

Vredesspel

Helaas zijn er ter wereld nog steeds landen waar om verschillende redenen geen vrede heerst. Met dit spel kun je door middel van samenwerking en onderhandeling vrede in jouw land krijgen.

Er zijn drie landen die allemaal ergens goed in zijn, maar om goed te kunnen functioneren afhankelijk zijn van andere landen, die wel hebben wat jouw land mist.

Vorbereiding

- De groep wordt verdeeld in drie groepen, die ieder een land vormen.
- Met elkaar wordt natuurlijk eerst een naam verzonden voor het land. Iedereen verzint een naam en er wordt onderling gestemd welke naam het wordt.
- Daarna wordt een leider gekozen voor het land. Dit gaat door middel van stembriefjes. Iedereen vult een op een papiertje de naam in van degene die volgens hen de leider moet worden en levert het in bij de spelleider: degene met de meeste stemmen wordt de leider.

Dat betekent niet dat de rest maar een beetje toekijkt hoe de leider onderhandelt. Immers, de rest is adviseur en minstens even belangrijk als de leider zelf. Als de leider iets wil en de rest staat er niet achter, dan gaat de onderhandeling niet door. Er moeten minstens drie adviseurs eens zijn bij elke onderhandeling. Als een adviseur een idee heeft voor een onderhandeling, kan hij/zij dat natuurlijk bespreken met de leider.

Achtergrondinformatie

De drie landen hebben allemaal andere belangen:

Land 1: heeft veel olie, maar helaas niet de kennis en de mogelijkheden om het te exporteren. Ze hebben geen goede band met land 2 en 3, omdat die de olie willen hebben voor een lage prijs.

Land 2: heeft veel wetenschappers en door middel van slim onderhandelen een rijke economie en veel

geld, maar is zo afhankelijk van andere landen, dat ze zich niet geliefd hebben gemaakt bij die andere landen, omdat ze denken dat alles met kennis en geld te koop is.

Land 3: heeft een goede strategische ligging, ligt aan zee, heeft een goede haven. Andere landen mogen hier gebruik van maken tegen een hoge prijs.

Kortom, de verhoudingen tussen de drie landen is niet optimaal. Elk land heeft wel iets, maar doet er te weinig mee, heeft te hoge eisen ten opzichte van de andere landen. Door middel van onderhandelen kun je de producten die je land nodig heeft, bij elkaar krijgen.

Land 1 heeft dus olie en heeft kennis en vervoer nodig. Het land kan 30 keer olie weggeven, heeft 15 kennis en 15 vervoer nodig (en heeft dus alle kaartjes van olie in het bezit).

Land 2 heeft de kennis, maar heeft olie nodig en vervoer. Het land kan 30 keer kennis weggeven, heeft 15 olie en 15 vervoer nodig (en heeft dus alle kaartjes van kennis in bezit).

Land 3 heeft een strategische ligging en heeft olie nodig en kennis. Het land kan 30 keer vervoer weggeven, heeft 15 kennis nodig en 15 olie (en heeft dus alle kaartjes van vervoer in het bezit).

Het spel

Omdat land 1 kennis nodig heeft, gaat het dit proberen te halen in ruil voor olie, land twee heeft immers olie nodig. Land 1 gaat dus naar land 2 om de kennis te kopen in ruil voor olie. Omdat land 1 het vraagt aan land 2 is het natuurlijk niet zo dat het 1 tegen 1 wordt geruild, daar moet worden over onderhandeld, en overlegd te worden met de

adviseurs. Land 2 probeert bijvoorbeeld 2 olie te krijgen voor 1 kennis. Zo hebben ze weer een betere onderhandelingspositie ten opzichte van land 3, dat ook olie nodig heeft. Land 2 kan zo een reserve opbouwen en dus bijvoorbeeld ook olie verkopen aan land 3 in ruil voor vervoer. Het ligt dus aan een slimme onderhandeling.

Tip

Om het allemaal nog spannender te maken, kun je ook werken met opdrachten, bijvoorbeeld: land 2 wil bij land 3 voor 1 kennis 1 vervoer kopen, land 3 wil dat wel, maar daarvoor moet het land nog een opdracht vervullen, bijvoorbeeld:

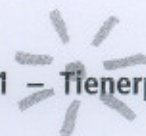
- estafette lopen, binnen een bepaalde tijd een rondje lopen en een stokje doorgeven aan de volgende
- hindernisbaan, binnen een bepaalde tijd een (simpele) hindernisbaan lopen
- noem binnen twee minuten op elke letter van het alfabet (behalve de Q en de X) een dier

Indien twee landen hetzelfde willen van een ander land, wordt er om gestreden door middel van bovenstaande opdrachten, maar dan in wedstrijdvorm.

Als leider moet je er goed voor zorgen dat alles ordelijk verloopt. Geef duidelijk aan wie er aan de beurt is en wat er gaat gebeuren, spreek duidelijk af, waarover wordt onderhandeld, zodat het geen 'oorlog' wordt.

Het spel eindigt als land 1, 15 kennis en 15 vervoer heeft, land 2, 15 olie en 15 vervoer en land 3, 15 kennis en 15 olie. Elk land heeft dus wat hij wil en ze kunnen verder in vrede leven.

Karen Rood



Werkblad

STEMBRIEFJE

Ik stem op

.....

omdat.....

.....

(Je hoeft hier niet je naam onder te zetten)

Spel (binnen)

olie	olie	olie	olie	olie
olie	olie	olie	olie	olie
olie	olie	olie	olie	olie

kennis	kennis	kennis	kennis	kennis
kennis	kennis	kennis	kennis	kennis
kennis	kennis	kennis	kennis	kennis

vervoer	vervoer	vervoer	vervoer	vervoer
vervoer	vervoer	vervoer	vervoer	vervoer
vervoer	vervoer	vervoer	vervoer	vervoer

