

Paulus Historicus presenteert:

Het grote Koude-Oorlog spel!



Context

Het is tijdens de Koude Oorlog, tussen 1945 en 1991. Het kapitalistische westen en het communistische oosten vertrouwen elkaar niet. Sterker nog, het wantrouwen en de angst is zo groot dat een ieder die het niet eens is met de overheid wordt beschouwd als een communist of kapitalist.

Verantwoording

Dit spel draagt bij aan het ontwikkelen van de historische vaardigheden die vastgesteld zijn door het SLO, te weten;

5. Een eigen standpunt over historische gebeurtenissen, verschijnselen en ontwikkelingen weergeven en toelichten

[\(<http://handreikingschoolexamen.slo.nl/geschiedenis-vmbo/het-examenprogramma/historische-vaardigheden>\)](http://handreikingschoolexamen.slo.nl/geschiedenis-vmbo/het-examenprogramma/historische-vaardigheden)

De spelregels

Dit spel kent 4 rollen voor de leerlingen en een spelleider (vaak de docent).

1. Burger

De gewone burger staat voor alle mensen die in een land, in dit geval, de Verenigde Staten wonen. In staatsrechtelijke zin is een burger een lid van de bevolking van een staat of bijvoorbeeld een gemeente; meer specifiek gaat het over zijn of haar rechtsverhouding tot een overheidsorganisatie.

[\(<https://nl.wikipedia.org/wiki/Burger>\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Burger)

2. Spion

De Spion staat voor iemand die in dienst van een ander land geheime missies uitvoert. In dit geval gaat het om een spion uit het communistische oosten (Sovjet-Unie) die missies uitvoert in het kapitalistische westen (Verenigde Staten).

3. FBI-Agent

De FBI-Agent staat voor de geheime dienst die probeert de spion te stoppen. Dit zijn vaak agenten die undercover gaan en proberen criminele organisaties te infiltreren of op deze manier aan informatie te komen.

4. de President

De President staat aan het roer van zijn land. Zijn land waar spionnen zitten en hij zijn agenten aan het werk moet zetten. In dit spel bepaald hij ook of iemand wordt opgesloten en wie niet, want ja, wellicht is de persoon onschuldig!

5. Spelleider

De spelleider is vaak de docent maar kan ook een leerling zijn. Hij of zij zorgt er voor dat alle Rondepen worden doorlopen.

Het spelverloop

Aan het begin van het spel worden de kaartjes door elkaar geschud en uitgedeeld. Op deze manier worden de rollen verdeeld. Het is niet de bedoeling dat je buurman of buurvrouw weet welke rol jij hebt. De spelleider kiest samen met de klas een president

Ronde 1:

Op aangeven van de spelleider sluit iedereen zijn ogen.

Ronde 2:

De spelleider geeft aan dat de spion(nen) hun ogen open mogen doen.

Ronde 3:

De spion(nen) wijzen een persoon aan waarvan zij denken dat hij of zij een FBI-Agent is.

Ronde 4:

De spelleider laat iedereen zijn ogen sluiten.

Ronde 5:

De spelleider laat iedereen de ogen open doen en roept de aangewezen persoon naar voren. Deze is nu uit het spel en laat zijn kaartje zien.

Ronde 6:

De spelleider laat iedereen de ogen sluiten.

Ronde 7:

De spelleider laat de FBI-Agent(en) de ogen open doen.

Ronde 8:

De FBI-Agent(en) wijzen twee personen aan van wie zij denken dat hij of zij een spion is.

Ronde 9:

De spelleider laat iedereen de ogen sluiten.

Ronde 10:

De spelleider roept de aangewezen naar voren.

Ronde 11:

De president mag 1 van de twee vrijspelen van vervolging. Echter de burgers hebben hier een belangrijke stem in! Een president luistert natuurlijk naar zijn burgers, wat doet de spion?

Ronde 12:

De speler die overblijft is uit het spel en laat zijn kaartje zien.

Ronde 13:

Het spel begint nu weer bij ronde 1, tenzij alle spionnen of FBI-Agenten uit het spel zijn gespeeld.

Burger	Spion
Burger	Spion
Burger	FBI-Agent
Burger	FBI-Agent
Burger	Burger
Burger	Burger
Burger	Burger
Burger	Burger