeenschapsparlementen en het Europees Parlement verschillen van elkaar. Voor de federale en regionale verkiezingen stem je in Antwerpen op andere personen dan in West-Vlaanderen. De kieskring voor de Europese verkiezingen is de enige kieskring die de grootte heeft van de talengemeenschappen. Daar stem je in Antwerpen en West-Vlaanderen wel op dezelfde personen.

WAAROM STEMMEN?

Jullie kregen intussen heel veel informatie over de Europese verkiezingen. Jullie maakten tijdens het spel kennis met de thema's waarrond de Europese Unie regels maakt en de werking van de instellingen. Jullie weten intussen dat jullie stem mee impact zal hebben op het toekomstige beleid en dat de Europarlementsleden rechtstreeks verkozen worden en een belangrijke rol spelen in de totstandkoming van Europese regels.

Bovendien komt 70% van al onze nationale wetgeving voort uit Europese beslissingen. Zowel de Europese als de nationale politici hebben impact op de wetgeving. Dit zijn allemaal personen waarop wij burgers kunnen stemmen (herinnering: Europese besluitvorming komt tot stand door een compromis van de Raad (onze ministers) en het Europees Parlement).

Het is dus zeker de moeite waard om na te denken op wie of op welke partij je wil stemmen. Nog niet overtuigd? Laat je dan inspireren door deze leeftijdsgenoten.

Hierna speel je de video af. Indien gewenst kan je de leerlingen na de video ook nog de Europese stemtest laten invullen.

Een tweetal maanden voor de verkiezingen is er een stemtest voorhanden die je leerlingen kan helpen om te beslissen op wie ze kunnen stemmen.

Richtlijnen deel II – Het debat

SETTING

De leerlingen splitsen zich op in groepjes van minimum twee, maximum vier leerlingen. Ze gaan met twee groepen met elkaar in debat over één thema. Op één lesuur kan je **vier verschillende stellingen** behandelen. Als leerkracht kies je zelf welke stellingen jouw voorkeur krijgen.

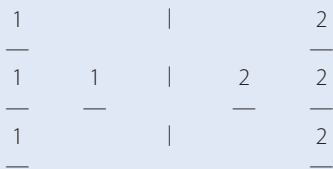
Elke groep **krijgt een stelling toegewezen**, maar ook of ze **voor of tegen de stelling** zijn. Ze krijgen 10 minuten voorbereidingstijd. Afhankelijk van de sterkte van de groep debatteren ze met de fish bowl (mondige groep) of debattle methode (minder mondige groep).

De zes stellingen zijn:

1. EU-burgers moeten inspraak krijgen via Europese referenda.
2. Er is een verplicht Europees spreidingsplan nodig om alle asielzoekers op te vangen.
3. Kernenergie is de beste oplossing om CO₂-neutrale energie op te wekken.
4. Er moet strenger opgetreden worden tegen lidstaten die de waarden van de Europese Unie schenden.
5. We hebben een Europees leger nodig.
6. We hebben Europese kieslijsten nodig.

VERLOOP FISH BOWL

De methode voor een sterkere, mondigere groep. De leerlingen bereiden hun standpunt over hun stelling in 10 minuten samen voor. Daarna gaan ze voor 10 minuten met elkaar in debat met de groep die dezelfde stelling heeft voorbereid maar de tegenovergestelde mening heeft. Telkens wordt er 1 tegen 1 gedebatteerd. De andere groepsleden mogen de plaats innemen van de spreker wanneer die vast komt te zitten of een argument vergeet. Dit gebeurt door een schouderklop waarna er van plaats gewisseld wordt. De sprekers van de tegenovergestelde teams mogen elkaar (beleefd) onderbreken en onmiddellijk argumenten weerleggen.



VERLOOP DEBATTLE

Deze methode is gestructureerd en past beter bij groepen die niet zo mondig zijn of de regels van een beleefd debat niet kunnen volgen. De leerlingen bereiden hun standpunt over hun stelling in 10 minuten samen voor. Daarna gaan ze in debat met de groep die dezelfde stelling heeft voorbereid maar de tegenovergestelde mening heeft. Ze krijgen elk om beurt spreektijd om hun argumenten voor te leggen. Ze mogen dit eventueel per 2 doen. In de 1ste ronde kunnen ze in 2 minuten hun eigen mening verdedigen, in de 2de ronde krijgen ze 2 minuten om weerwoord te geven op de argumenten van de andere groep. In de 3de ronde krijgen ze 1 minuut om een conclusie te formuleren.

- 2' argumenten groep voor
- 2' argumenten groep tegen
- 2' weerwoord groep voor
- 2' weerwoord groep tegen
- 1' conclusie groep voor
- 1' conclusie groep tegen