

1. Eerst informatie over het boek 'Groep acht aan de macht'

Door het boek voor te lezen krijgen kinderen al een heel goed idee van hoe onze democratie werkt.

2. Daarna volgen de spelregels van het 'democratiespel'. Allerlei praktische tips om eventueel zelf met uw klas aan de slag te gaan.

1. Over het boek 'Groep acht aan de macht'

Het is weer zover!

Meester Mario kan zijn groep acht geen vijf minuten alleen laten.

'Ze zijn je lokaal weer aan het verbouwen,' waarschuwt Frits de conciërge.

Mario heeft deze groep pas een paar weken, maar het is hem nog niet gelukt om ze te "temmen" zoals Frits dat noemt.

Dan bedenkt de meester een bijzonder plan. 'Jullie mogen twee dagen lang zelf de baas spelen,' zegt hij, 'en je eigen leiders kiezen. Die verzinnen wat jullie gaan doen. Ik trek me ondertussen stilletjes terug in de leeshoek.'

'Net als in het echt,' zegt Tom, 'we mogen onze eigen regering kiezen.' En hij wil best minister-president worden en richt daarom samen met Akram meteen een partij op: de PVA, de Partij voor Allemaal.

Maar Nienke en Emine willen graag dat hun vriendin Loeka de baas wordt en hun partij heet dan ook MMMM (Meer Macht Met Meiden)

Dan komen er nog veel meer partijen bij, zoals de SP (de Sportpartij) van de mooie Bella en De Luie Partij, die helemaal niks wil

In groep acht barst een felle verkiezingsstrijd los, waarbij Ruben van de CP, (Coole Partij) de smerigste trucjes bedenkt om zijn tegenstanders uit te schakelen of kinderen over te halen om op hem te stemmen. Ruben wil, hoe dan ook, de baas worden.

Langzaam maar zeker wordt ook duidelijk dat hij bepaalde kinderen buitensluit.

Na de verkiezingen wordt een klassenregering gekozen en komt groep acht aan de macht. De eerste ochtend lijkt het goed te gaan, maar dan loopt het helemaal uit de hand. Met knallende ruzies, ministers die worden afgezet, kinderen die staken en er dreigt zelfs een opstand.

En ondertussen blijft meester Mario rustig in de leeshoek zitten...

Jacques Vriens bedacht ooit zelf dit democratiespel voor zijn eigen klassen waardoor kinderen ontdekten wat democratie eigenlijk is, door het gewoon zélf te doen. Er werd een Tweede Kamer en een regering gekozen. De rest van de groep was 'volk'.

Dat waren altijd 'wilde' dagen, maar zijn kinderen leerden er veel van en ontdekten ook dat het niet altijd even makkelijk is om te 'regeren'.

Jacques was al jaren van plan om dit boek over te schrijven omdat hij ervan overtuigd is dat betrokkenheid bij onze democratie belangrijk is en dat je daar niet vroeg genoeg mee kunt beginnen.

## 2. Speel zelf 'het democratiespel'

### De spelregels van het spel

(bedacht door Jacques Vriens)

#### Algemeen:

De bedoeling is dat de kinderen hun eigen Tweede Kamer kiezen en deze wijst een regering aan. Het kabinet mag anderhalve dag of twee dagen besturen, maar moet wel verantwoording afleggen aan de Kamer.

De Eerste Kamer laten we (voor het gemak) buiten beschouwing. Bij de nabespreking komt deze wel aan de orde.

Ten tijde van gemeenteraadsverkiezingen is het natuurlijk aardig om de gemeentelijke variant te gebruiken.

Er wordt dan een gemeenteraad gekozen die uit hun midden Burgemeester en Wethouders aanwijzen. Hierbij sjoemelen we een beetje met de spelregels, want in werkelijkheid wordt de burgemeester nog steeds benoemd door de kroon (weliswaar op voordracht van de raad).

#### De regels

1. Iedereen mag een partij oprichten. Je mag daarvoor zoveel mogelijk reclame maken.
2. Vanaf ongeveer tien dagen voor het 'echte' regeren begint, krijgen de kinderen dagelijks ongeveer een half uur de tijd om 'voor hun partij te werken'.
3. Iedere partij bedenkt een programma voor minimaal anderhalve dag. In het programma zitten drie verplichte 'nummers'. Rekenen, taal en een zaakvak, want 'in het echt kun je ook niet alles doen en te laten wat je wil'. Voor elk vak moet een half uur worden uitgetrokken. De invulling is helemaal vrij (spelletjes, quiz, spreekbeurt enz.). De rest van de tijd mogen de kinderen helemaal zelf in te vullen, mits 'het buitenland' er geen last van heeft.
4. Aan het eind van élk dagdeel moet wel twintig minuten worden ingeruimd voor een vergadering van De Tweede Kamer (of Gemeenteraad) met de Regering (of College van B&W).

5. Partijen mogen hun programma vooraf bekend maken d.m.v. affiches, folders enz. Maar ze mogen het ook geheim houden tot aan 'de zendtijd voor politieke partijen' (zie punt 7)
6. Iedere partij zorgt voor een lijst waarop de kandidaten staan in de volgorde waarin ze gekozen kunnen worden. Die lijst moet een dag vóór de verkiezingen worden ingeleverd. Voor die tijd is iedereen vrij om nog van partij te wisselen.
7. Op de verkiezingsdag is er eerst 'De zendtijd voor politiek partijen'. Elke lijststaanvoerder houdt een korte toespraak en vertelt iets over het programma .
8. Vervolgens gaan alle kinderen naar de stembus (leerkracht maakt de stembiljetten) en worden de stemmen geteld. Afhankelijk van het aantal zetels in De Tweede Kamer wordt de 'kiesdeler' bepaald. Als het enigszins kan, kiezen we voor ronde getallen. Verder is het handig als ongeveer 2/3 deel van de klas 'volk' blijft. In een klas van 28 kinderen kun je bijv. 9 kamerzetels verdelen. Drie stemmen is dan één zetel. Ik speelde het ook wel eens met een groep van achttien kinderen. Toen kwam er een Kamer van zes kinderen en twee ministers.
9. Het begrip 'restzetel' kan ook aan de orde komen. De partij die de meeste reststemmen heeft, krijgt een zetel erbij. Bij gelijk aantal, wordt er geloot.
10. Daarna komt De Tweede Kamer (of Gemeenteraad) voor het eerst bij elkaar om te onderhandelen over de nieuwe regering (of College van B&W). Bij het voorbeeld van een Tweede Kamer van negen leden mogen drie kinderen minister worden. De leerkracht leidt de vergaderingen van De Kamer. Er mag 'geschorst' worden, zodat kinderen met hun 'achterban' (volk) kunnen overleggen.
11. De ministers worden gekozen en hun plaats in De Kamer wordt ingenomen door de volgende kandidaat op de lijst van hun partij. Het is mij overigens in al die jaren nog nooit overkomen dat een partij de alleenheersschappij veroverde. Er moest altijd onderhandeld worden over de samenstelling van het Kabinet (College van B&W). Verder werd over het algemeen de lijststaanvoerder van de partij met de meeste zetels minister-president of burgemeester.
12. De ministers krijgen een middag de tijd om hun definitieve programma op te stellen.
13. De volgende ochtend wordt voor het eerst geregeerd. De leerkracht draagt de macht over aan het Kabinet en trekt zich terug in een hoek van de klas. Juf of meester grijpt niet in of het moet wel erg heftig worden. Klagende kinderen worden verwezen naar de kamerleden.
14. Het laatste half uurtje van de ochtend komt De Tweede Kamer bijeen met de ministers o.l.v. de leerkracht. Het Kabinet legt verantwoording af over het tot dan toe gevoerde beleid.

15. De Kamerleden mogen complimenten maken maar ook kritiek spuien en eventueel 'een motie van wantrouwen' indienen tegen één minister of het hele kabinet. Daarover wordt gestemd door de Kamer.
16. Het volk zit ondertussen op de publieke tribune en mag zich niet bemoeien met de discussie. Kinderen mogen wel briefjes sturen aan de kamerleden.
17. De ministerraad maakt de plannen voor de middag bekend en De Kamer kan daar nog op reageren.
18. Is een minister afgezet ( of uit zichzelf afgetreden) dan hebben we een 'kabinetscrisis'. De rest van het kabinet moet beslissen of ze doorgaan met een andere minister of ook aftreden. Er volgen in elk geval nieuwe onderhandelingen onder leiding van de leerkracht.
19. 's Middags regeert De Regering weer en aan het eind van de middag volgt weer een vergadering met de Kamer.
20. De volgende dag dezelfde 'procedure'