

DOCENTENHANDLEIDING

75 jaar NAVO: Model NATO simulatiespel



Utrecht
University

TerInfo

atlantische
commissie



75 jaar NAVO

Dit Model NATO-spel is ontwikkeld naar aanleiding van het 75-jarig bestaan van de NAVO in 2024. Het spel kan goed gecombineerd worden met de '75 jaar NAVO: Lesmodule'. Minder tijd? Maak dan gebruik van de sterk ingekorte versie van deze lesmodule ter voorbereiding op het spel.

LET OP: HET VOLLEDIGE SPEL IS TE VINDEN OP:

<https://www.atlcom.nl/onderwijs/onderwijsmateriaal/>

Korte omschrijving

De leerlingen spelen een spoedvergadering van het hoogste NAVO-orgaan, de Noord-Atlantische Raad, na. Zij spelen ieder (in twee- of drietallen) de rol van een NAVO-land. Hun centrale doel is om tot een **verklaring** te komen om een **crisis** aan de NAVO-oostgrens het hoofd te bieden. Deze crisiscasus, de unieke positie van de landen en de spelopdracht zijn te vinden op de **landenkaarten**.

Middels speeches, debat en stemmingen (zie de volgende pagina voor nadere uitleg) moeten zij hun verschillende belangen zien te overstijgen om **consensus** te bereiken over de verklaring - dat is immers hoe de NAVO te werk gaat.

Leerdoelen

Terwijl leerlingen **lessen** opdoen over de NAVO en de individuele bondgenoten **ervaren** ze in het bijzonder hoe besluitvorming in de NAVO werkt door te vergaderen, samen te werken en vanuit verschillende perspectieven op zoek te gaan naar unanimiteit. Daarnaast oefenen leerlingen met **vaardigheden** als presenteren, debatteren, actief luisteren en feedback geven en ontvangen. Thematisch ondersteunt het lesmateriaal (lesmodule plus simulatiespel) leerdoelen van de **vakken** geschiedenis, maatschappijleer en aardrijkskunde.

Rol van de docent

De docent speelt de rol van **secretaris-generaal** en zit de vergadering voor. Hij/zij voorziet de leerlingen van basiskennis over de NAVO en de geografische focus van de 'Baltische crisis'. Daarnaast is het voor de docent cruciaal om het **centrale speldoel** (consensus bereiken over de tekst in de verklaring) te blijven benadrukken en bondgenoten eraan te herinneren dat het in hun ieders belang is dat er uiteindelijk unanimiteit ontstaat. Alleen zo kan het bondgenootschap zich verenigen tegen de dreiging. Bij een impasse kan de docent één of meerdere van de drie **troefkaarten** introduceren om deze impasse te doorbreken.

Tijdsduur

Maak je gebruik van het hele 75 jaar NAVO lespakket? Maak dan **twee lesuren** vrij: één voor de behandeling van de lesmodule en één voor het simulatiespel.

Speel je alleen het Model NATO simulatiespel? Zorg dan dat de leerlingen de **verkorte bijsluiter** hebben gelezen **vóór het lesuur**. De les verloopt vervolgens zo:

- **Lesopening:** 5 à 10 min (**stap 2 t/m 4** van instructies)
- **Korte speeches:** 10 min voorbereiden, 5 à 10 min presenteren (**stappen 4 en 5**)
- **Stemrondes:** 5 à 10 min per stemronde (**stappen 7 t/m 9**).

Let op de tijd, hoewel het niet erg is als niet alle vier de onderhandelbare onderdelen (1.1; 1.2; 2.1 en 2.2) aan bod komen.

Dit lespakket bevat

- Lesmodule 75 jaar NAVO
- Alternatief: Verkorte bijsluiter 75 jaar NAVO
- Model NATO: Verklaring
- Model NATO: Spelregels
- Model NATO: Landenkaarten
- Model NATO: Drie troefkaarten
- Model NATO: Naambordjes landen
- PowerPoint

Voorbereiding

- Lees de lesmodule '75 jaar NAVO' of de verkorte bijsluiter van de Atlantische Commissie & TerInfo.
- Speel je alleen het Model NATO simulatiespel? Stuur de verkorte bijsluiter dan naar je leerlingen en zorg dat ze deze voor aanvang van de les gelezen hebben.
- Print de landenkaarten, spelregels, naambordjes, verklaring (een set per twee- of drietal) en de troefkaarten.
- Creëer een U-opstelling in de klas om een vergadersetting na te bootsen.
- Plaats de naambordjes van de bondgenoten samen met de 1) landenkaarten, 2) spelregels en 3) verklaring op de tafels.

Spelinstructies

1. Verdeel de klas in twee- of drietallen per land. Als het beter uitkomt om met een land minder te spelen, kies dan voor de spelbalans voor het weglaten van **Finland, Frankrijk**, of het **Verenigd Koninkrijk**.
2. Open de les met een korte introductie over de NAVO met behulp van de **PowerPoint**.
3. Laat leerlingen zich zorgvuldig **inlezen** in de casus, hun land en de spelregels.
4. Leg het **speldoel** uit en bespreek de verklaring. Leerlingen krijgen nu 10 minuten de tijd om een korte speech te schrijven over de positie van hun land ten aanzien van de crisis. Ze gebruiken hiervoor de landenkaart als inspiratiebron.

5. **Open officieel de vergadering** en benoem de reden waarom iedereen bijeen is gekomen. Draag als secretaris-generaal de bondgenoten op om een voor een te gaan staan en hun speech te houden. Instrueer de overige landen om aantekeningen te maken tijdens de speeches van hun collega's.
6. Begin nu met het behandelen van de **tekst in de verklaring**. Stapsgewijs wordt er over vier onderdelen (1.1; 1.2; 2.1 en 2.2) gestemd* en naar consensus gezocht. Het uitgangspunt van het spel is om de onderdelen onafhankelijk en één voor één te behandelen, maar de docent kan er naar eigen inzicht voor kiezen om landen toe te staan over meerdere onderdelen tegelijk te onderhandelen (voorbeeld: Nederland wil alleen akkoord gaan met 1.1B als andere landen met Nederland meestemmen voor 1.2C).

Besluitprocedure

7. Onder leiding van de secretaris-generaal (docent) verloopt de besluitprocedure als volgt:
- Landen die bij 1.1 voor **A** stemmen, houden hun bordje omhoog. Landen die voor **B** stemmen, houden hun bordje omlaag.
 - Als er **geen consensus** wordt bereikt, worden landen in 'de minderheid' uitgenodigd om hun positie nader te verklaren en te verdedigen.
 - Vervolgens wordt de vergadering geschorst. De bondgenoten zoeken elkaar op en onderhandelen over hoe ze tóch tot consensus kunnen komen over 1.1. Een **tweede stemming** volgt.
 - Alleen bij VWO-klassen** (of naar inschatting docent): Is er na de tweede stemming nog steeds geen consensus? Laat één van de landen die niet akkoord gaan een **alternatieve bewoording formuleren** waar vervolgens een laatste stemming over wordt gehouden.
8. Herhaal deze procedure bij 1.2, 2.1 en - mits de tijd het toelaat - 2.2, zodat de landen tot een zo volledig mogelijke verklaring (en een zo krachtig mogelijk antwoord op de crisis) komen.
9. **Ontstaat er een impasse bij een stemronde?** Dan kan de docent een aantal dingen doen.
- Betoog dat het voor de bondgenoten belangrijk is om telkens in ieder geval voor één van de opties (A/B, C/D, E/F, G/H) gaan, zodat er hoe dan ook een signaal wordt afgegeven.
 - Speel als docent een van de drie **troefkaarten** die de situatie verandert en daardoor de impasse kan doorbreken.
 - Als het helpt om landen zich geheel te laten onthouden van stemmen (= niet tegen stemmen) om consensus te bereiken, bied deze optie dan aan.

* In realiteit wordt er in de NAVO niet over kwesties gestemd, zoals dat bij andere internationale organisaties vaak wel het geval is. Het stemmen is aan het spel toegevoegd ten behoeve van tijdsefficiëntie, omdat het snel de positie van de verschillende landen in kaart brengt.