

DWINGELAND

Een bezig sprookje



Lesbrief

Geschikt voor het PO: groep 3, 4, 5 en 6

Voorwoord

Beste leerkracht,

Binnenkort kom je met jouw klas kijken naar de voorstelling 'Dwingeland' van Souffleur Theaterhuis. Deze lesbrieven bevat activiteiten rondom boeken, burgerschap en taal, een praktisch stappenplan om een eigen demonstratiebord te maken, achtergrondinformatie over symboliek (zoals de roze schmink) en klassieke nagespreksvragen. Sommige activiteiten zijn geschikt ter **voorbereiding** van de voorstelling en er zijn activiteiten die juist heel geschikt zijn ter **afsluiting** van de voorstelling. Vooral de begrippenbingo en de vragen gericht op de roze huidskleur kunnen we bij deze voorstelling van harte aanbevelen.

In deze lesbrieven is rekening gehouden met de verschillende leerjaren. Bij elke activiteit staat het leerjaar vermeld inclusief de geschatte tijd die de activiteit kost. De activiteiten kunnen los van elkaar worden uitgevoerd.

Veel voor- en napret gewenst en heel veel plezier bij de voorstelling en tot ziens in het speellokaal of theater!

Hartelijke groet,
Fleur Herrewijn
Souffleur Theaterhuis





Inleiding

Waar gaat de voorstelling over?

De baas spelen. Dat willen we allemaal wel eens. Maar stel je voor dat er altijd maar één iemand de baas is en alles beslist. Dat klinkt misschien makkelijk; niemand hoeft meer na te denken of keuzes te maken. Maar wat als die ene baas steeds meer wil bepalen, tot er niets meer overblijft om zelf te kiezen?

In het ooit kleurrijke land Cosmea is Generaal Dwingeland de baas. Iedereen moet doen wat hij zegt. Regels, bevelen, verboden... alles komt van hem. Maar is dat eigenlijk wel zo leuk? En wat gebeurt er als iemand hem tegenspreekt?

Vertelster Columba neemt het publiek mee in dit spannende sprookje. Als stem van het volk gaat ze de strijd aan met machthebber Generaal Dwingeland. Aan het eind bepaalt het publiek hoe het afloopt: blijft Dwingeland de baas of moet hij zijn koffers pakken?

Achtergrondinformatie over de voorstelling

'Dwingeland is losjes gebaseerd op het Spaanse prentenboek 'Dit is een dictatuur' van Equipo Plantel. Het boek verscheen voor het eerst in 1977. Souffleur Theaterhuis bewerkte het tot een muziektheatervoorstelling voor kinderen. Voor deze voorstelling creëerde maker Fleur Herrewijn bewust AI-gegenereerde muziek. Omdat de voorstelling draait om een dictatuur – een systeem waarin menselijke emotie en individualiteit worden onderdrukt en gestandaardiseerd – wilde zij dit ook laten doorklinken in de muziek. Door gebruik te maken van AI krijgt de compositie een artificieel en gecontroleerd karakter dat aansluit bij de wereld van de voorstelling. Tegelijkertijd creëert de muziek een dynamische, eigentijdse theatrale klankwereld die de voorstelling een eigen sfeer geeft.

In de voorstelling komen meerdere thema's aan bod die de moeite zijn om voor of na de voorstelling te bespreken mee aan de slag te gaan. De activiteiten die je als leerkracht kunt aanbieden zijn hieronder te vinden. Op de volgende bladzijde staat achtergrondinformatie waarom er is gekozen voor de roze huidskleur voor de spelers.

- Voorlezen/ kringgesprek
- Politieke Begrippenbingo
- Het Klassenparlement
- Maak je eigen demonstratiebord
- Reflectie middels nagesprekken



Thema's

- Burgerschap
- Kritisch Denken
- Democratische waarden

Inleiding

De keuze van de roze huidskleur

Tijdens de voorstelling dragen alle spelers exact dezelfde roze schmink en wordt de suggestie gewekt dat hun huidskleur fuchsia roze is. Deze opvallende visuele keuze is bewust gemaakt om het abstracte thema 'dictatuur' begrijpelijk te maken voor kinderen. Tijdens het kringgesprek kun je als leerkracht gebruik maken van onderstaande vijf kernpunten om dit beeldaspect in de klas te bespreken. Voorbeeldenvragen zijn verderop in de lesbrief te vinden.

1. Uniformiteit en verlies van identiteit

- Betekenis: in een dictatuur mag je vaak niet jezelf zijn.
- Effect: door de gelijke roze gezichten verdwijnen persoonlijke trekken. Iedereen krijgt letterlijk hetzelfde gezicht. Dit symboliseert groepsdruk, conformisme en het uitwissen van de eigen identiteit.

2. Vervreemding en een veilige afstand

- Betekenis: roze gezichten zijn onrealistisch en kunstmatig.
- Effect: dit creëert een bewuste afstand (vervreemdingseffect). De leerlingen zien direct dat het een verzonnen wereld is. Dit voorkomt dat het zware thema te realistisch of beangstigend wordt.

3. Zoet van buiten, streng van binnen

- Betekenis: roze roept associaties op met zachtheid, liefde en snoepjes.
- Effect: dit botst hard met het strenge systeem. Het leert kinderen kritisch kijken: iets kan er aan de buitenkant vrolijk en gezellig uitzien, terwijl je er vanbinnen toch niet zelf mag kiezen en het niet fijn voelt.

4. Je eigen kleur mogen hebben (vrijheid)

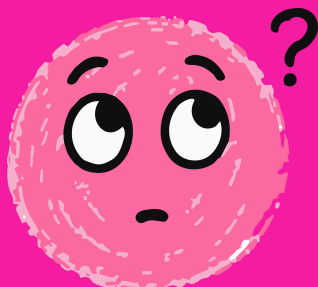
- Betekenis: de schmink is een masker over de echte, unieke identiteit van de spelers.
- Effect: dit maakt het thema vrijheid heel tastbaar. Onder het roze heeft iedereen een eigen, unieke kleur (wie je bent). In een dictatuur moet je die kleur verbergen, terwijl je in een democratie juist je eigen kleur mag laten zien.

5. Het masker over de echte emotie

- Betekenis: de schmink functioneert als een opgelegd sociaal masker.
- Effect: het verbergt wat de personages écht voelen. Dit maakt het thema herkenbaar voor de leefwereld van het kind, zoals de druk om op het schoolplein mee te moeten lachen terwijl je eigenlijk iets anders voelt.

6. Toegankelijkheid voor een jong publiek

- Betekenis: traditionele kenmerken van een dictatuur (zoals militaire uniformen en donkere kleuren) zijn te heftig.
- Effect: de kleur roze houdt het beeld speels en haalt de directe dreiging weg. Het maakt een complex maatschappelijk probleem toegankelijk, zonder de inhoud te versimpelen.



Activiteiten

VOORBEREIDING

Voorlezen groep 3 t/m 6

Samen beslissen of de baas spelen? Voor kinderen in de middenbouw is de eigen leefwereld volop in ontwikkeling. Ze komen dagelijks in aanraking met regels, rechtvaardigheid en samenwerking, zowel op het schoolplein als in de klas. Deze activiteit gebruikt de kracht van voorlezen om begrippen zoals 'democratie' en 'dictatuur' te vertalen naar hun eigen belevingswereld. Aan de hand van prikkelende en/ of informatieve verhalen ontdekken de leerlingen wat er gebeurt als één persoon alle macht grijpt, of hoe het voelt als iedereen mag meebeslissen. Hieronder tipt Souffleur Theaterhuis een aantal geschikte boeken om voor te lezen of om een boekentafel van te maken.

TIPLIJST BOEKEN:

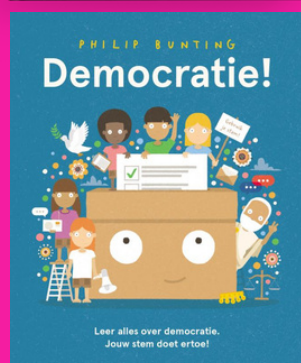
- Dit is een dictatuur - Equipo Plantel (5+)
- Wie is de baas? - Arwen Kelyngeld (7+)
- De gruwelijke generaal - Jozua Douglas (6+)
- Alle kippen verzamelen! – Laurent Cardon (4+)
- Democratie! - Philip Bunting (5+)
- De baas van alles - Bart Moeyaert (6+)

Voorbereiding:

- boek bij (school) bibliotheek bestellen
- Vragen noteren voor het kringgesprek

Voorlezen:

- afhankelijk van het gekozen boek
- Geschatte tijd van de activiteit zelf:
- 20 minuten



Scroll naar einde van de lesbrief om de
6 bingokaarten te downloaden

Activiteiten

VOORBEREIDING

Start 5 dagen
vantevoren!

Politieke Begrippenbingo

Binnenkort gaan de kinderen naar een theatervoorstelling kijken die over een dictatuur gaat. Tijdens de voorstelling komen een aantal (politieke) begrippen aan bod zoals *oppositie* en *dictator*. Dit is een indrukwekkend en belangrijk thema, maar voor kinderen van 6 tot 9 jaar zijn begrippen zoals dictatuur, democratie, oppositie en vrijheid nog erg abstract. Als zij deze woorden tijdens de voorstelling voor het eerst horen, missen ze de context om het verhaal écht te begrijpen. Met deze Politieke Begrippenbingo bereid je de klas in slechts 15 tot 20 minuten goed voor.

Waarom is deze voorbereiding zo belangrijk?

- Voorkennis activeren: Door de begrippen vooraf speels te oefenen, landen de thema's uit de voorstelling veel beter. De kinderen snappen direct waarom bepaalde personages in opstand komen of waarom situaties oneerlijk zijn.
- Van abstract naar tastbaar: De bingo vertaalt taaie politieke termen naar concrete voorbeelden uit de eigen leefwereld van het kind (zoals ruzie op het schoolplein of stemmen in de klas).
- Hogere betrokkenheid: Kinderen die de begrippen herkennen, gaan actiever op in het verhaal. Ze roepen na afloop van de voorstelling gegarandeerd: "Hé, dat was net als in de bingo!"

Hoe werkt de bingo in het kort?

Elk kind krijgt een bingokaart met politieke termen. Jij leest als leerkracht niet het woord voor, maar een makkelijke definitie of een herkenbaar voorbeeld. De kinderen moeten zelf de link leggen en het juiste woord op hun kaart afdekken. Wie als eerste een rij of een volle kaart heeft, roept BINGO!

Doel: De leerlingen kunnen na afloop van de begrippenbingo ten minste 4 van de 12 aangeboden politieke begrippen (zoals democratie, oppositie, vrijheid, dictatuur) herkennen en in eigen woorden koppelen aan een eenvoudig voorbeeld uit hun eigen leefwereld.

Spelregels in de klas

- Geef elk kind een bingokaart. Er zijn 6 verschillende bingokaarten. Meerdere kinderen kunnen dus winnen.
- Omschrijving voorlezen: De leerkracht noemt alleen de betekenis, niet het woord.
- Begrip zoeken: Kinderen zoeken het bijbehorende politieke woord op hun kaart. en strepen het af
- Bingo roepen: Wie een rij of volle kaart heeft, wint.
- Controle: Laat het kind de begrippen hardop herhalen ter controle.

Dit spel sluit aan bij
Kerdoel 36
(Oriëntatie op jezelf en
de wereld - Mens en
samenleving)

Voorbereiding:

- introduceer gedurende 5 dagen voor de voorstelling de begrippen met hun betekenis en voorbeelden
- gedurende 4 dagen kun je 3 begrippen per dag uitleggen. De 5e dag speel je de bingo
- download de bingokaarten via de link
- print de bingokaarten
- zorg eventueel voor een leuke prijs
- geschatte tijd: 20 minuten

Activiteiten

VOORBEREIDING

Begrippenlijst behorende bij de bingokaart

1. Democratie

- Betekenis: Een manier van samenleven waarbij iedereen mag meebeslissen. De meeste stemmen gelden.
- Voorbeeld: Met de hele klas stemmen over welk spelletje jullie gaan doen in de pauze.

2. Dictatuur

- Betekenis: Het tegenovergestelde van een democratie. Eén baas (de dictator) beslist alles in zijn eentje en niemand anders mag zijn mening geven.
- Voorbeeld: Eén kind bepaalt dat iedereen vanaf nu alleen nog maar mag hinkelen, en wie dat niet doet krijgt straf.

3. Gelijkwaardigheid

- Betekenis: Dat iedereen precies even belangrijk is en dezelfde rechten heeft. Het maakt niet uit hoe je eruitziet, wie je bent of waar je vandaan komt.
- Voorbeeld: Of je nu de snelste renner van de klas bent of heel goed kunt tekenen: jullie zijn allebei evenveel waard en krijgen evenveel kansen.

4. Vrijheid

- Betekenis: Dat je mag denken, zeggen en geloven wat je zelf wilt, en dat je je eigen keuzes mag maken zolang je anderen er geen pijn mee doet.
- Voorbeeld: Zelf mogen kiezen welke kleren je aantrekt of welk boek je leest in de bibliotheek.

5. Oppositie

- Betekenis: De groep politici die het níét eens is met de plannen van de grote bazen (de regering). Zij bedenken plannen waarvan zij denken dat ze nóg beter zijn.
- Voorbeeld: De juf beslist om een voetbaltoernooi te houden, maar een groepje kinderen vindt dat geen goed idee en stelt voor om te gaan trefballen. Zij zijn de oppositie.

6. Demonstreren

- Betekenis: Samen met een groep mensen op straat laten zien dat je het ergens heel erg mee eens bent, of juist heel erg mee oneens bent. vaak met spandoeken, demonstratieborden of door te roepen.
- Voorbeeld: Met de hele klas met zelfgemaakte borden het plein opgaan om te roepen: "Wij willen meer buitenspeeltijd!"

7. Politieke partij

- Betekenis: Een club van mensen die over de belangrijkste dingen precies hetzelfde denken. Zij willen samen het land besturen en dus samen regels bedenken voor het land.
- Voorbeeld: Een 'Club voor Meer Groen' in de klas, die samen plannen maakt om meer planten in het lokaal te krijgen.



Activiteiten

VOORBEREIDING

Begrippenlijst behorende bij de bingokaart

8. Grondwet

- Betekenis: Het allerbelangrijkste boek met de basisregels van een land. Iedereen moet zich hieraan houden, zelfs de koning of de minister-president.
- Voorbeeld: De allerbelangrijkste klassenregel: "In deze klas doen we aardig tegen elkaar."

9. Minister-president (of Premier)

- Betekenis: De aanvoerder van de ministers. Hij of zij is het gezicht van de regering en leidt de vergaderingen over het land.
- Voorbeeld: De klassenvertegenwoordiger die namens de hele klas met de directeur van de school mag praten.

10. Persvrijheid

- Betekenis: Dat journalisten (mensen van het journaal en de krant) zelf mogen beslissen wat ze schrijven of op tv laten zien, zonder dat de regering dit mag verbieden.
- Voorbeeld: De makers van de schoolkrant mogen zelf een eerlijk artikel schrijven over dat het schooleten niet lekker is, zonder dat de directeur de krant mag afpakken.

11. Stemrecht

- Betekenis: Het recht om te mogen stemmen tijdens verkiezingen als je oud genoeg bent (in Nederland vanaf 18 jaar). Je kiest dan wie er voor jou mag beslissen.
- Voorbeeld: Ieder kind in de klas krijgt één muntje om in een stembak te gooien voor zijn of haar favoriete uitstapje.

12. Rechtbank

- Betekenis: De plek waar een rechter beslist wat er moet gebeuren als mensen ruzie hebben over de regels, of als iemand zich niet aan de wet heeft gehouden.
- Voorbeeld: De juf die als scheidsrechter luistert naar twee kinderen die ruzie hebben over een speelgoedauto, en daarna beslist wie er gelijk heeft.



Activiteiten

VOORBEREIDING

Het Klassenparlement deel 1

Laat de kinderen een echte beslissing nemen over de klas, bijvoorbeeld wat het volgende voorleesboek wordt.

Stap 1: De klas inrichten als Parlement (5 minuten)

Schuif de tafels aan de kant en zet de stoelen in een grote halve cirkel, net als in de Tweede Kamer.

- **Uitleg aan de klas:** "Welkom in ons klassenparlement! Vandaag bepalen jullie zélf wat we gaan doen. Ik ben vandaag niet de baas, ik ben alleen de voorzitter die op de tijd let. Jullie zijn de baas."

Stap 2: Het probleem en de partijen (5 minuten)

Introduceer het dilemma. Kies twee (of maximaal drie) opties.

- **Voorbeeld:** Er moet gekozen worden welk spel we gaan spelen tijdens de gymles of de grote pauze: **Optie 1 (Trefbal)** of **Optie 2 (Schipper mag ik overvaren)**.
- Vraag welke kinderen heel graag Optie 1 willen, en welke kinderen Optie 2. Dit zijn de twee 'politieke partijen' van vandaag.

Stap 3: Campagne voeren & Het Debat (10 minuten)

Laat uit elke groep twee kinderen naar voren komen. Zij nemen plaats achter de 'spreekstoel' (een tafel of bureau voor in de klas).

- Geef beide partijen 1 minuut de tijd om de rest van de klas te overtuigen. Waarom is hún spel het allerleukst?
- Tip voor de leerkracht: Help de jongere kinderen (6-7 jaar) een handje door vragen te stellen: "Waarom wordt iedereen hier zo vrolijk van?" of "Waarom is dit spel ook leuk voor kinderen die niet zo hard kunnen rennen?"
- De luisterende kinderen mogen vragen stellen of reageren als ze de hand opsteken.

Voorbereiding:

- Bedenk iets waar kinderen echt over mogen meebeslissen
- Twee of drie concrete keuzes (bijvoorbeeld: Boek A vs. Boek B, of Trefbal vs. Schipper-mag-ik-overvaren).
- Stengereedschap: voor ieder kind één bouwblokje, fiche of knikker.
- Stembakken: twee of drie doorzichtige bakken of emmers, elk voorzien van een duidelijke afbeelding van de keuze (bijv. de kaft van het boek).
- Geschatte tijd van de activiteit zelf: 30 minuten



Activiteiten

VOORBEREIDING

Het Klassenparlement deel 2

Stap 4: De Stemming (5 minuten)

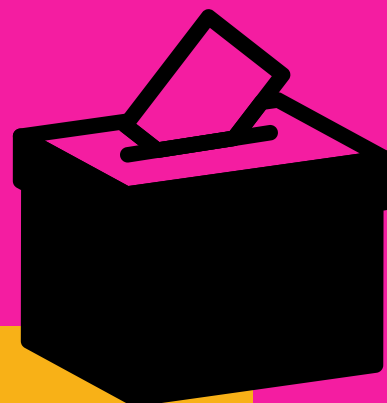
Nu gaat het **stemrecht** in. Ieder kind krijgt één blokje (de stem).

- Zet de stembakken op een tafel in het midden van de kring.
- Laat de kinderen één voor één (of in kleine groepjes) naar voren lopen om hun blokje in de bak van hun keuze te gooien.
- Belangrijk: Benadruk dat stemmen geheim is; je hoeft aan niemand te vertellen in welke bak je jouw blokje gooit.

Stap 5: De Uitslag & Het Leereffect (5 minuten)

Tel samen met de klas de blokjes in de bakken. De bak met de hoogste stapel blokjes wint.

- **Koppel het leereffect terug:**
 - "De meeste stemmen gelden. Dit noemen we een **democratie**. We gaan nu het winnende spel spelen."
 - Bespreek kort het gevoel van de 'verliezers': "De helft van de klas wilde eigenlijk wat anders. Hoe lossen we dat op in een democratie? Volgende keer stemmen we opnieuw, of we spreken af dat we morgen het andere spel doen. In een democratie luister je namelijk ook naar de minderheid."



De brug naar het theater

Sluit de activiteit af met een passende opening naar de voorstelling:

"Wat we nu hebben gedaan - samen praten, luisteren, campagne voeren en stemmen - is een democratie. Maar de voorstelling waar we straks naar gaan kijken, gaat over een dictatuur. Stel je eens voor dat ik als juf/meester nu alle blokjes had afgepakt, de bakken in de prullenbak had gegooid en had gezegd: 'We gaan rekenen, en wie moppert krijgt straf!' Dat is hoe een dictatuur voelt. Laten we gaan kijken hoe dat afloopt in het theater..."



Activiteiten

AFSLUITING

Groep: 3 t/m 6

Beeldende vorming

Geschatte tijd: 60 minuten

Gebruik materialen naar eigen inzicht

Doel:

De leerling kan zelfstandig een eigen mening formuleren over een herkenbaar onderwerp en deze via een creatief demonstratiebord visueel en tekstueel overbrengen aan de klas.

Materialen:

- A4- of A3-karton
- kladblaadjes
- potloden en stiften
- schilderstape of duct tape
- verfroerstokjes of houten stokjes



Stappenplan: mijn eigen demonstratiebord

- **Stap 1: De activiteit introduceren**
 - Koppel de activiteit aan de voorstelling of aan 1 van de voorgelezen verhalen uit de tiplijst in deze lesbrief
 - Leg uit dat in een democratie iedereen een eigen stem heeft.
 - Vertel dat een demonstratiebord helpt om jouw eigen mening te laten zien.
- **Stap 2: Kies jouw eigen standpunt**
 - Laat elke leerling individueel nadenken over een eigen wens of regel.
 - Dit kan gaan over school, thuis, of de wereld.
 - **Voorbeelden:** "Ik wil een groen schoolplein" of "Meer tijd voor lezen".
- **Stap 3: Schrijf jouw persoonlijke leus**
 - Laat de leerling op een kladblaadje een korte, krachtige zin schrijven.
 - De leus moet in één oogopslag vertellen wat de leerling belangrijk vindt.
 - **Tip:** Help de leerling om de zin te beperken tot maximaal vijf woorden.
- **Stap 4: Ontwerp jouw bord**
 - Geef elke leerling een eigen stevig stuk A4- of A3-karton.
 - Laat de leerling de eigen leus met potlood in grote blokletters opschrijven.
 - Kleur de letters dik in met felle stiften of verf voor goede leesbaarheid.
 - Voeg eventueel één simpele tekening toe die past bij de tekst.
- **Stap 5: Bevestig de handgreep**
 - De leerling plakt zelfstandig een verfroerstaafje of houten stokjes aan de achterkant.
 - Gebruik hiervoor een paar stevige streken schilderstape of duct tape.
 - Test of het bord recht op blijft staan als je het vasthoudt.
- **Stap 6: Presenteer jouw stem**
 - Laat de leerlingen in een kring hun eigen bord omhooghouden.
 - Geef iedereen kort de tijd om de eigen leus hardop voor te lezen.
 - Bespreek na dat alle borden verschillend zijn, omdat iedereen een eigen mening heeft.



Activiteiten

AFSLUITING

Nagesprek groep 3 t/m 6

'De voorstelling 'Dwingeland' nodigt uit tot een kringgesprek. Hieronder staan een aantal vragen die je als leerkracht zou kunnen stellen aan de leerlingen. Het doel is om middels het stellen van de vragen de voorstelling te verwerken en te reflecteren op de verschillende thema's. Hierbij kunnen de leerlingen nieuwe inzichten opdoen vanuit het perspectief van de ander. Hiermee wordt hun ruimdenkendheid en empathisch vermogen gestimuleerd en vergaren ze meer kennis. Daarnaast vergroten de leerlingen hun woordenschat doordat ze in aanraking komen met nieuwe begrippen. In dit nagesprek kun je als leerkracht de focus leggen op de hoofdthema's van de voorstelling en de personages en hun keuzes.

Openingsvragen

- Waar ging de voorstelling over?
- Wie waren de belangrijkste personages in het verhaal?

Verdiepingsvragen

- Wat gebeurde er in het land Cosmea waardoor je merkte dat de mensen terecht kwamen in een dictatuur?
- Hoe liet generaal Dwingeland zijn macht zien?
- Wat zou je zelf doen als je de Denkpolitie tegen zou komen?
- Was aan het einde van het verhaal het land Cosmea een democratie of een dictatuur? Waarom?
- Waarom zouden alle personages roze zijn?

Personages en karakters

- Wat waren de sterke eigenschappen van de hoofdpersoon(en)?
- Wat waren de minder sterke eigenschappen van de hoofdpersoon(en)?
- Wat zou er gebeuren met Generaal Dwingeland en Columba de Vertelster als de voorstelling nog verder door zou gaan?
- Had je bepaalde dingen anders gedaan dan de personages?
- Hoe zijn de personages veranderd in de voorstelling?
- Hebben de personages bepaalde lessen geleerd?
- Welk personage zou je het liefst willen ontmoeten?

Vorbereiding:

- Eventueel andere/ aanvullende vragen dan hierboven als suggestie staan

Geschatte tijd van de activiteit zelf:

- 25 minuten



Activiteiten

AFSLUITING

Nagesprek gericht op de roze gezichten

Vraag 1: Over de roze gezichten

- Vraag: "Wat viel jullie op aan de gezichten van de spelers toen de voorstelling begon?"
- Doel: het op gang brengen van de waarneming en het introduceren van de kleur roze als opvallend element.

Vraag 2: Over de buitenkant en binnenkant

- Vraag: "Het land in het toneelstuk zag er met al dat roze heel vrolijk en zoet uit. Was het er eigenlijk ook gezellig?"
- Doel: leerlingen laten nadenken over het contrast tussen een mooie buitenkant en een streng systeem.

Vraag 3: Over je eigen kleur

- Vraag: "Stel dat jouw unieke karakter een kleur is, welke kleur heb jij dan onder die roze laag? En waarom juist die kleur?"
- Doel: het koppelen van 'eigen kleur' aan persoonlijke identiteit en de vrijheid om jezelf te mogen zijn.

Vraag 4: Over het schoolplein

- Vraag: "Heb jij wel eens het gevoel dat je een 'roze masker' op moet zetten? Bijvoorbeeld meelachen op het schoolplein, terwijl je eigenlijk boos of verdrietig bent?"
- Doel: de vertaalslag maken van het abstracte theaterbeeld naar groepsdruk in hun eigen dagelijkse leefwereld.

Vorbereiding:

- Eventueel andere/ aanvullende vragen dan hierboven als suggestie staan

Geschatte tijd van de activiteit zelf:

- 25 minuten



Politieke Begrippen Bingo — Kaart 1

Thema-illustratie op deze pagina: Vrijheid



Stemrecht	Dictatuur	Democratie
Oppositie	Vrijheid	Rechtbank
Politieke partij	Persvrijheid	Minister-president

Politieke Begrippen Bingo — Kaart 2

Thema-illustratie op deze pagina: Dictatuur



Persvrijheid	Politieke partij	Democratie
Rechtbank	Dictatuur	Grondwet
Stemrecht	Oppositie	Minister-president

Politieke Begrippen Bingo — Kaart 3

Thema-illustratie op deze pagina: Stemrecht



Minister-president	Vrijheid	Rechtbank
Politieke partij	Stemrecht	Grondwet
Oppositie	Gelijkwaardigheid	Democratie

Politieke Begrippen Bingo — Kaart 4

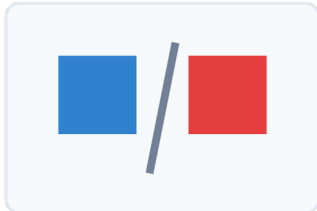
Thema-illustratie op deze pagina: Rechtbank



Gelijkwaardigheid	Politieke partij	Demonstreren
Oppositie	Rechtbank	Dictatuur
Grondwet	Democratie	Minister-president

Politieke Begrippen Bingo — Kaart 5

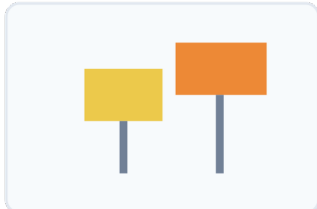
Thema-illustratie op deze pagina: Oppositie



Politieke partij	Dictatuur	Demonstreren
Persvrijheid	Oppositie	Rechtbank
Democratie	Vrijheid	Minister-president

Politieke Begrippen Bingo — Kaart 6

Thema-illustratie op deze pagina: Demonstreren



Politieke partij	Dictatuur	Minister-president
Oppositie	Demonstreren	Persvrijheid
Stemrecht	Democratie	Rechtbank