



Seneca for president

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



Het is weer verkiezingstijd in de VS! Elke vier jaar wordt er een president gekozen die maximaal 2 perioden (dus 8 jaar) president mag zijn. Wie wordt het? Misschien jij wel...

Speelmateriaal

Om het spel te spelen, is het volgende nodig:

- Een **spelbord** met de staten van de VS: 16 rode staten, 15 blauwe staten en 19 kaki (bruine) swing states, de staten waar het nog niet duidelijk is of ze voor de Republikeinse of voor de Democratische kandidaat zullen kiezen.
- **20 rode en 20 blauwe fiches/pionnen**, die de invloed van de kandidaten per staat voorstellen. Deze invloed betaalt zich dan aan het eind uit in 'kiesmannen'.
- **36 Quizkaarten** waarop vragen staan die invloed op kunnen leveren. Een quizkaart levert 2 fiches/pionnen op bij een goed antwoord en bij een fout antwoord kost het niets.
- **18 Nieuwskaarten** waarop nieuwsgebeurtenissen staan die 50% kans op winst of verlies kunnen betekenen. De docent kan deze kaarten vervangen door andere kaarten.

Aantal spelers en speelduur

Het spel kan gespeeld worden door minimaal 2 en maximaal 6 personen. Bij twee personen vervalt 'de pers' (spelleider). Bij voorkeur bestaat het spel uit 5 personen: een duo per team en één spelleider. De speelduur is ongeveer 30 minuten.

Doel van het spel

Elk van de twee **teams** moet proberen om de verkiezingen te winnen. Dat doen ze door minimaal 270 kiesmannen te winnen. Kiesmannen worden per staat toegekend. De ene staat heeft veel en een andere staat heeft weinig kiesmannen, aangegeven op het spelbord. Aan het eind van het spel wordt per staat bekeken welke kleur overheerst. Het team met de meeste invloed wint ALLE kiesmannen van de staat. Dat is het winner takes all principe (meerderheidsstelsel). In Nederland geldt een ander stelsel: het stelsel van evenredige vertegenwoordiging. Dat houdt in dat een politieke partij een evenredig aantal zetels krijgt naar het percentage stemmen. Dus wint een partij 10% van de stemmen, dan krijgt het 10% van de zetels (in Nederland).

De **pers** heeft ten doel om te zorgen dat de verkiezingen eerlijk verlopen, dus zij controleren de teams. Dit is de waakhondfunctie van de pers in een democratie. Tegelijkertijd heeft de pers het doel om de teams soms te laten blunderen. Blunders worden uitvergroot door de pers en daarmee verliezen de teams invloed.

Vorbereiding

Het spel moet eerst opgezet worden en dat kost ongeveer vijf minuten.

- Verdeel de spelers over drie groepen:
 - Een **Republican** (Republikeins) team van 1-2 personen. Bestaat het team uit twee personen dan speelt de eerste persoon de *candidate* (presidentskandidaat) en de tweede persoon speelt de *running mate* (kandidaat voor het vice-presidentschap). De Republikeinen zijn rechts en conservatief te noemen, vergelijkbaar met de rechtervleugel van de VVD.
 - Een **Democratic** (Democratisch) team van 1-2 personen. De Democraten zijn progressief te noemen en te vergelijken met D66.
 - De pers. Deze bestaat uit 1-2 spelvaarders die toezicht houden op een eerlijke verkiezingsstrijd.
- Alle **blauwe** fiches/pionnen en **blauwe** staten stellen de invloed van het **Democratic** team voor. De **Democraten** hebben al 190 kiesmannen in de **blauwe** staten. Alle **rode** fiches/pionnen en rode staten stellen de invloed van de **Republicans** voor. De **Republikeinen** hebben al 125 kiesmannen in de **rode** staten. De **Democraten** lopen dus standaard al voor in de VS.
- De quizkaarten en nieuwskaarten (of andere kaarten die de docent aanlevert) worden geschud en beheerd door de pers/spelvaarding.

Actualiteit

Er zijn twee varianten van het verkiezingspel: spelen mét of zonder de aanstaande verkiezingen als uitgangspunt. Het advies is om **eerst te ervaren hoe het spel werkt door de aanstaande verkiezingen na te spelen**. Speel daarna een tweede keer met de kaart zonder aanpassingen.

Maak dan gebruik van actuele polls zoals www.270towin.com en

- Leg 1 **blauwe** fiche in elk van de staten waar de Democraten voor staan.
- Leg 1 **rode** fiche in elk van de staten waar de Republikeinen voor staan.

Deze staten zijn al behoorlijk in handen van de ene of de andere kandidaat.

Strategie

Elk team heeft dezelfde strategie in het spel, hoewel de praktijk in de VS iets anders is. De teams moeten proberen aan het eind van het spel in de grootste of in de meeste staten meer invloed te hebben dan het andere team. Dat levert alle kiesmannen van die staat op. Je 'veroverd' dus staten met je fiches/pionnen.

Een voorbeeld: in Florida (FL) staat een **rode** fiche. Florida wordt gewonnen voor de **Republikeinse** kandidaat en dat levert aan het eind 29 kiesmannen op.

Spelverloop

Hieronder staat het complete spelverloop. Spelleiders lezen de stappen voor en bepalen wat er in twijfelgevallen wordt besloten. Daar is geen discussie over.

Bij het plaatsen van fiches/pionnen gelden twee beperkingen: 1) er mogen alleen fiches/pionnen gezet worden in swing states dus niet in **blauwe** of **rode** staten en 2) er mag **maximaal 1 fiche per staat** zijn.

Spelers mogen een fiche van de tegenstander verwijderen als ze een fiche van hun eigen kleur opofferen. Dat mag pas gebeuren als eerst alle swing states een fiche bevatten.

Een voorbeeld: in Florida (FL) staat een **rode** fiche. De democraten mogen twee **blauwe** fiches/pionnen neerzetten. Ze offeren 1 **blauwe** op en verwijderen de **rode** fiche. Er staat nu 1 **blauwe** fiche in Florida.

1. Ronde 1:

- a. De **republikeinen** rollen 2x een dobbelsteen en leggen evenveel fiches/pionnen op als het totaal aantal ogen van beide dobbelstenen. Dus rollen ze een 6 en een 5 dan mogen ze 11 fiches/pionnen op **verschillende** swing states leggen.
- b. De **democraten** rollen 1 dobbelsteen en leggen ook fiches/pionnen op verschillende swing states leggen. De republikeinen krijgen dus een iets grotere voor-sprong om het spel meer in balans te brengen. De democraten hebben immers al meer blauwe staten.
- c. De **republikeinen** moeten een **quizvraag** beantwoorden. **Spelleiders** lezen deze voor. Als de vraag fout beantwoord is, mogen de **democraten** proberen het goede antwoord te geven. Als de vraag goed beantwoord is, zet degene met het goede antwoord **twee fiches/pionnen** op een lege swing state.

Het kan nu gebeuren dat alle swing states al bezet zijn. Dan mogen swing states worden afgepakt door pionnen op te offeren. Zie het ingekaderde gedeelte met spelregels bovenaan deze pagina.

- d. De **democraten** moeten een **quizvraag** beantwoorden. **Spelleiders** lezen deze voor. Als de vraag fout beantwoord is, mogen de **republikeinen** proberen het goede antwoord te geven. Als de vraag goed beantwoord is, zet degene met het goede antwoord **twee fiches/pionnen** op een lege swing state.
- e. De **spelleiders** (pers) trekken een nieuwskaart (of Senekaart, kernconceptenkaart of blunderkaart; wat de docent heeft uitgedeeld). Spelleiders lezen deze eerst voor zichzelf. Ze bepalen daarna op wie deze kaart van toepassing is: de **republikeinen** of de **democraten**. Ze lezen daarna de vraag voor en voeren de actie op de nieuwskaart uit.

2. Ronde 2 en verder (blijf dit herhalen totdat de docent de laatste vijf minuten aankondigt):

- a. De **republikeinen** moeten een quizvraag beantwoorden. Zie verder 1c.
- b. De **democraten** moeten een quizvraag beantwoorden. Zie verder 1d.
- c. De **spelleiders** trekken een nieuwskaart (of...). Zie verder 1e.

3. Laatste ronde: de verkiezingen van begin november!

Als de docent aangeeft dat er binnen vijf minuten moet worden afgerond, wordt nog 1 keer door elke kandidaat met 1 dobbelsteen gerold. Daarna wordt het einde van het spel gespeeld (zie volgende pagina).

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle rondes gespeeld zijn. De spelleiding start door alle kiesmannen uit **blauwe** staten toe te kennen aan de **democratische** candidate. Dat zijn er **190**. En het aantal kiesmannen in **rode** staten zijn **125**. Die hebben de kandidaten dus al binnen. Gebruik eventueel het scorebord.

De spelleiding loopt alle swing states langs en bepaalt wie hoeveel kiesmannen heeft gewonnen. Er zijn drie situaties:

1. Er staat een **blauwe** fiche op de swing state: de democratische candidate wint alle kiesmannen van die staat.
2. Er staat een **rode** fiche op de swing state: de republikeinse candidate wint alle kiesmannen van die staat.
3. Er staan geen fiches/pionnen op de swing state.
 - a. Er wordt een quizkaart voorgelezen. Eerst mag de Democratische kandidaat antwoord geven en daarna de Republikeinse kandidaat. Als één van de kandidaten een quizkaart goed beantwoordt en de ander fout, wint de winnaar de swing state.
 - b. Als beide kandidaten de vraag fout of beide de vraag goed beantwoorden, moeten de kandidaten elk 1x een dobbelsteen rollen. Het hoogste aantal ogen wint. Bij een gelijk aantal ogen rolt men beide opnieuw.
 - c. Bij de volgende swing state mag eerst de Republikeinse kandidaat en daarna de Democratische kandidaat antwoorden op de quizkaart.
 - d. Zijn alle overgebleven quizkaarten gebruikt, dan beslist de dobbelsteen: beide kandidaten rollen 1x een dobbelsteen.
4. De eerste candidate die 270 of meer kiesmannen heeft behaald, wint de verkiezingen! Verder optellen heeft dan geen zin meer. Tip: begin bij Florida (FL), want deze swing state heeft de meeste kiesmannen.

Er is nog een situatie denkbaar dat **beide kandidaten 269 kiesmannen** hebben gewonnen. Er is dan een hele bijzondere situatie ontstaan: een patstelling. In het echt moet dan het Huis van Afgevaardigden beslissen wie de president wordt.

In het spel moeten dan beide kandidaten de dobbelsteen rollen. De kandidaat met het hoogste aantal ogen wint de verkiezingen. Bij een gelijk spel wordt opnieuw gerold.

GL&HF! (Good Luck & Have Fun!)

