

## 6 Een satanisch spelletje!

### *Doelstelling*

De leerlingen maken in deze les kennis met praktijken die bij de maffia zeer gewoon zijn. Ook zien ze hoe deze praktijken in hun directe omgeving slachtoffers maken.

### *Verantwoording*

Mensen zetten elkaar onder druk en chanteren elkaar om hun doel te bereiken. Het doel heeft in zo'n geval weinig te maken met sociale rechtvaardigheid, maar veeleer met eigenbelang en machtspolitiek.

Wanneer mensen merken dat deze politiek effect heeft, gaan ze ermee door en zo ontstaat een maffiapraktijk, een satanisch spelletje waarbij mensen elkaar vijandig benaderen en misbruiken.

### *Werkwijze*

Denk eraan de lijst met de personages uit het Davidverhaal en hun karaktertrekken aan te vullen (zie de toelichting bij het overzicht van de werkwijze bij hoofdstuk 1). \*

1. U leest samen met de leerlingen hoofdstuk 6 van het Davidverhaal. \*
2. U maakt een bordinventarisatie aan de hand van het woord **maffia**. Uit de associaties moet blijken of de leerlingen maffiapraktijken alleen in verband brengen met de "onderwereld" en "Italië". \*
3. U gaat aan de hand van een aantal voorbeelden de "maffiapraktijken" concreter maken en dichter bij school/huis brengen. \*
4. Spel: 'Erger je niet, mens.' \*

### *Uitwerking van de werkwijze*

1. U leest samen met de leerlingen het zesde hoofdstuk van het Davidverhaal.
2. U bespreekt het verhaal met de leerlingen en vraagt hen of het gedrag van David geoorloofd is. U zult snel op termen komen als chantage, afpersing, maffiapraktijken etc. Dan schrijft u op het bord het woord **maffia** en laat de leerlingen hun associaties hierbij geven. Het is van belang dat het niet alleen blijft bij de "Italiaanse praktijken", maar dat de leerlingen beseffen dat deze praktijken overal voorkomen.
3. U beschrijft met de leerlingen de dagelijkse maffiapraktijken. Eventueel kunt u hen daarover een aantal opstellen laten maken. Van al die opstellen kan een bundel worden gemaakt die de komende tijd voor de groep ter inzage ligt. Dan legt u uit wat het woord "satanisch" betekent. Zie voor de betekenis van het woord de toelichting. Probeer in ieder geval uit te leggen dat het hierbij gaat om het feit dat de relaties en de communicatie tussen mensen en groepen structureel worden verziekt.
4. Spel: "Erger je niet, mens"  
"Erger je niet, mens" is een aangepaste versie van het spel "mens erger je niet".

### **Benodigheden**

Een vierkant bord zoals getekend op werkbladen 6a 1 en 6a 2. Deze beide werkbladen kunt u kopiëren en aan elkaar vastplakken op een stuk karton. De vakjes inkleuren, en de middelste banen de kleur geven van de vier verschillende pionnen of knopenreeksen. Voor vier spelers heeft u elk vier pionnen van dezelfde kleur nodig. Wanneer u geen pionnen heeft dan kunt u ook iets anders gebruiken, zoals knopen. Er wordt gespeeld met een dobbelsteen. Hij mag uit de hand worden geworpen of uit een bekertje.

Maak een aantal kopieën van werkblad 6b, waarop het geld staat afgebeeld dat voor het spel wordt gebruikt. Voor iedere speler is een blad van 240 ECU voldoende.

Ook voldoende geld kopiëren voor de bank.

Kopieer de kaarten van werkblad 6c, liefst op stevig papier (12 grams). knip ze langs de stippellijnen af en maak er een stapeltje van.

Winnaar van het spel is de speler die als eerste al zijn pionnen bij het eindpunt weet te krijgen.

### **Spelregels**

Het spel wordt gespeeld door vier spelers of spelersgroepen. Een spelersgroep wordt zo evenredig mogelijk ingedeeld wat het aantal meisjes en jongens betreft.

Elke speler kiest haar/zijn pionnen.

Ieder werpt de dobbelsteen om te bepalen wie mag beginnen.

De spelers gooien nu om beurten. Een pion mag pas op het speelveld gebracht worden als er 6 gegooid is. De pionnen gaan het bord rond met de klok mee.

Als een speler tijdens het spel 6 gooit, mag hij nog een keer gooien. Als hij meer dan één pion op het bord heeft, hoeft hij deze tweede keer niet per sé dezelfde pion te zetten.

Mocht de speler nu weer een 6 gooien, mag hij nog eens spelen.

Twee pionnen van dezelfde speler mogen naast elkaar op een veld blijven staan, tenzij anders vermeld op de kaart.

Er mag over de reeds bezette velden gesprongen worden. Deze velden moeten wel worden meegeteld. Als een speler een hoger aantal ogen gooit dan er velden zijn, dan telt deze eerst vooruit en wanneer deze bij het laatste veld komt, weer terug. Komt een pion daarbij weer buiten de eindvelden van de eigen kleur, dan kan hij weer geslagen worden.

### **Slaan**

Als een pion op een veld komt waar al een pion (van een tegenspeler) staat, dan moet de tegenspeler een kaart van de stapel nemen en de opdracht die daarop staat vervullen.

Wanneer de opdracht op de kaart luidt, dat de speler een aantal plaatsen voor of achteruit moet gaan en hij komt daarmee bij een andere speler op een veld, dan moet degene die er al stond een kaart van de stapel pakken en die aan de nieuwgekome ne geven.

### **Einde van het spel**

Elke speler moet proberen alle vier pionnen op de middelste baan van de eigen kleur te brengen. Aangezien het kan gebeuren dat een pion voorgoed uit het spel genomen moet worden (door de strafkaart), zal dit niet altijd lukken. De winnaar is degene die de meeste pionnen of knopen op haar/zijn middenbaan heeft. Verliezer is degene met de minste pionnen, of degene die door al haar/zijn geld heen is en moet stoppen met het spel.

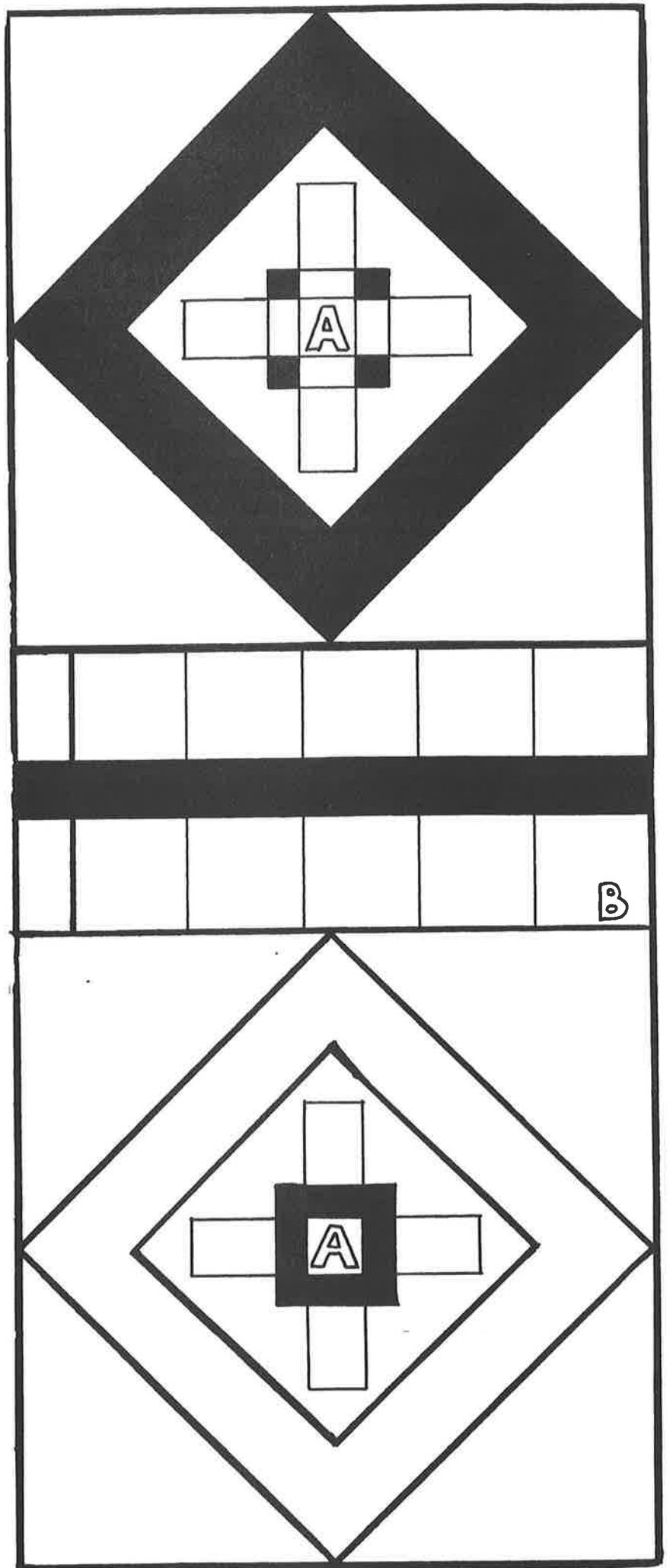
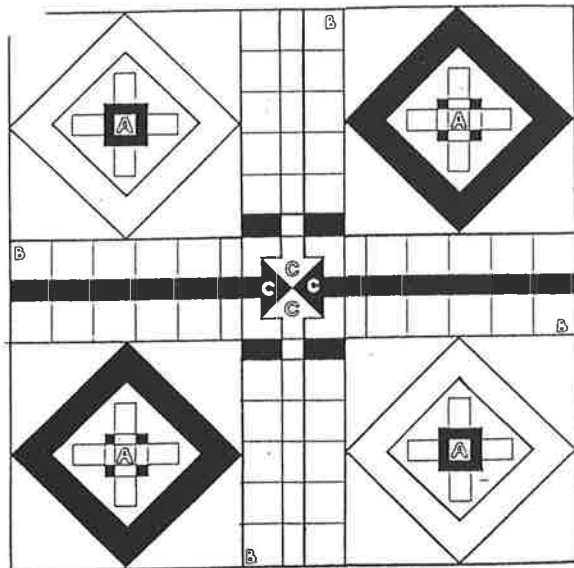
### **Verantwoording van de opzet van het spel 'Erger je niet mens'**

Door de wijze van spelen komen de leerlingen erachter dat de regels die gehanteerd worden niet allemaal even zuiver zijn. Dat er dus ten onrechte winnaars en verliezers zijn.

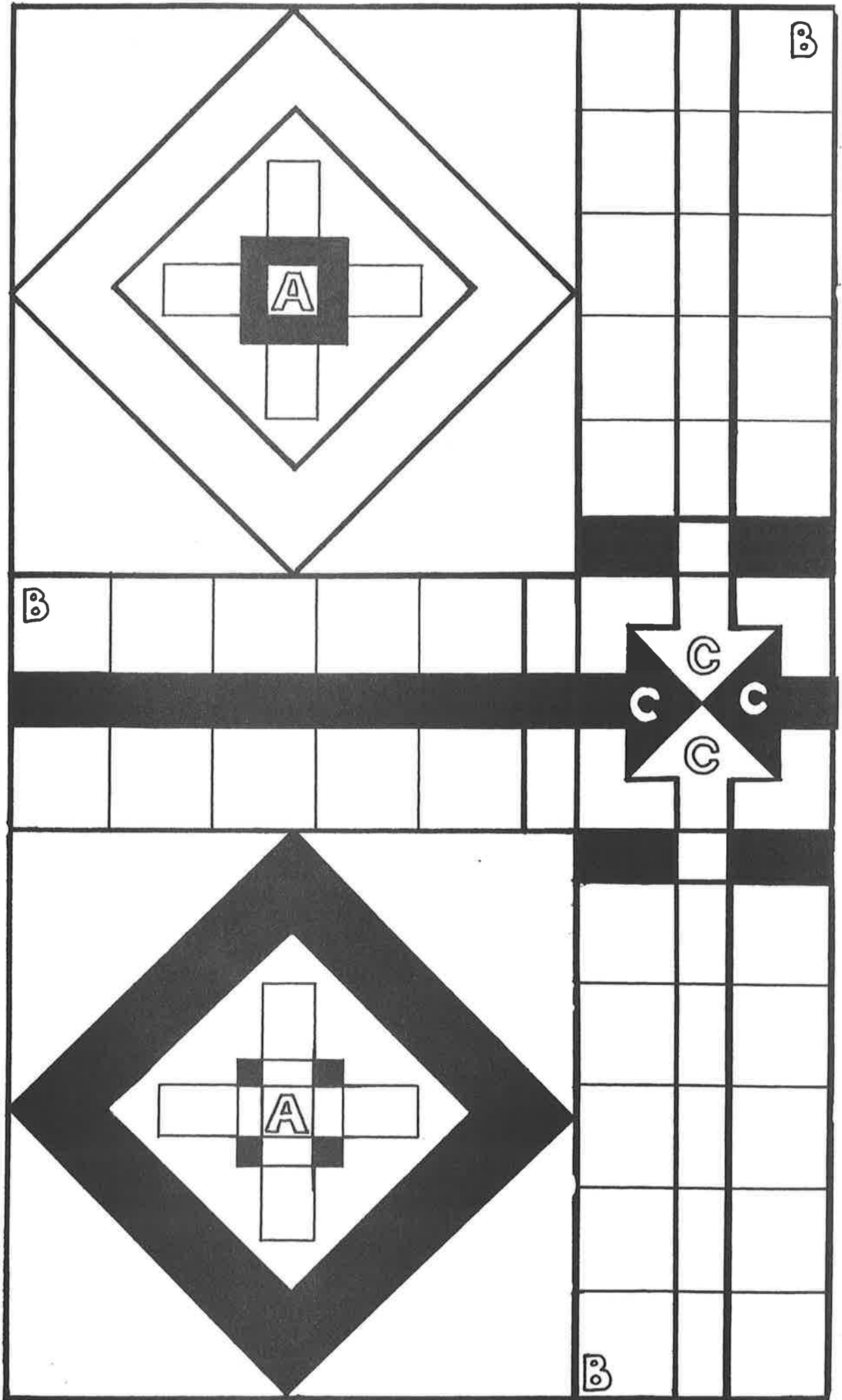
Het blijkt dat men in het leven vaak succesvol kan zijn door macht uit te oefenen op anderen, door te chanteren en door elkaar om te kopen.

**Zie voor verdere informatie bij de toelichting het trefwoord: Satan.**

6a

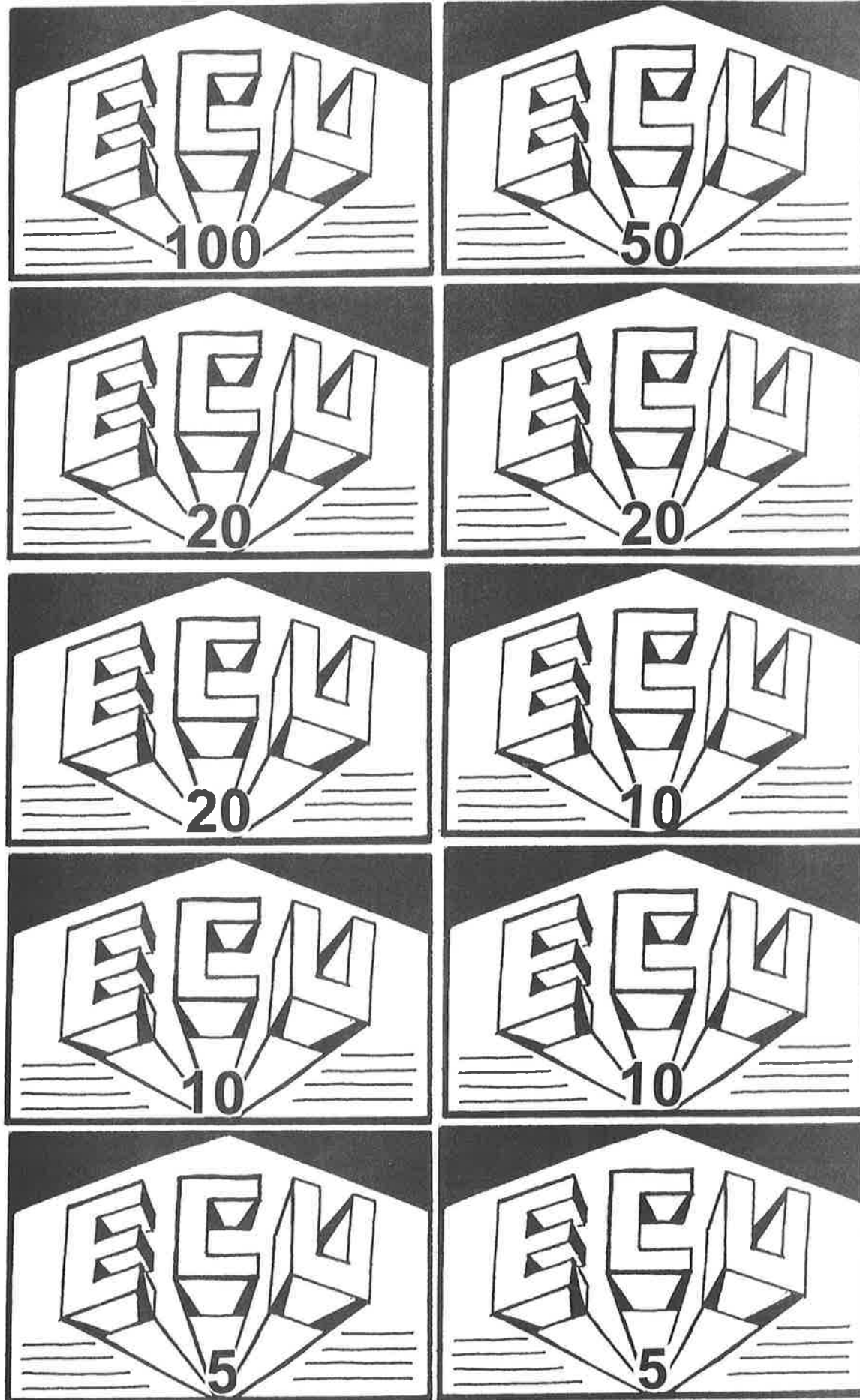


6a



**6b**

ECU's voor spel 'Erger je niet mens'



Je bent betrapt bij het stelen van chips uit de supermarkt. Degene die je slaat eist 20 ECU zwijggeld van je. Ga ook 5 plaatsen terug.

Je hebt je geliefde bedrogen door een scharrel met iemand anders te hebben. Degene die je slaat heeft de bewuste scharrel met je gehad en eist 50 ECU zwijggeld. Ga ook 20 plaatsen terug.

**Strafkaart:** Het zwijgen is doorbroken, de misdaad is uitgekomen. Bewaar deze kaart. Wanneer het je uitkomt kun je deze kaart ten een tegenspeler inzetten. Hij moet dan de gevangenis in. Zijn pion gaat voorgoed van het veld.

Op het laatste schoolfeest heb je iemand lastig gevallen door schunnig taalgebruik, door aan haar kleren te trekken en in haar billen te knijpen. Degene die je slaat wil dat aan de directie vertellen, maar wil ook zwijgen wanneer je 100 ECU zwijggeld betaalt en twee beurten overslaat.

Degene die je slaat heeft je betrapt toen je illegaal gifafval stortte. Hij wil je aangeven tenzij je 60 ECU betaalt en teruggaat naar start.

Deze kaart moet je bewaren! Deze kun je gebruiken als je geen geld meer hebt. Wanneer je een pion in de finish hebt staan, kun je deze terug zetten bij start en krijg je van de bank 300 ECU.

Je hebt geluk: degene die je slaat kan je niets maken, want jij weet het een en ander van die persoon. Die gaat daarom terug naar start en jij mag één beurt extra gooien.

Degene die je slaat weet dat je onlangs een fiets verkocht hebt met verborgen gebreken. Helaas niet goed genoeg weggewerkt. Jij hebt aan die fiets 300 ECU verdiend. Daarom eist degene de helft van dat bedrag als zwijggeld. En ga maar 5 plaatsen terug.

Degene die jou slaat beweert dat er op jouw fiets wordt gelet, en eist daarom 50 ECU bewakingsgeld. En je gaat 2 plaatsen terug, want je wilt liever uit de buurt van die persoon blijven.

De spelers uit jouw groep willen wel op je stemmen als groepsvertegenwoordiger, mits je eerst betaalt. Betaal aan iedere speler 25 ECU en ga 2 plaatsen vooruit.

Deze kaart moet je bewaren! Deze kun je gebruiken als je geen geld meer hebt. Wanneer je een pion in de finish hebt staan, kun je deze terug zetten bij start en krijg je van de bank 200 ECU.

Jij bent door degene die je slaat betrapt op je illegale hennepkwekerij. Van jou wordt een kwart van je geld geëist als zwijggeld. Ga 6 plaatsen terug.

Je hebt teveel alcohol op. Je opvoeders zijn hier fel tegen. Je huisgenoten betrapten je en eisen zwijggeld. Betaal aan al je huisgenoten (medespelers) 15 ECU.

**Strafkaart:** Het zwijgen is doorbroken, de misdaad is uitgekomen. Bewaar deze kaart. Wanneer het je uitkomt kun je deze kaart tegen een tegenspeler inzetten. Hij moet dan de gevangenis in. Zijn pion gaat voorgoed van het veld.

Je bent betrapt op het spieken tijdens een proefwerk. Betaal aan al je groepsleden (medespelers) 20 ECU, ga een plaats vooruit en sla een beurt over.

**Strafkaart:** Het zwijgen is doorbroken, de misdaad is uitgekomen. Bewaar deze kaart. Wanneer het je uitkomt kun je deze kaart tegen een tegenspeler inzetten. Hij moet dan de gevangenis in. Zijn pion gaat voorgoed van het veld.

In het weekend heb je in een dwaze bui een telefoonbox vernield. Degene die je slaat weet er alles van en eist 60 ECU zwijggeld. Ga ook 10 plaatsen terug.

In het openbaar vervoer naar huis heb jij iemand een bloedneus geslagen. Degene die je slaat was het slachtoffer en moest naar de eerste hulp. Hij/zij eist alsnog 120 ECU zwijggeld. Ga ook 8 plaatsen terug.

Je speelt graag op gokautomaten, toch verlies je steeds geld. Betaal bij iedere beurt aan de bank 10 ECU en ga bij iedere beurt één plaats terug.

De clubhuishouder weet dat je geregeld geld uit de kas hebt gehaald. Betaal aan degene die je slaat 25 ECU, dan wordt alles vergeten en vergeven.

Je bent erin gestonken, je deed mee met "balletje-balletje". Je had kans om honderden ECU's te winnen, maar je verloor helaas 100 ECU. Betaal dat maar aan de bank.

Je hebt de trein ondergespoten met verf. De politie is je op het spoor gekomen en wil wel tot een schikking komen. Betaal aan de bank 100 ECU en sla drie beurten over.

Jullie als spelersgroep hebben allemaal pech. Alle briefjes van 25 ECU die in jullie bezit zijn, zijn vervalst. Ruil dat om bij de bank en je krijgt voor elk briefje van 25 ECU er één van 10 ECU terug.

Iemand heeft je verraden. Je hebt ten onrechte, op basis van onjuiste informatie een subsidie van de gemeente gekregen. Je moet het terug betalen. Betaal aan de bank 250 ECU en ga 7 plaatsen terug.

Je wordt door degene die je slaat iedere dag gepest. Wanneer je bij iedere beurt 5 ECU betaalt zal je niet meer gepest worden. Betaal maar 5 ECU.

Bij de sportclub ben je betrappt op het gebruik van verboden pepmiddelen. Betaal bij iedere beurt 10 ECU aan degene die je geslagen heeft.

Je hebt illegaal elektronische apparatuur en computers aangeschaft. Degene die je slaat weet ervan en eist zwijggeld: bij iedere nieuwe beurt 5 ECU.

Je hebt degene die je slaat eens op een grove manier mishandeld. Daarvoor kan je bij de politie worden aangeklaagd. Als zwijggeld wordt voor de komende 6 beurten 20 ECU van je geëist.

Bij je sollicitatie voor je weekendbaantje bij een tuinbedrijf heb je gelogen. Je moest voor het baantje een jaar ouder zijn dan je bent. Je gaf je een jaar ouder voor. Je huisgenoot heeft daar lucht van gekregen en eist als zwijggeld je eerste loon. Betaal aan degene die je slaat 55 ECU

Je bent door degene die je slaat betrappt toen je lege kratten jatte bij de supermarkt en die weer tegen statiegeld inleverde. Betaal bij de komende twee beurten 20 ECU en ga 5 plaatsen terug.

Voor het bouwen van je tafel en je kast op je kamer heb je materiaal en gereedschap gejat van een bouwbedrijf. De opzichter is erachter gekomen en wil met je tot een schikking komen. Betaal aan degen die je slaat 75 ECU en sla een beurt over.

Je hebt de cijfers op je rapport vervalst. Je huisgenoot weet ervan en eist voor de komende acht beurten 10 ECU.

Je hebt behoorlijk wat verdiend bij de verkoop van de T-Shirts die je gestolen hebt. Al het geld dat je nu in kas hebt, wissel je in bij de bank. Je krijgt 90% terug. Want je moet 10% wissel- en administratiekosten betalen.

Je weet dat de bank geregeld zwart geld wit wast. Je eist van de bank 100 ECU. Dat bedrag deel je met degene die je geslagen heeft. Jullie slaan vijf beurten over, want jullie gaan samen van het geld dat jullie van de bank hebben gekregen op stap.

Degene die je slaat weet dat je een mes bij je draagt. Dat is verboden wapenbezit. Betaal zwiiggeld van 50 ECU en ga 12 plaatsen terug.

Je hebt illegaal schildpadden uit Griekenland ingevoerd. Daarom moet je een boete betalen. Betaal 150 ECU aan de bank.

Je hebt een schuurtje gebouwd. Het is verboden, want het past niet in het bestemmingsplan. De gemeente wil met je tot een schikking komen. Betaal daarom aan de bank 200 ECU en ga 5 plaatsen vooruit.

**Strafkaart:** Het zwijgen is uitgekomen, de misdaad is uitgekomen. Wanneer het je uitkomt kun je deze kaart tegen een tegenspeler inzetten. Hij moet dan de gevangenis in. Zijn pion gaat voorgoed van het veld.

Je kocht een illegaal opgenomen CD, men heeft je betrappt. Betaal aan de bank 10 ECU.

Je bent verslaafd aan gokspelletjes en loterijen. Iedere keer verlies je geld. Betaal bij iedere beurt aan de bank 15 ECU en ga steeds twee plaatsen terug.

Al het geld dat je hebt, heb je zwart verdiend. Om het uit te geven moet je eerst al je geld wit wassen. De bank doet dat tegen 20% rente. Wissel je geld om en sla een beurt over.

Degene die je slaat is aan de weet gekomen dat een klasgenoot al het huiswerk voor je maakt. Daarom eist hij 50 ECU zwiiggeld van je. Ga ook drie plaatsen terug en sla een beurt over.

Deze kaart moet je bewaren! Deze kun je gebruiken als je geen geld meer hebt. Wanneer je een pion in de finish hebt staan, kun je deze terug zetten bij start en krijg je van de bank 90 ECU.