



*Gemeente Weert*

# kind- en jeugd participatie

*jouw ideeën,  
onze toekomst!*

# kind- en jeugd participatie

*de sleutel tot succesvolle projecten*

**Samen maken we Weert elke dag een stukje mooier.** Als gemeente vinden we het belangrijk om onze inwoners te betrekken bij plannen die wij maken. Ook jongeren laten we graag meedenken over onderwerpen die ook hen aangaan. Door jongeren vanaf jonge leeftijd te betrekken bij gemeentelijke projecten, investeren we in de toekomst van onze gemeente. Enerzijds verrijken hun perspectieven en ideeën de besluitvormingsprocessen van de gemeente, anderzijds biedt het waardevolle perspectieven en dragen we bij aan de ontwikkeling van een nieuwe generatie betrokken en actieve Weertenaren. Op deze manier bouwen we samen aan een duurzame en inclusieve samenleving.

Daarom heeft de gemeente de folder 'Kind- en jeugdparticipatie gemeente Weert': 'jouw ideeën, onze toekomst' ontwikkeld. Deze folder staat vol met kant-en-klare, laagdrempelige en flexibele werkvormen, die naadloos aansluiten bij verschillende onderwijsdoelen. Met deze handvatten kun jij zo aan de slag en zorg je ervoor dat jouw leerlingen zich betrokken voelen bij de ontwikkelingen in hun omgeving.

## **Meer dan alleen een mening**

Naast dat kind- en jeugdparticipatie veel voordelen oplevert voor de gemeente, leveren deze werkvormen ook voordelen voor in de klas. Jeugdparticipatie is namelijk een krachtig instrument dat de persoonlijke ontwikkeling van jongeren stimuleert. Door actief betrokken te zijn bij besluitvormingsprocessen, leren jongeren verantwoordelijkheid te dragen, kritisch te denken en hun stem te laten horen. Daarnaast vergroot het hun gevoel van eigenwaarde en versterkt het hun band met de gemeenschap. De werkvormen sluiten aan bij verschillende onderwijsdoelen, zoals:

- **Burgerschapsonderwijs:** Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.

- Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van teamwork- en leiderschapsvaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun creativiteit.

Kortom, het draagt bij aan een duurzamer eindresultaat voor zowel de gemeente, de school als de jongere zelf.

## **Samen werken aan Weert**

De gemeente Weert werkt dus graag samen met scholen en jongerenorganisaties aan kind- en jeugdparticipatie. Vanuit de gemeente kan er iemand contact opnemen met jou, zodat jullie samen een keuze kunnen maken over een uit te voeren project. Vervolgens worden er afspraken gemaakt over de wijze van presenteren, de inleverdatum, de terugkoppeltermijn en de eventuele te verdienen prijzen voor de jongeren. Op deze manier leren jongeren veel over de invloed die zij hebben op hun omgeving en leren ze hoe de gemeente werkt. De gemeente leert wat er speelt onder de jongeren en zo werken we samen aan Weert!



# Weert in kleur

**De gemeente wil graag weten wat kinderen en jongeren belangrijk vinden!**

Wat leuk dat jij als leerkracht samen met de leerlingen mee gaat doen aan een tekenwedstrijd. Iedere leerling maakt een eigen tekening voor de gemeente Weert. Op deze manier weet de gemeente Weert hoe jouw klas over een bepaald onderwerp denkt. Zo kan de gemeente bekijken of het mogelijk is om de ideeën van leerlingen mee te nemen in nieuwe plannen.



## Kenmerken



**Doelgroep:** 6 tot 18 jaar.



### Leerdoel:

De leerlingen kunnen aan het einde van de tekenwedstrijd een duidelijke en originele tekening maken die hun ideeën voor het aangeleverd gemeentelijk project visueel weergeeft en die de gemeente kan gebruiken als inspiratie.



### Ontwikkeldoelen:

- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.
- Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun creativiteit.



**Tijdsduur:** 100 minuten



### Benodigdheden:

- Tekenpapier A4 formaat
- Tekenmaterialen (kleurpotloden, stiften, verf)
- Plek om de tekeningen te exposeren (muur of prikbord)



### Variatie:

- De criteria voor de opdracht kunnen verschillen per groep, klas of niveau. Zo kan er bijvoorbeeld een (inzet) cijfer verbonden worden aan het project. Deze keuze over de invulling ligt bij de docent.
- De opdracht kan verspreid worden over meerdere lessen.
- Andere variaties zijn altijd mogelijk. Stem dit af met jouw contactpersoon bij de gemeente.

# Het stappenplan

## stap 1

### Contact opnemen met de gemeente

Neem contact op met de contactpersoon binnen de gemeente. De contactpersoon zal toelichten over welk onderwerp de gemeente graag ideeën wil verzamelen. Dit kan bijvoorbeeld gaan over het tekenen van nieuwe speeltoestellen die jouw leerlingen graag willen zien terugkomen in het nieuwe plan. Ook zullen jullie afspraken maken over de aanwezigheid van de contactpersoon bij het uitvoeren van de opdracht, de inleverdatum, de terugkoppeldatum en de prijsuitreiking.

## stap 2

### De uitleg (10 min.)

Besprek samen met de leerlingen de volgende punten. Mocht je hier hulp bij nodig hebben, neem dan contact op met jouw contactpersoon bij de gemeente:

- Welke ontwikkelingen vinden er plaats in Weert?
- Waarom wil de gemeente tekeningen hebben van jongeren?
- Wat wordt er gedaan met deze tekeningen?
- Wat is dus de opdracht en wat valt er te winnen?

## stap 3

### Aan de slag (60 min. per les)

- Nadat de opdracht is uitgelegd, mogen de jongeren ieder een eigen tekening maken, geheel op eigen wijze. Het tijdsbestek is afhankelijk van hoeveel tijd jij ervoor wil inplannen: een les, twee lessen etc.
- Bespreek duidelijk nogmaals het doel van de opdracht: "Doormiddel van een tekenwedstrijd de gemeente helpen met het kenbaar maken van het jongerenperspectief over een bepaald project."
- Bespreek de eisen die jij als docent stelt aan deze opdracht (Bijv. is het voor punt etc.?)
- Deel de benodigde materialen uit.
- Loop gedurende het zelfstandig werken rond om eventueel creativiteit en ideeën aan te moedigen.

## stap 4

### Verzamel en exposeer de tekeningen (20 min.)

- Reflecteer samen met de leerlingen klassikaal op hun werk.
  - Zelfstandig (5 min.): Wat heb je getekend? En waarom heb je dit getekend?
  - Klassikaal (10 min.): Vraag vervolgens enkele leerlingen om hun antwoorden met de klas te delen en bespreek deze klassikaal.
- Zorg ervoor dat na afloop alle tekeningen verzameld worden (5 min.).
- Exposeer de tekeningen, indien mogelijk, ergens in het klaslokaal.

## stap 5

### Reflectie (10 min.)

- Sluit de opdracht gezamenlijk af.
- Reflecteer klassikaal op de opdracht:
  - Is het leerdoel bereikt?
  - Zijn de ontwikkeldoelen behaald?



## stap 6

### De expositie in de gemeente

Maak een afspraak met de contactpersoon binnen de gemeente om ervoor te zorgen dat alle tekeningen op het gemeentehuis komen. De tekeningen gaan we binnen het gemeentehuis exposeren, zodat alle werknemers van de gemeente Weert kunnen zien wat de ideeën van de jongeren zijn.

## stap 7

### Jureren

- Maak samen met de contactpersoon binnen de gemeente een afspraak om samen met de klas naar het gemeentehuis te komen. Hier zullen de jongeren door een jury (wethouder) opgevangen worden. Er zal voor drie winnende onderwerpen een prijs uitgereikt worden.
- De gemeente beoordeelt de tekeningen op creativiteit, originaliteit en bruikbaarheid. De gemeente legt uit wat ze met al deze tips en wensen gaat doen.

## stap 8

### De terugkoppeling

Plan een afspraak met de contactpersoon van de gemeente om te bespreken hoe en wanneer er een terugkoppeling zal plaatsvinden over wat er met de input van de jongeren wordt gedaan.

# Weert op de beat

## De gemeente wil graag weten wat kinderen en jongeren belangrijk vinden!

Wat leuk dat jij als leerkracht samen met de leerlingen in groepjes een rap gaat maken.

Op deze manier weet de gemeente Weert hoe jouw klas over een bepaald onderwerp denkt. Zo kan de gemeente bekijken of het mogelijk is om de ideeën van leerlingen mee te nemen in nieuwe plannen.

## Kenmerken



**Doelgroep:**  
10 tot 18 jaar.



**Leerdoel:**  
De leerlingen maken in groepjes een rap van minimaal één minuut waarin ze hun ideeën voor het aangeleverd gemeentelijk project overtuigend presenteren aan de gemeente. Hierbij gebruiken ze rijmen, ritmiek en beeldspraak om hun boodschap te versterken.



**Ontwikkeldoelen:**

- ▶ Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.
- ▶ Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van teamwork- en leiderschapsvaardigheden.
- ▶ Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.
- ▶ Leerlingen ontwikkelen hun creativiteit.



**Tijdsduur:** 200 minuten



### Benodigheden:

- ▶ Pen en papier (A3).
- ▶ Een rustige plek om te werken.
- ▶ Muziekinstrumenten of achtergrondmuziek.
- ▶ Laptop/telefoon voor informatie, tips en opnamesoftware.



### Variatie:

- ▶ Je kunt er ook voor kiezen om de rap klassikaal te maken. In dat geval volg je hetzelfde stappenplan, maar bespreek je de mind maps klassikaal uitgebreider. Je verdeelt de klas niet in groepjes. In plaats daarvan geef je iedere leerling een nummer dat ook de volgorde van hun couplet in het klassikale nummer bepaalt. Laat vervolgens de leerlingen met het nummer goede afspraken maken, zodat de coupletten vloeiend in elkaar overgaan.
- ▶ Al gebruiken is een optie, maar de regels omtrent het gebruik daarvan kunnen verschillen per school. Aan de hand van deze richtlijn kun je afspraken maken met jouw klas over het gebruik hiervan (of juist het niet gebruiken hiervan).
- ▶ De opdracht kan verspreid worden over meerdere lessen.
- ▶ Andere variaties zijn altijd mogelijk. Stem dit af met jouw contactpersoon bij de gemeente.
- ▶ De criteria voor de opdracht kunnen verschillen per groep, klas of niveau. Zo kan er bijvoorbeeld een (inzet) cijfer verbonden worden aan het project. Deze keuze over de invulling ligt bij de docent.



# Het stappenplan

## stap 1

### Contact opnemen met de gemeente.

Neem contact op met de contactpersoon binnen de gemeente. De contactpersoon zal toelichten over welk onderwerp de gemeente graag ideeën wil verzamelen. Ook zullen jullie afspraken maken over de aanwezigheid van de contactpersoon bij het uitvoeren van de opdracht, de inleverdatum en de terugkoppeldatum.

## stap 2

### De uitleg (10 min.)

Bespreek klassikaal:

- Welke ontwikkelingen vinden er plaats in Weert?
- Waarom wil de gemeente een rap hebben van jongeren?
- Wat weten de jongeren al van het onderwerp?
- Wat vinden de jongeren van het onderwerp?

## stap 3

### De Brainstorm (20 min.)

De leerlingen beginnen met het maken van een mindmap in groepjes:

- Verdeel de klas in groepjes van 4 leerlingen en geef ieder groepje een A3-blad.
- Maak op het A3-blad een mindmap en zet in het midden van de mindmap het onderwerp.
- Trek vervolgens drie lijnen met de volgende stukjes tekst:
  1. Waarom is dit onderwerp belangrijk voor jongeren?
  2. Waarom is het belangrijk dat de gemeente juist voor dit onderwerp de meningen en ideeën van jongeren meeneemt?
  3. Welke aanpassingen/veranderingen zou jouw groepje doen, als het over dit onderwerp gaat?
- Laat de leerlingen vervolgens in groepjes de mindmap invullen.



## stap 4

### Klassikaal bespreken van de mindmaps (20 min.)

- Laat ieder groepje iemand aanwijzen die de mindmap voor de klas presenteert.
- Laat ieder groepje hun mindmap presenteren (maximaal 2 min. per groep).
- De leerlingen mogen elkaar vragen stellen.

## stap 5

### Muziek toevoegen (10 min.)

- Laat in ieder groepje per persoon op het A3-blad een lievelingsnummer opschrijven, of een nummer waarvan zij de melodie/beat leuk vinden.
- Laat ieder groepje vervolgens een keuze maken over welke melodie/beat zij willen gebruiken. Zij mogen meteen een instrumentale versie van dit nummer opzoeken.

## stap 6

### Rap schrijven (60 min.)

Leg de leerlingen de opdracht uit:

- Schrijf een rap-couplet van minimaal 10 zinnen, waarin je jouw boodschap voor de gemeente verwerkt over het besproken onderwerp.
- Gebruik elkaar en het internet voor nuttige tips en rijmwoorden.
- Zorg dat de rap een goede boodschap heeft en dus bestaat uit een duidelijk begin-midden-eind structuur.

## stap 7

### Oefenen (10 min.)

De leerlingen kunnen wanneer het af is al hun enthousiasme kwijt door de rap samen te oefenen op de door hun gekozen melodie/beat.

## stap 8

### Opname (50 min.)

- Laat de leerlingen via spraaksoftware (via hun telefoon of laptop) de rap opnemen.
- (Laat leerlingen eventueel via TikTok, Instagram of YouTube een korte videoclip maken).

## stap 9

### Presenteren (5 min per groepje)

- Laat elk groepje hun rap klassikaal presenteren.
- Spreek met de contactpersoon van de gemeente Weert af op welke momenten die aanwezig is. Is er bijvoorbeeld aanwezigheid gewenst tijdens de opbouw, alleen bij de eindpresentatie of worden de eindresultaten doorgestuurd naar de contactpersoon. Ook de wethouder kan hierbij betrokken worden. Zo kan de gemeente de input meenemen en ervoor zorgen dat deze ideeën meegenomen worden in de plannen van de gemeente. De medewerker van de gemeente Weert legt graag aan de leerlingen uit hoe de organisatie en uitvoering van deze plannen binnen de gemeente verlopen.

## stap 10

### Reflectie (10 min.)

- Sluit de opdracht gezamenlijk af.
- Reflecteer klassikaal op de opdracht:
  - Is het leerdoel bereikt?
  - Zijn de ontwikkeldoelen behaald?

## stap 11

### Stap 11: De terugkoppeling

Plan een afspraak met de contactpersoon van de gemeente om te bespreken hoe en wanneer er een terugkoppeling zal plaatsvinden over wat er met de input van de jongeren wordt gedaan.



# Weert in het klein

**De gemeente wil graag weten wat kinderen en jongeren belangrijk vinden!**

Wat leuk dat jij als leerkracht samen met de leerlingen een maquette gaat maken. Op deze manier weet de gemeente Weert hoe jouw klas over een bepaald onderwerp denkt. Zo kan de gemeente bekijken of het mogelijk is om de ideeën van leerlingen mee te nemen in nieuwe plannen.

## Kenmerken



**Doelgroep:** 6 tot 18 jaar.



### Leerdoel:

De leerlingen kunnen aan het einde van het project een gedetailleerde maquette bouwen die hun ideeën voor het aangeleverde gemeentelijke project visueel weergeeft. Ze kunnen hun ontwerp verduidelijken met behulp van duidelijke tekeningen en een presentatie.



### Ontwikkeldoelen:

- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.
- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van teamwork- en leiderschapsvaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun creativiteit.



**Tijdsduur:** 180 minuten



### Benodigheden:

- Karton, papier en oude dozen.
- Scharen en lijm.
- Kleurpotloden, stiften, verf.
- Kleine voorwerpen zoals stenen, takjes, speelgoedfiguren.
- Kleimateriaal of bouwsteentjes.



### Variatie:

- Deze opdracht kan zowel individueel, als in groepjes, als klassikaal uitgevoerd worden. Deze keuze ligt bij de docent.
- De opdracht kan verspreid worden over meerdere lessen.
- De criteria voor de opdracht kunnen verschillen per groep, klas of niveau. Zo kan er bijvoorbeeld een (inzet)cijfer verbonden worden aan het project. Deze keuze over de invulling ligt bij de docent.
- Andere variaties zijn altijd mogelijk. Stem dit af met jouw contactpersoon bij de gemeente.

# Het stappenplan

## stap 1

### Contact opnemen met de gemeente

Neem contact op met de contactpersoon binnen de gemeente. De contactpersoon zal toelichten over welk onderwerp de gemeente graag ideeën wil verzamelen. Ook zullen jullie afspraken maken over de aanwezigheid van de contactpersoon bij het uitvoeren van de opdracht, de inleverdatum en de terugkoppeldatum.

## stap 2

### De uitleg (10 min.)

Bespreek klassikaal:

- Welke ontwikkelingen vinden er plaats in Weert?
- Waarom wil de gemeente specifiek een maquette laten maken door jongeren?
- Wat weten de jongeren al van het onderwerp?
- Wat is ieders mening over het onderwerp?

## stap 3

### Brainstormen en schetsen (15min.)

- Verdeel de klas in groepen van 4.
- Laat de verschillende groepen een schets maken over hoe zij hun ideale X (speeltuin, park of wat het onderwerp ook is) zien.
- Denk in deze schets aan de volgende vragen:
  - A. Wat moet er sowieso geplaatst worden in jullie X?
  - B. Waar moeten deze voorwerpen/meubels/apparaten of dergelijke geplaatst worden?

## stap 4

### Schetsen bespreken (5 min. per groepje)

Laat iedere groep hun schets kort presenteren. Bespreek de volgende vragen klassikaal:

- A: Wat zien we?
- B: Waarom hebben jullie deze keuzes gemaakt?

## stap 5

### Aan de slag (60 min. per les)

- Geef iedere groep een groot stuk karton als grondplaat en start hierop met het uittekenen van het ontwerp.
- Laat de leerlingen elk een onderdeel maken dat volgens hen in de maquette moet komen, zoals bijvoorbeeld een schommel of een klimrek. Ze kunnen hun creativiteit de vrije loop laten. Zo kan een uienet bijvoorbeeld worden gebruikt als net voor een miniatuur klimrek, of als net voor een voetbalgoal. Het is ook leuk om de leerlingen bomen, bankjes en figuren te laten maken.
- De leerlingen kunnen nu alle onderdelen op de juiste plek zetten en bevestigen. Natuurlijk vooraf in goed overleg, zodat ze samen beslissen wat de juiste keuzes zijn qua plek binnen de omgeving. Zo krijgt de gemeente Weert een goed beeld wat gezamenlijke wensen zijn onder kinderen en jeugd.

## stap 6

### Stap 6: Presenteren (5 min. per groep)

- Maak een afspraak met de contactpersoon binnen de gemeente om de maquettes samen met de leerling te presenteren. Ook de wethouder kan hierbij betrokken worden. Zo kan de gemeente de input meenemen terug de gemeente in. Zo zorgen we er samen voor dat deze ideeën en wensen meegenomen worden in de plannen van de gemeente. De medewerker van de gemeente Weert legt graag aan de leerlingen uit hoe de organisatie en uitvoering van deze plannen binnen de gemeente verlopen.
- Laat iedere groep een woordvoerder aanwijzen.
- De leerlingen mogen de maquette aan de rest van de klas presenteren en uitleggen waarom ze samen deze keuzes hebben gemaakt. De woordvoerder voert het woord en beantwoordt eventueel vragen.

## stap 7

### Reflectie (10 min.)

- Sluit de opdracht gezamenlijk af.
- Reflecteer klassikaal op de opdracht. Bespreek vragen als:
  - Is het leerdoel bereikt?
  - Zijn de ontwikkeldoelen behaald?

## stap 8

### De terugkoppeling

Plan een afspraak met de contactpersoon van de gemeente om te bespreken hoe en wanneer er een terugkoppeling zal plaatsvinden over wat er met de input van de jongeren wordt gedaan.

# Weertse Wondercollage



**De gemeente wil graag weten wat kinderen en jongeren belangrijk vinden!**

Wat leuk dat jij als leerkracht samen met de leerlingen een (foto) collage gaat maken. Op deze manier weet de gemeente Weert hoe jouw klas over een bepaald onderwerp denkt. Zo kan de gemeente bekijken of het mogelijk is om de ideeën van leerlingen mee te nemen in nieuwe plannen.

## Kenmerken



**Doelgroep:** 6 tot 18 jaar.



### Leerdoel:

De leerlingen kunnen aan het einde van het project een (foto) collage maken die hun visie op het aangeleverde gemeentelijke project op een creatieve en overtuigende manier weergeeft. De (foto)collage moet minimaal vijf verschillende beelden bevatten en een duidelijke boodschap overbrengen.



### Ontwikkeldoelen:

- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.
- Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun creativiteit.



**Tijdsduur:** 120 minuten



### Benodigdheden:

- Grote vellen papier (A3) of karton.
- Tijdschriften, kranten, folders.
- Scharen, lijm, kleuropotloden en stiften.
- Fotocamera en printer.



### Variatie:

- Deze opdracht kan zowel individueel, als in groepjes uitgevoerd worden. Deze keuze ligt bij de docent.
- De opdracht kan verspreid worden over meerdere lessen.
- De criteria voor de opdracht kunnen verschillen per groep, klas of niveau. Zo kan er bijvoorbeeld een (inzet)cijfer verbonden worden aan het project. Deze keuze over de invulling ligt bij de docent.
- De opdracht kan ook digitaal afgenomen worden.
- Andere variaties zijn altijd mogelijk. Stem dit af met jouw contactpersoon bij de gemeente.

# Het stappenplan

## stap 1

### Contact opnemen met de gemeente

Neem contact op met de contactpersoon binnen de gemeente. De contactpersoon zal toelichten over welk onderwerp de gemeente graag ideeën wil inzamelen. Ook zullen jullie afspraken maken over de aanwezigheid van de contactpersoon bij het uitvoeren van de opdracht, de inleverdatum en de terugkoppeldatum.

## stap 2

### De uitleg (10 min.)

Bespreek het onderwerp klassikaal. Denk aan vragen als:

- Welke ontwikkelingen vinden er plaats in Weert?
- Waarom vindt de gemeente het belangrijk om (foto)collages over het project te hebben, gemaakt door jongeren?
- Wat weten de leerlingen al van het onderwerp?
- Wat vinden de leerlingen van het onderwerp?

## stap 3

### Afbeeldingen verzamelen (30 min.)

- Laat de leerlingen individueel in tijdschriften, kranten en folders op zoek gaan naar afbeeldingen. Als het onderwerp bijvoorbeeld 'bomen en struiken' is, kunnen ze plaatjes zoeken van plantensoorten die ze graag zouden zien, of gewassen met een specifieke groentint. Als ze graag 'meer prullenbakken' of 'een fontein' willen, kunnen ze daar afbeeldingen van uitknippen. Laat hen alles uitknippen wat volgens hen relevant is voor het onderwerp.
- Je kunt er eventueel ook voor kiezen om de leerlingen op pad te sturen door het schoolgebouw of door de wijk. Op deze manier kunnen ze relevante voorwerpen fotograferen en later uitprinten. Maak hier wel duidelijke en concrete afspraken over (tijd, locatie etc.).

## stap 4

### De lay-out maken (30 min.)

- Laat de leerlingen de uitgeknipte of uitgeprinte afbeeldingen eerst op een groot vel papier of karton leggen. Pas als ze helemaal tevreden zijn met de indeling, kunnen ze de afbeeldingen vastplakken.
- Laat de leerlingen vervolgens de neergelegde afbeeldingen opplakken.
- Vervolgens laat je de leerlingen korte teksten bij de afbeeldingen zetten om uit te leggen wat ze binnen deze collage laten zien en wat ze daarmee willen vertellen. Welke boodschap willen zij overbrengen?

## stap 5

### De poster versieren (20 min.)

De leerlingen kunnen kleurpotloden, stiften, markers, krijt, verf en andere materialen gebruiken om de poster in hun eigen stijl en ontwerp te maken. Moedig hen aan om titels, pijlen en kaders toe te voegen om de boodschap duidelijk over te brengen.

## stap 6

### De poster presenteren in groepjes en in de klas (20 min.)

- Zorg ervoor dat de contactpersoon van de gemeente op dit moment aanwezig is, of maak een aparte afspraak voor het inleveren van de (foto)collages als input.
- Verdeel de klas in groepen van 4.
- Laat iedere leerling diens collage presenteren in het groepje. Na 2 minuten is de volgende leerling aan de beurt. Laat de leerlingen de volgende vragen beantwoorden in hun presentatie:
  - Wat heb je gemaakt?
  - Wat voegt dit toe aan de omgeving?
  - Wat hebben de inwoners van Weert aan jouw ideeën wanneer deze werkelijkheid zouden worden?
- Nadat alle presentaties van de collages zijn geweest, wijs je per groep iemand aan die vertelt wat hen het meest is opgevallen bij de presentaties van de andere groepsleden. Deze persoon geeft ook aan wat die goed vindt aan elke collage.
- Verzamel vervolgens de collages en hang ze op in het lokaal/school.

## stap 7

### Reflectie (10 min.)

- Sluit de opdracht gezamenlijk af.
- Reflecteer klassikaal op de opdracht. Denk aan vragen als:
  - Is het leerdoel bereikt?
  - Zijn de ontwikkeldoelen behaald?

## stap 8

### De terugkoppeling

Plan een afspraak met de contactpersoon van de gemeente om te bespreken hoe en wanneer er een terugkoppeling zal plaatsvinden over wat er met de input van de jongeren wordt gedaan.



# Weert door jouw lens

## De gemeente wil graag weten wat kinderen en jongeren belangrijk vinden!

Wat leuk dat jij als leerkracht samen met de leerlingen filmpjes gaat maken.

Dit kan in groepjes of met de klas.

Op deze manier weet de gemeente Weert hoe jouw klas over een bepaald onderwerp denkt. Zo kan de gemeente bekijken of het mogelijk is om de ideeën van leerlingen mee te nemen in nieuwe plannen.

## Kenmerken



### Doelgroep:

10 tot 18 jaar.



### Leerdoel:

Aan het einde van het project kunnen de leerlingen een filmpje maken van maximaal 3 minuten, waarin ze op een creatieve en overtuigende manier hun visie op het aangeleverde gemeentelijke project presenteren. De film moet een duidelijke boodschap bevatten en de ideeën van de leerlingen over het project helder overbrengen. De film moet een duidelijke boodschap overbrengen over de ideeën van de leerlingen m.b.t. het project.



### Ontwikkeldoelen:

- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.
- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van teamwork- en leiderschapsvaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun creativiteit.



### Tijdsduur: 180 minuten



### Benodigheden:

- Camera of smartphone.
- Pen en papier voor het script en storyboard.
- Digibord om de filmpjes uiteindelijk aan de klas te presenteren.



### Variatie:

- Deze opdracht kan zowel individueel, als in groepjes, als klassikaal uitgevoerd worden. Deze keuze ligt bij de docent.
- De opdracht kan verspreid worden over meerdere lessen.
- De criteria voor de opdracht kunnen verschillen per groep, klas of niveau. Zo kan er bijvoorbeeld een (inzet) cijfer verbonden worden aan het project. Deze keuze over de invulling ligt bij de docent.
- Het is mogelijk om de leerlingen de video's te laten maken via TikTok, Instagram of Snapchat. Let bij het gebruik van deze social media op de richtlijnen van school.

# Het stappenplan

## stap 1

### Contact opnemen met de gemeente

Neem contact op met de contactpersoon binnen de gemeente. De contactpersoon zal toelichten over welk onderwerp de gemeente graag ideeën wil inzamelen. Ook zullen jullie afspraken maken over de aanwezigheid van de contactpersoon bij het uitvoeren van de opdracht, de inleverdatum en de terugkoppeldatum.

## stap 2

### De uitleg (10 min.)

Bespreek klassikaal:

- Wat weten de leerlingen al van het onderwerp?
- Wat vinden de leerlingen van het onderwerp?
- Waarom vindt de gemeente het belangrijk om filmpjes over het project te hebben, die gemaakt zijn door de leerlingen?

## stap 3

### De Brainstorm (20 min.)

De leerlingen beginnen met het maken van een mindmap in groepjes:

- Verdeel de klas in groepjes van 4 leerlingen en geef ieder groepje een A3-blad.
- Maak op het A3-blad een mindmap en zet in het midden van de mindmap het onderwerp.
- Trek vervolgens drie lijnen met de volgende stukjes tekst:
  1. Waarom is dit onderwerp belangrijk voor leerlingen?
  2. Wat zou er verbeteren aan het onderwerp met de ideeën van de leerlingen?
  3. Hoe zou jouw groepje dit onderwerp veranderen/aanpassen?
- Laat de leerlingen vervolgens in groepjes de mindmap invullen.

## stap 4

### Klassikaal bespreken mindmaps (20 min.)

- Laat ieder groepje iemand aanwijzen die de mindmap voor de klas presenteert.
- Laat ieder groepje hun mindmap presenteren (maximaal 2 min. per groep).
- De leerlingen mogen elkaar vragen stellen.

## stap 5

### Script schrijven (20 min.)

- Laat de verschillende groepjes aan de hand van hun mindmap brainstormen over hetgeen zij graag als tip aan de gemeente mee willen geven.
- Vervolgens zullen zij rondom deze boodschap een script moeten opstellen:
  - Wat voor een boodschap wil je in de video laten zien?
  - Hoe en waar start je de video?
  - Wat gebeurt er in de video?
  - Hoe eindigt de video?
- Laat de leerlingen de antwoorden op deze vragen opschrijven op de achterkant van hun A3.
- De video mag maximaal 3 minuten duren.

## stap 6

### Storyboard (20 min.)

De leerlingen maken een storyboard met tekeningen van elke scène, inclusief actie, personages en dialogen. Zo krijgen ze duidelijk wat voor scènes ze in beeld willen brengen.

## stap 7

### Verdelen en bepalen (10 min.)

- Laat elke groep beslissen wie de regisseur, cameraman/vrouw, acteurs en geluids-/montageverantwoordelijken zijn.
- Laat iedere groep de filmlocatie(s) bepalen en zorg voor toestemming indien nodig.

## stap 8

### Filmen en bewerken (40 min.)

Film de scènes volgens het script en storyboard. Neem elke scène meerdere keren op voor de beste resultaten.

Laat eventueel de video meteen bewerken door een persoon uit het groepje. Wanneer een video via een social media platform wordt opgenomen, kan dit vaak gemakkelijk in de app zelf.

## stap 9

### De video's bekijken (30 min.)

Plan samen met de contactpersoon van de gemeente Weert een bijeenkomst om de film aan de gemeente te presenteren. Ook de wethouder kan hierbij betrokken worden. Zo kan de gemeente de input meenemen terug de gemeente in. Op deze manier zorgen we er samen voor dat deze ideeën en wensen meegenomen worden in de plannen van de gemeente. De medewerker van de gemeente Weert legt graag aan de leerlingen uit hoe de organisatie en uitvoering van deze plannen binnen de gemeente verlopen.

## stap 10

### Reflectie (10 min.)

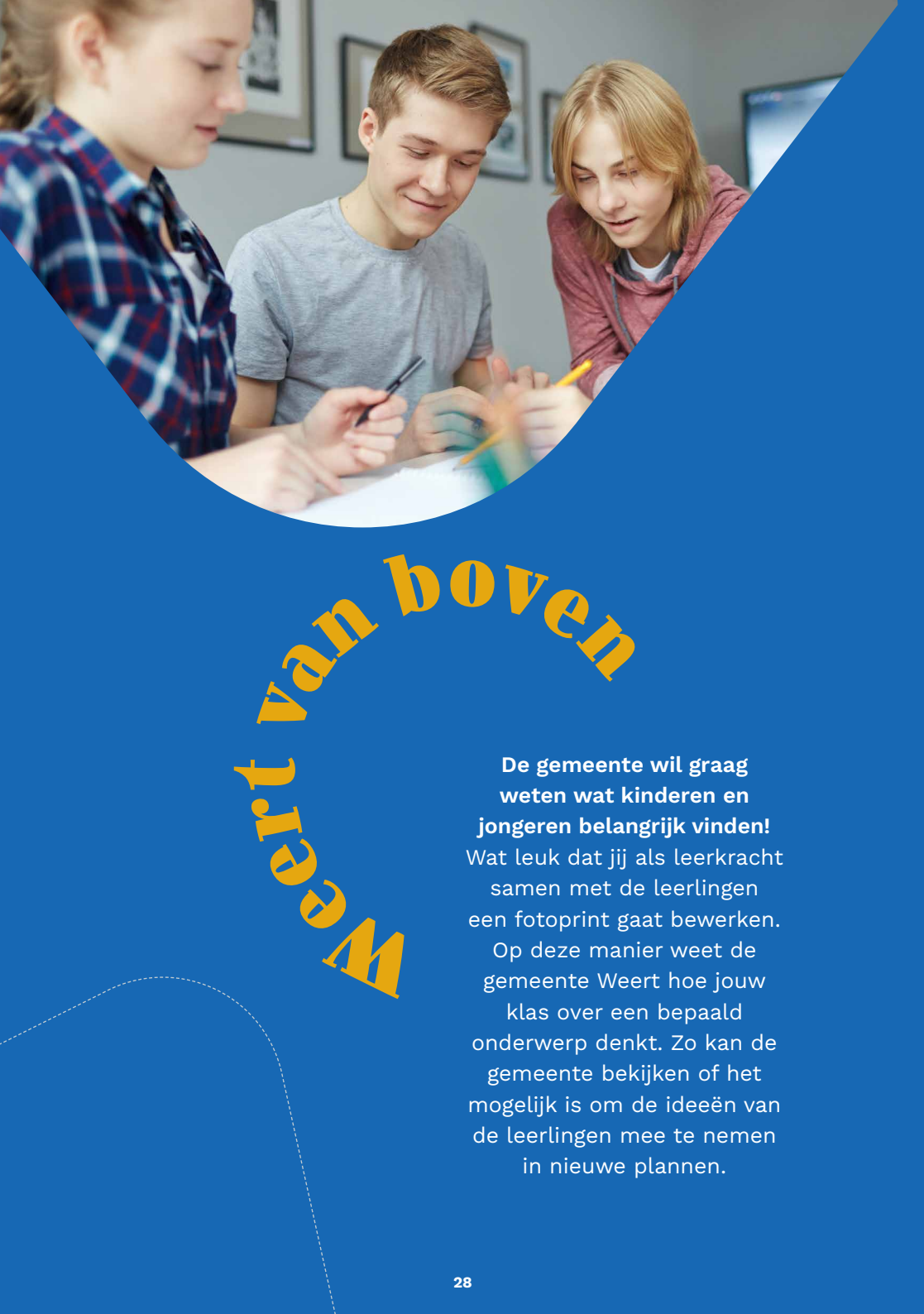
- Sluit de opdracht gezamenlijk af.
- Reflecteer klassikaal op de opdracht. Denk aan vragen als:
  - Is het leerdoel bereikt?
  - Zijn de ontwikkeldoelen behaald?

## stap 11

### Stap 11: De terugkoppeling

Plan een afspraak met de contactpersoon van de gemeente om te bespreken hoe en wanneer er een terugkoppeling zal plaatsvinden over wat er met de input van de jongeren wordt gedaan.





# Weert van boven

**De gemeente wil graag weten wat kinderen en jongeren belangrijk vinden!**

Wat leuk dat jij als leerkracht samen met de leerlingen een fotoprint gaat bewerken.

Op deze manier weet de gemeente Weert hoe jouw klas over een bepaald onderwerp denkt. Zo kan de gemeente bekijken of het mogelijk is om de ideeën van de leerlingen mee te nemen in nieuwe plannen.

## Kenmerken



**Doelgroep:** 12 tot 18 jaar.



### **Leerdoel:**

Aan het einde van het project kunnen de leerlingen de plattegrond op de fotoprint terugleiden naar de werkelijke locatie en deze bewerken, zodat het hun visie op het aangeleverde gemeentelijke project op een creatieve en overtuigende manier weergeeft.



### **Ontwikkeldoelen:**

- › Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.
- › Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van teamwork- en leiderschapsvaardigheden.
- › Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.
- › Leerlingen ontwikkelen hun creativiteit.
- › Leerlingen ontwikkelen hun kaartleesvaardigheden door de plattegrond van de buurt te bestuderen.



**Tijdsduur:** 120 minuten



### **Benodigdheden:**

- › Geprinte plattegrond van de huidige situatie (voorzien door de gemeente) van het gebied waarover de gemeente graag de mening van de leerlingen wil horen.
- › Kleurpotloden, stiften, verf, scharen, lijm.
- › Optioneel: computers of tablets met fotobewerkingsprogramma.



### **Variatie:**

- › Deze opdracht kan zowel individueel, als in groepjes, als klassikaal uitgevoerd worden. Deze keuze ligt bij de docent.
- › De opdracht kan verspreid worden over meerdere lessen.
- › De criteria voor de opdracht kunnen verschillen per groep, klas of niveau. Zo kan er bijvoorbeeld een (inzet)cijfer verbonden worden aan het project. Deze keuze over de invulling ligt bij de docent.

# Het stappenplan

## stap 1

### Contact opnemen met de gemeente

- Neem contact op met de contactpersoon van de gemeente. De contactpersoon zal toelichten over welk onderwerp de gemeente graag ideeën wil inzamelen. Ook zullen jullie afspraken maken over de aanwezigheid van de contactpersoon bij het uitvoeren van de opdracht, de inleverdatum en de terugkoppeldatum.
- Je contactpersoon bij de gemeente levert een uitgeprinte plattegrond van het betreffende gebied aan voor alle leerlingen. Dit is het gebied waarover de gemeente graag de mening van de leerlingen wil horen. De gemeente zal ook een toelichting geven op de vraagstelling. Bijvoorbeeld: een plattegrond van de binnenstad met als thema vergroening. De opdracht kan dan zijn om op de plattegrond aan te geven waar vergroening, bankjes, een standbeeld of zelfs een fontein geplaatst zouden moeten worden.

## stap 2

### De uitleg (10 min.)

Bespreek klassikaal:

- Welke ontwikkelingen vinden er plaats in Weert?
- Wat weten de leerlingen al van het onderwerp?
- Wat vinden de leerlingen van het onderwerp?
- Waarom vindt de gemeente het belangrijk om filmpjes over het project te hebben, die gemaakt zijn door de leerlingen?



## stap 3

### Bespreken plattegrond (20 min.)

- Iedereen leerling krijgt individueel een plattegrond. Middelbare scholen kunnen dit wellicht ook digitaal bewerken. Goed om vooraf af te stemmen, dan kan de gemeente een digitale versie verzorgen.
- Laat de leerlingen eerst in tweetallen naar de plattegrond kijken en aan de slag gaan met de volgende vragen (10 min.):
  - Welke herkenningpunten zie je?
  - Waar in Weert is dit?
  - Wat mist er op deze plek / Wat zou er hier neergezet moeten worden? (Afhankelijk van de vraag die door de gemeente gesteld wordt. Pas hier de vraag op aan.)
- Bespreek vervolgens deze vragen klassikaal (10 min.).

## stap 4

### Intekenen van de plattegrond (60 min.)

- Geef de leerlingen allemaal een A4. Deze kunnen zij als schets gebruiken.
- Laat de leerlingen hun net besproken ideeën op de plattegrond zetten.

## stap 5

### De poster presenteren in groepjes en in de klas (20 min.)

- Verdeel de klas in groepen van 4.
- Laat iedere leerling diens plattegrond presenteren in het groepje. Na 2 minuten is de volgende aan de beurt. Laat ze in hun presentatie de volgende vragen beantwoorden:
  - Wat heb je erbij getekend?
  - Wat voegt dit toe aan de omgeving?
  - Wat hebben de inwoners van Weert hieraan?
- Nadat alle presentaties zijn geweest, wijs je per groep iemand aan die vertelt wat hen het meest is opgevallen bij de presentaties van de andere groepsleden. Deze persoon geeft ook aan wat die goed vindt aan elke presentatie.

## stap 6

### Reflectie (10 min.)

- Sluit de opdracht gezamenlijk af.
- Reflecteer klassikaal op de opdracht:
  - Is het leerdoel bereikt?
  - Zijn de ontwikkeldoelen behaald?

## stap 7

### Expositie voorbereiden

- Plan samen met de contactpersoon van de gemeente Weert een datum waarop de werkstukken en plattegronden aan de gemeente gepresenteerd en tentoongesteld kunnen worden. Tot die tijd kun je de tekeningen, indien mogelijk, op school of in de klas tentoonstellen.
- Het is ook een leuk idee om een open avond voor ouders te organiseren, zodat de ideeën van de leerlingen op een serieuze manier gepresenteerd worden en een breder publiek bereiken.

## stap 8

### Presentatie Gemeente

Wanneer de medewerker van de gemeente de tentoonstelling bezoekt, kan deze foto's maken om mee terug te nemen naar de organisatie. Op deze manier zorgen we er samen voor dat de ideeën en wensen van de leerlingen worden meegenomen in de gemeentelijke besluitvorming. De medewerker van de gemeente Weert legt ook graag uit hoe dit proces binnen de gemeente verloopt. Het is ook een leuk idee om in overleg met de gemeente een prijs uit te reiken, bijvoorbeeld voor het meest creatieve of het meest bruikbare idee.

## stap 9

### De terugkoppeling

Plan een afspraak met de contactpersoon van de gemeente om te bespreken hoe en wanneer er een terugkoppeling zal plaatsvinden over wat er met de input van de jongeren wordt gedaan.



# Participipizza

## De gemeente wil graag weten wat kinderen en jongeren belangrijk vinden!

Wat leuk dat jij als leerkracht deel wil nemen aan het Participipizza spel. De leerlingen worden uitgenodigd op het gemeentehuis van Weert om spelenderwijs hun mening te delen over verschillende onderwerpen door middel van het Participipizza spel. Op deze manier weet de gemeente Weert hoe jongeren over bepaalde onderwerpen denken. Zo kan de gemeente bekijken of het mogelijk is om de ideeën van de leerlingen mee te nemen in nieuwe plannen. Het spel sluiten we feestelijk af met een lekker stuk echte pizza! De gemeente verzorgt de voorbereiding van deze middag, dus als leerkracht hoef je alleen in overleg te gaan met de contactpersoon van de gemeente om een geschikte datum af te spreken.



**Doelgroep:** 10 tot 18 jaar.



### Leerdoel:

De leerlingen kunnen aan het einde van het spel hun mening over de aangeleverde gemeentelijke stellingen delen met hun groep. Daarnaast heeft iedere leerling hun stellingneming klassikaal minimaal één keer verwoord.



### Ontwikkeldoelen:

- › Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.
- › Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van teamwork- en leiderschapsvaardigheden.
- › Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.



**Tijdsduur:** 120 minuten



### Benodigheden verzorgd door de gemeente Weert:

- › Verschillende kleuren pizzapunten in hetzelfde formaat. Bijvoorbeeld de maatvoering van een echte pizza. (Groen, geel, rood, blauw) van karton of papier.
- › Grote papieren pizzadoos (als spelbord).
- › Stiften of markers.
- › Vel papier of whiteboard voor notities.
- › 5 lege pizzadozen.
- › Echte pizza als beloning na het spel.



### Variatie:

- › In hete periodes zou dit ook met ijs georganiseerd kunnen worden. Vervang alle pizza gerelateerde spullen door "ijsbollen".
- › De criteria voor de opdracht kunnen verschillen per groep, klas of niveau. Zo kan er bijvoorbeeld een (inzet)cijfer verbonden worden aan het project. Deze keuze over de invulling ligt bij de docent.

# Het stappenplan

## stap 1

### Contact opnemen met de gemeente

Neem contact op met de contactpersoon van de gemeente. De contactpersoon zal toelichten over welk onderwerp de gemeente graag ideeën wil inzamelen. Ook zullen jullie afspraken maken over het uitvoeren van de opdracht en de terugkoppeldatum.

## stap 2

### Introductie (10 min.)

- De klas wordt welkom geheten in het gemeentehuis.
- Bespreek klassikaal:
  - Welke ontwikkelingen vinden er plaats in Weert? Wat weten de leerlingen al van het onderwerp?
  - Wat vinden de leerlingen van het onderwerp?
  - Waarom wil de gemeente hier met de leerlingen over praten?

## stap 3

### Uitleg (10 min.)

- De klas wordt verdeeld in groepjes van 4-5 personen.
- Ieder groepje krijgt een set van deze gekleurde pizzapunten.
- Betekenis pizzapunten:
  - Een groene pizzapunt: Eens
  - Een gele pizzapunt: Ik weet het niet
  - Een rode pizzapunt: Oneens
  - Een blauwe pizzapunt: Ik heb een idee
- De spelregels worden uitgelegd:
  - De gemeente stelt een vraag of legt een stelling voor, zoals:
    - Zijn de fietspaden bij jou in de buurt veilig?
    - Zijn de openingstijden van de bibliotheek goed?
- De groepjes leerlingen mogen vervolgens kort overleggen en kiezen een gekleurde pizzapunt die hun gezamenlijke mening vertegenwoordigt.
- Elk groepje schuift de gekozen pizzapunt naar voren in de lege pizzadoos.
- Vervolgens wordt de stelling en de resultaten klassikaal besproken. De werknemer van de gemeente noteert belangrijke punten en ideeën op het vel papier of whiteboard om later mee te kunnen nemen in hun plannen.
- Voor de blauwe pizzapunt (idee), krijgt ieder groepje de kans om dit idee uit te leggen.

## stap 4

### Het spel (60 min.)

Het spel wordt gespeeld zoals hierboven uitgelegd.

## stap 5

### Reflectie (10 min.)

- Sluit de opdracht gezamenlijk af.
- Reflecteer klassikaal op de opdracht. Denk aan vragen als:
  - Hoe zien de pizzadozen er uiteindelijk uit?
  - Waar zitten de verschillen? En waarom?
  - Is het leerdoel bereikt?
  - Zijn de ontwikkeldoelen behaald?

## stap 6

### Afsluiting (30 min.)

Na het spel zal er een feestelijke afsluiting plaatsvinden, inclusief echte pizza, als bedankje voor het meedenken met de gemeente. Op deze manier zorgen we er samen voor dat de ideeën en wensen van de leerlingen worden meegenomen in de gemeentelijke plannen. De medewerker van de gemeente zal ook aan de leerlingen uitleggen hoe dit proces binnen de gemeente Weert verloopt.

## stap 7

### De terugkoppeling

Plan een afspraak met de contactpersoon van de gemeente om te bespreken hoe en wanneer er een terugkoppeling zal plaatsvinden over wat er met de input van de jongeren wordt gedaan.



# Weerter gemeenteraad in de klas

## De gemeente wil graag weten wat kinderen en jongeren belangrijk vinden!

Wat leuk dat jij als leerkracht samen met de leerlingen in debat gaat. Op deze manier weet de gemeente Weert hoe jouw leerlingen over een bepaald onderwerp denken. Zo kan de gemeente bekijken of het mogelijk is om de ideeën van de leerlingen mee te nemen in nieuwe plannen. Het is een goed idee om een middag in te plannen voor een oefensessie, zodat de leerlingen kunnen leren hoe een debat werkt. Je kunt ook eerst gezamenlijk een debat bekijken, bijvoorbeeld via het internet. Vervolgens plan je samen

met de contactpersoon van de gemeente Weert een datum waarop het debat gepresenteerd zal worden, in aanwezigheid van een medewerker van de gemeente Weert.

Tijdens dit project werken de leerlingen in groepjes aan het oprichten van een eigen lokale politieke partij. Ze ontwikkelen hun eigen partijprogramma en maken vervolgens campagnemateriaal om hun partij te promoten. Het project wordt afgesloten met een debat, waarna de klas zal stemmen om de 'winnende' partij te bepalen.

## Kenmerken



**Doelgroep:**  
12 tot 18 jaar.



**Leerdoel:**  
De leerlingen hebben aan het einde van het project een eigen lokale politieke partij gemaakt en zijn in staat om minimaal 3 standpunten van hun partij op een doordachte en positieve manier over te brengen op de rest van de klas.



## Ontwikkeldoelen:

- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van burgerschap: democratisch handelen, maatschappelijk verantwoord handelen, omgaan met conflicten en omgaan met verschillen.
- Leerlingen ontwikkelen zich op het gebied van teamwork- en leiderschapsvaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun communicatie- en presentatievaardigheden.
- Leerlingen ontwikkelen hun creativiteit.
- Leerlingen ontwikkelen hun kennis over de basisprincipes van politieke partijen.
- Leerlingen ontwikkelen hun debat-, presentatie- en communicatievaardigheden.



**Tijdsduur:** 180 minuten



## Benodigheden:

- Whiteboard/digibord.
- Markers.
- Papier en pennen voor elke groep.
- Laptops of tablets met internettoegang (telefoon).
- Een doos met en gleuf (om stemmen in te doen).
- Een groot lokaal met tafels en stoelen die verschoven kunnen worden (of de werkvorm vindt plaats in het stadhuis).



## Variatie:

- De opdracht kan verspreid worden over meerdere lessen.
- De criteria voor de opdracht kunnen verschillen per groep, klas of niveau. Zo kan er bijvoorbeeld een (inzet)cijfer verbonden worden aan het project. Deze keuze over de invulling ligt bij de docent.

# Het stappenplan

## stap 1

### Contact opnemen met de gemeente

Neem contact op met de contactpersoon van de gemeente. De contactpersoon zal toelichten over welk onderwerp de gemeente graag ideeën wil verzamelen. Ook zullen jullie afspraken maken over de aanwezigheid van de contactpersoon bij het uitvoeren van de opdracht, de inleverdatum en de terugkoppeldatum. Eventueel kan het project plaatsvinden in het stadhuis.

## stap 2

### De uitleg (10 min.)

Besprek de volgende zaken klassikaal:

- Welke ontwikkelingen vinden er plaats in Weert?
- Wat weten de leerlingen al van het onderwerp?
- Wat vinden de leerlingen van het onderwerp?

## stap 3

### Inleiding (15 min.)

- Begin met een algemene discussie over politieke partijen:
  - Wat zijn politieke partijen en welke politieke partijen ken je?
  - Wat is hun rol in de samenleving?
  - Waarom zijn politieke partijen belangrijk?
  - Welke politieke partijen zitten in de gemeenteraad van Weert?
  - Wat doen de politieke partijen de gemeenteraad?Bekijk eventueel een video hierover online.
- Wat zijn onderwerpen die aan bod komen in de gemeenteraad?
- Leg uit dat de leerlingen in groepen van 4 of 5 hun eigen politieke partij gaan oprichten. Deze partijen gaan campagnevoeren, met elkaar in debat en er zal uiteindelijk een verkiezing plaatsvinden.
- Verdeel de klas in groepen van 4 of 5. De docent schat in wat het beste werkt qua groepsverdeling (denk goed na over onderlinge verhoudingen etc.).

## stap 4

### Brainstormsessie (20 min.)

- Vraag de leerlingen om in hun groepjes ideeën te bedenken voor hun politieke partij. Gebruik hiervoor de onderwerpen die aangedragen zijn door de contactpersoon van de gemeente. Mocht dit maar een onderwerp zijn, dan kun je altijd samen met de contactpersoon nog wat andere onderwerpen erbij pakken die in de stad spelen.
  - Wat zijn de standpunten van de leerlingen m.b.t. de aangedragen onderwerpen?
  - Wat willen de leerlingen veranderen of verbeteren in de stad?
  - Hoe willen de leerlingen dit doen?
  - Hoe gaan de leerlingen dit bereiken en betalen?
- Elke groep kiest een partijnaam en maakt een lijst van belangrijke standpunten.

## stap 5

### Platform Ontwikkelen (15 min.)

- Laat elke groep hun gekozen standpunten en partijnaam op een groot vel papier schrijven of digitaal opstellen.
- Moedig de leerlingen aan om na te denken over hoe ze hun standpunten kunnen onderbouwen en waarom mensen op hun partij zouden moeten stemmen.

## stap 6

### Campagnevoorbereiding (10 min.)

- Besprek met de leerlingen hoe politieke partijen campagne voeren en hoe zij kiezers proberen te overtuigen. (5 min.)
- Laat elke groep nadenken over mogelijke campagnestrategieën: posters, flyers, slogans, etc. (10 min.)

## stap 7

### Campagnevoering en voorbereiding debat (30 min.)

- Geef de groepen tijd om hun campagnemateriaal te maken (posters, flyers, slogans, etc.).
- Iedere partij wijst een woordvoerder aan. Deze woordvoerder bereidt a.d.h.v. de vorige opdrachten hun betoog voor. Dit betoog mag maximaal 5 minuten duren.
- De andere groepsleden stellen vragen op die ze aan de andere groepen kunnen stellen, om zo hun eigen argumentatie sterker te maken.

**stap  
8****Campagnepresentatie en debat (60 min.)**

- De klas wordt ingericht als een gemeenteraadsvergadering. Iedere partij zit bij elkaar in groepjes, vooraan in de klas is er een “spreekgestoelte” en een interruptie-tafel.
- De burgemeester (docent) legt de regels van het debat als volgt uit:
  - De woordvoerders van elke politieke partij komen één voor één naar voren om hun standpunt over de onderwerpen te presenteren. Hierbij maken ze gebruik van hun betoog en het campagnemateriaal dat ze hebben gemaakt. Het is belangrijk dat ze aan het begin van hun presentatie duidelijk de naam van hun partij noemen.
  - Elke woordvoerder krijgt maximaal 5 minuten om het betoog te houden. Tijdens het betoog kunnen ze onderbroken worden door een interruptie van een andere partij. De burgemeester zet de timer aan bij de start van het betoog en stopt deze tijdens een interruptie.
  - Een interruptie gebeurt wanneer een leerling van een andere partij opstaat en naar het interruptietafeltje loopt. Bij een interruptie mogen maximaal 2 vragen worden gesteld door de onderbrekende partij. Elke partij mag elke betoog maximaal één keer interrumperen. Bij een interruptie wordt de tijd van het betoog stopgezet.
- Zodra alle regels duidelijk zijn, opent de burgemeester (docent) de vergadering en start het debat.
- Als burgemeester (voorzitter) is het belangrijk om tijdens het debat goed op de toon te letten. Bespreek vooraf duidelijk de omgangsnormen met alle deelnemers.

**stap  
9****Stemmen (10 min.)**

- Leg de regels van het stemmen uit:
  - De stemmingen zijn anoniem. Alleen de docent ziet jouw stem.
  - Je mag niet op jouw eigen partij stemmen en de docent loopt een keer langs om dit te controleren.
  - Op vrienden stemmen, omdat het vrienden zijn, wordt niet gewaardeerd.
  - Elk blaadje is één stem waard en iedereen mag maar één keer stemmen.
  - De partij met de meeste stemmen wint de verkiezing.
- Zorg dat alle partijnamen duidelijk en bekend zijn.
- Geef iedere leerling een klein blaadje waarop ze hun stem kunnen schrijven.
- Loop rond om te controleren dat niemand op diens eigen partij of zichzelf stemt.
- Laat de leerlingen ten slotte per groep naar voren komen om hun stem in de stembus te doen.
- Tel vervolgens de stemmen en maak de resultaten bekend.

**stap  
10****Reflectie (10 min.)**

Sluit de les af met een klassikaal gesprek over:

- Wat de leerlingen hebben geleerd over politieke partijen, campagnevoering en het belang van standpunten in de politiek.
- Is het leerdoel bereikt?
- Zijn de ontwikkeldoelen behaald?

**stap  
11****De terugkoppeling**

Plan een afspraak met de contactpersoon van de gemeente om te bespreken hoe en wanneer er een terugkoppeling zal plaatsvinden over wat er met de input van de jongeren wordt gedaan.



