

# RICHTLIJNEN VOOR DE LEERKRACHT

## MODULE 2 – EU-LIDSTATENSPEL

Dit spel is een **hersensbreker** die leerlingen ertoe aanzet meer te willen weten over de lidstaten van de EU. De leerlingen werken in groepjes samen en proberen zo snel mogelijk de code te kraken. Het doel van het spel is leerlingen nieuwsgierig te maken, zodat ze graag willen weten welke landen lid zijn van de Europese Unie.

Nadat het spel is gespeeld, geeft de leerkracht **extra informatie over het onderwerp**. De leerkracht kan er ook voor kiezen de verschillende fases van het uitbreidingsproces te bespreken aan de hand van de presentatie.

METHODE	DUUR	MATERIAAL
Educatief spel: EU-lidstaten	20 minuten	<ul style="list-style-type: none"><li>- <a href="#">Set landenkaarten</a> voor elke groep</li><li>- <a href="#">Decodeerblad</a> voor elke groep</li><li>- <a href="#">Kaart van Europa</a> voor elke groep (eventueel)</li></ul>
Presentatie	10-20 minuten	<ul style="list-style-type: none"><li>- Computer + projector</li><li>- <a href="#">Presentatie</a> van module 2</li></ul>

## DOELSTELLINGEN EN VAARDIGHEDEN

### ATTITUDE

- De leerlingen willen graag te weten komen welke landen lidstaten van de Europese Unie zijn.

### KENNIS

- De leerlingen weten welke landen lid zijn van de EU.
- Eventueel weten zij ook wanneer de verschillende landen toetraden.

## STAP VOOR STAP

### 1. HET SPEL

#### SETTING

De klas wordt verdeeld in teams van drie tot vier leerlingen. De teams spelen tegen elkaar.

## VERLOOP

- U vraagt de leerlingen: "Hoeveel lidstaten heeft de EU momenteel?" U vertelt de leerlingen dat zij nu moeten proberen te weten te komen welke 27 lidstaten dat zijn.
- Eerst legt u het spel uit:
  - Elk groepje krijgt 40 kaarten. Op deze kaarten staan de vorm en de naam van 40 landen afgebeeld.
  - Je groepje moet allereerst de 27 EU-lidstaten selecteren. Doe dit zo snel mogelijk.
  - Elke landenkaart bevat een letter. Deze letter maakt deel uit van een code. Houd alleen de kaarten van de landen die volgens jullie een EU-lidstaat zijn. Je hebt de letters van deze kaarten nodig om ze samen te leggen en een code te vormen.
  - Gebruik het decodeerblad om de code te ontcijferen: duid de letters die je hebt gevonden aan.
  - De oplossing is een zin in het Engels.
- U geeft elk groepje het benodigde materiaal: een stapel van 40 kaarten, een decodeerblad en een kaart van Europa (eventueel, zodat ze kunnen zien waar de landen liggen).
- De eerste groep die de code kraakt, wint het spel.
- De andere groepjes kunnen gewoon doorgaan totdat iedereen de code heeft ontcijferd.

Hoe meer fouten de leerlingen maken bij het selecteren van de EU-lidstaten, des te moeilijker het zal zijn om de oplossing te vinden. Dit is geen probleem. Het belangrijkste is dat ze zich bij elke kaart afvragen: "Is dit land een EU-lidstaat of niet?" Nadat ze dit spel hebben gespeeld, zullen ze erg graag willen weten welke landen de lidstaten van de EU zijn. Dit is dan ook het doel van het spel. U als leerkracht kunt de groepjes natuurlijk helpen bij het selectieproces.

## TIPS

- Sterke groepen hoeft u weinig te vertellen over het gebruik van het decodeerblad: dit moeten ze zelf uitzoeken. U moet hun wel zeggen dat de oplossing een zin in het Engels is. Groepjes die meer hulp nodig hebben, kunt u vertellen dat zij alleen de letters nodig hebben van de kaarten van landen die volgens hen een lidstaat van de Europese Unie zijn. Wanneer ze deze letters op het decodeerblad aanduiden, kunnen ze van links naar rechts en van boven naar beneden de code (de zin) lezen.
- De oplossing bestaat uit 27 letters, één voor elk land. Dit betekent dat sommige letters meerdere keren terugkomen. Wanneer de leerlingen bijvoorbeeld een landenkaart hebben gekozen met de letter 'E' als code, betekent dit impliciet dat alle andere landenkaarten met een 'E' ook juist zijn. De leerlingen kunnen dus meteen alle 'E's op het decodeerblad invullen. Ze kunnen ook gewoon een voor een de letters van elke kaart invullen. Het eindresultaat is hoe dan ook hetzelfde. U kunt dit het beste niet meteen aan de leerlingen vertellen, maar alleen als ze erom vragen.
- Het zal de leerlingen misschien niet meteen opvallen, maar de letters van de oplossing staan in volgorde van toetreding tot de EU. De eerste 'L' hoort bijvoorbeeld bij België, terwijl de laatste 'R' bij Kroatië hoort.

## OPLOSSING

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

## 2. PRESENTATIE: BESPREKING VAN DE VERWORVEN KENNIS

### SETTING

De leerlingen zitten zodat ze de presentatie goed kunnen volgen.

### VERLOOP

U gebruikt deze presentatie om elke lidstaat en alle uitbreidingsrondes kort te bespreken.

De presentatie begint met een overzicht van de huidige lidstaten. Na het spelen van het spel zullen de leerlingen nieuwsgierig zijn naar de juiste antwoorden. In de presentatie wordt uitgelegd wanneer elke uitbreiding plaatsvond. U kunt ook alleen de huidige lidstaten bespreken zonder dieper in te gaan op het uitbreidingsproces. [Hier](#) vindt u nuttige achtergrondinformatie.

