



Simulatiespel 'USprez'

Doelgroep:

- leerlingen 15-18 jaar
- groepjes van 2-6 leerlingen per spel

Leerdoel:

- kennis opdoen Amerikaanse pres.verkiezingen
- begrijpen van het Amerikaans kiesstelsel.

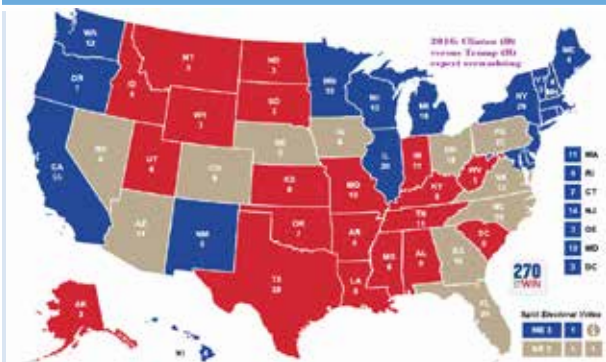


Speldoel:

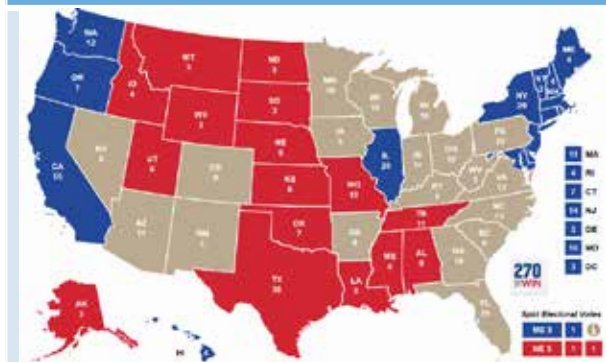
- proberen de verkiezingen te winnen
- of het spel leiden en kandidaten laten struikelen

Spelbord (battlefield).

Variant 1: verkiezingen gebaseerd op de actuele polls.



Variant 2: verkiezingen in de VS waarin alles open staat.



Hoe wordt het spel gespeeld?

- Er zijn vijf spelrondes.
- Elke ronde bestaat uit eenvoudige handelingen:
- Een speler rolt een dobbelsteen
- Een speler beantwoord vragen
- Spelers kunnen invloed verdienen in de vorm van fiches (of pionnen).
- Deze fiches (of pionnen) verdelen ze over de swing states op het spelbord.
- Degene met een fiche in een swing state, wint de kiesmannen van die staat.
- Aan het eind worden de kiesmannen geteld en een winnaar uitgeroepen.

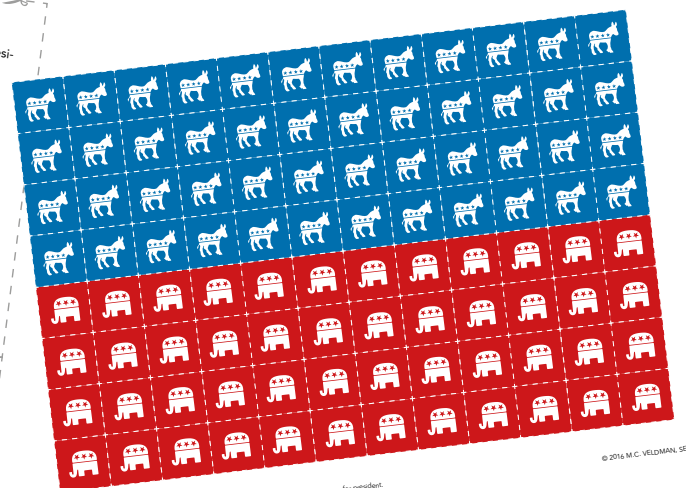
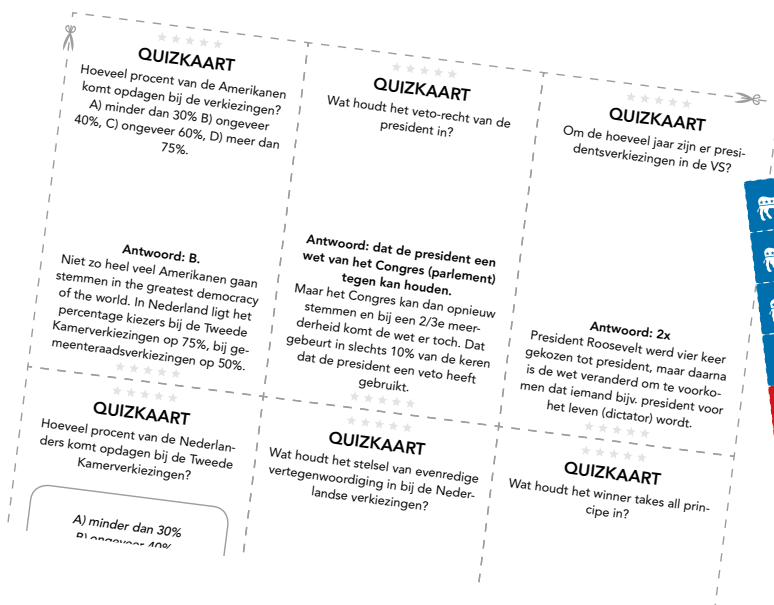
Meegeleverde onderdelen

- Spelbord
- Fiches
- Blunderkaarten
- Quizkaarten
- Nieuwskaarten
- Docentenhandleiding
- Spelhandleiding leerlingen



Seneca for president

Een verkiezingspel voor leerlingen om het Amerikaanse kiesstelsel beter te leren kennen.



1000 Democratic fiches en 4000 Republican fiches, ruim voldoende voor spelen van Seneca for president.

Kenmerken van het spel

- Voorbereiding voor docent minimaal.
- Spelrondes uitgeschreven voor leerlingen.
- Eenvoudig te spelen.
- Variatie tijdens de spelrondes.
- Variatie in de rollen.
- Competitie en samenwerking.
- Combinatie van leuk en leerzaam.
- Binnen een half uur te spelen.
- Achtergrondinformatie beschikbaar.

Tips voor de docent

- Deel van te voren de groepen in.
- Verdeel zelf de rollen: pers en kandidaten.
- Speel eerst de variant gebaseerd op actuele polls.
- Speel daarna de meer open variant, die spannender is.
- Evalueer en toon enkele van de filmpjes in de docentenhandleiding.
- Test of de leerdoelen zijn behaald.