

HET VERHAAL

Het is een zware tijd in Nederland, er is veel onrust in de samenleving. Generaal Martinus belooft een einde te maken aan de chaos en het land weer groot te maken. Achter de schermen werkt hij samen met zijn volgers: De Orde van de Nieuwe Orde, ook wel ONO genoemd. Als er een bericht uitkomt dat veel mensen in het parlement niet te vertrouwen zijn, grijpt Martinus zijn kans. Met behulp van het leger weet hij de macht over Nederland te nemen. Naar de Nederlanders stelt hij zich op als de groter redder.

Generaal Martinus stelt meteen strenge regels in om zijn macht te behouden, zoals avondklokken en straatpatrouilles. De media worden ook gecensureerd en mensen die tegen Martinus zijn verdwijnen. Het leven van de zes scouts - Lisa, Arjen, Layla, Michael, Diede en Ismael - veranderde ook drastisch. Als ze samenkomen, besluiten ze dat ze niet langer kunnen toekijken. Met elkaar willen ze het verschil gaan maken. Ze weten dat het moeilijk gaat worden, maar ze hebben hoop. Welke keuzes maken jullie in hun schoenen?

DOEL

Door middel van dilemma's en opdrachten ervaar je hoe het is om keuzes te maken in lastige situaties. Je wordt uitgedaagd om ingewikkelde keuzes te maken met bijhorende gevolgen

INHOUD PER GROEP


- 1 speluitleg
- 9 dilemmakaartjes (waarvan 1 startkaartje)
- 6 personagekaartjes
- 3 bijlages
- 1 gezamenlijke starttegel (uitknippen van logo op verzendoos)

BESCHRIJVING VAN HET SPEL

Je probeert een oorlogstijd zo goed mogelijk door te komen. Je krijgt 6 dilemma's. Bij elk dilemma kies je met jouw groep een van de opties. Na jouw keuze krijg je een opdracht die je samen met je groep uitvoert. Welke opdracht je krijgt hangt van jouw keuze af. Elke groep beslist zijn eigen route om door de oorlogstijd te komen en het verloop van de oorlog te bepalen.

VOORBEREIDING

Zorg per groepje voor een spelleider. De spelleider speelt zelf niet mee, maar begeleidt de discussies en legt de opdrachten uit. De spelleider leest van tevoren de dilemma's en opdrachten en legt alle materialen voor het spel en de opdrachten klaar.

Alle cursief gedrukte tekst samen met dit teken  is extra informatie voor de spelleider en hoeft niet voorgelezen te worden.

DUUR VAN HET SPEL

120 minuten (6 dilemma's)
Eventueel 105 minuten
(bij spelen van 5 dilemma's,
dan vervalt dilemma nr. 5
en opdracht 5)

AANTAL SPELERS

4 – 30 spelers
Minimaal 1 groep van 4
spelers tot maximaal 5
groepen van 6 spelers

LEEFTIJD

Meest geschikt voor de
leeftijd 11 – 17 jaar

GROEPEN MAKEN EN PERSONAGES UITDELEN

Jullie verdelen je in een groep van minimaal 4 en maximaal 6 spelers. Elke speler krijgt een personagekaartje waarbij sowieso **Lisa, Michael, Layla en Ismael** uitgedeeld worden. Nadat iedereen het kaartje goed doorgenomen heeft, vertel je aan je groep wie je bent en wat je achtergrond is.

SPELEN VAN HET SPEL

Jullie spelen 6 rondes die elk de volgende opzet hebben:



Als spelers moeite hebben met het inleven in een personage, dan kan je van tevoren nadenken aan welke speler je welk personagekaartje uitdeelt.

- 🏠 Filmpje over het dilemma kijken en het juiste dilemmapakket pakken.
- 🏠 Lees de keuzes met de voor- en nadelen voor.
- 🏠 Ga in discussie met je groep.
 - 🏠 Welke keuze zou jouw personage maken?
 - 🏠 Per discussie is er ongeveer 5 minuten tijd.Jullie maken als groep één keuze.
- 🏠 Leg het dilemmapakket op de plek die past bij jullie keuze aan het vorige dilemmapakket (bij dilemma 1 leg je eerst het startpakket aan de gezamenlijke starttegel). Als de keuze die jullie maken vraagt om het inleveren of vernietigen van iets, lever dit dan in bij de spelleider.
- 🏠 Voer de opdracht uit die bij de keuze van het dilemma hoort.



De spelleider helpt om de dilemma's verderuit te leggen. De spelleider zorgt dat de discussies goed (respectvol) gevoerd worden, iedereen aan bod komt en kan eventueel inbreken.

NABESPREKING EN AFRONDING

Na het spelen van het spel kijken jullie de afsluitende film.

Het is belangrijk om het spel na te bespreken en af te ronden. Sta stil bij het effect van de keuzes die jullie gemaakt hebben. Dit kan door aan jullie zelf de volgende vragen te stellen (of dit doet de spelleider).

- 🏠 Wat vond je van het spel?
- 🏠 Hoe was het om te merken dat eerdere keuzes effect hadden op het verloop van het spel?
- 🏠 Hoe was het om je in een personage in te leven?
- 🏠 Wat heeft het spelen van het spel met jou gedaan?
 - 🏠 Heeft het je geraakt?
 - 🏠 Vond je het confronterend?
 - 🏠 Heb je je zorgen gemaakt?
- 🏠 Wat heb je nodig om het spel voor jezelf af te ronden?

Hierna kunnen jullie het er over hebben dat in dit spel nagespeeld is wat er in een oorlog echt gebeurd kan zijn. De keuzes waar jullie voor stonden, waren ook de dilemma's waar jongeren toen voor stonden. Zij maakten soms keuzes waarvan ze de gevolgen niet altijd konden overzien.