



# VAN ALFA TOT OMEGA 3

EEN SPEL DAT KADERT IN DE CAMPAGNE  
'1 OP 5 LOOPT SCHOOL IN DE BUITENBAAN' VAN SAMEN TEGEN ARMOEDE 2018

**SAMEN  
TEGEN  
ARMOEDE**



# Colofon

‘Van alfa tot omega 3’ is een uitgave van Spoor ZeS, de dienst van de Chiro die rond Zingeving en Solidariteit werkt. Het spel is gemaakt in samenwerking met Samen Tegen Armoede en het kadert in hun campagne voor 2018: ‘1 op 5 loopt school in de buitenbaan’. Je kunt het ook los van de campagne gebruiken.

**Spoor ZeS**

**Kipdorp 30**

**2000 Antwerpen**

**03-231 07 95**

**Eindredactie**

Veerle Speltinckx

**Enorm veel dank aan** Katrien Monteyne, Sandrien De Sterck, Jana Smet en Ella Peeters omdat jullie het spel vorm gaven en nalazen. **Een speciale dankjewel aan** de tiptiens en aspi van Chiro Krealen en hun leidsters Boppem en Febe omdat jullie het spel zo enthousiast uittestten.

**Foto's:** Veerle Speltinckx

**Taalnazicht:** Bart Boone

**Vormgeving:** Jan Van Bostraeten

**Wettelijk depot:** D/2018/2909/3

Heb je zin om mee te werken aan de ontwikkeling van Spoor ZeS-spelen? Heb je opmerkingen over het spel? Laat het gerust weten via [spoorzes@chiro.be](mailto:spoorzes@chiro.be).



**CHIRO KREALEN**

# Van alfa tot omega 3

## IN HET KORT

**Groepsmaat:** 6 - 30 spelers

**Doelgroep:** 12- tot 18-jarigen

**Spelbegeleiding:** 2 of meer personen

**Duur:** ongeveer 3 uur

**Terrein:** binnen en buiten

**Doel:** De spelers doorlopen een schoolloopbaan met een bepaald budget en proberen aan het einde van het spel een toekomst en diploma te kopen die bij hen passen.

Twee ploegen strijden tegen elkaar om op het einde van hun schoolloopbaan zoveel mogelijk diploma's en andere fijne toekomstplannen te kopen. De ene ploeg krijgt echter een kleiner startbudget dan de andere, omdat de deelnemers door lottrekking de rol van 'leerling in kansarmoede' toegewezen kregen. De verschillende schooljaren doorlopen, is voor hen minder vanzelfsprekend.

De ploegen doen zes opdrachten tegen elkaar, één opdracht of spel per schooljaar.

Na iedere ronde gaat 'de schoolbel' en worden er facturen of situatieveranderingen uitgedeeld. Facturen moeten betaald worden en enkele personages ondergaan een verandering in hun thuissituatie waardoor ze in armoede belanden of net de omgekeerde beweging maken.

## DE TITEL: VAN ALFA TOT OMEGA 3

De spelers werken op één namiddag een middelbare schooltraject van begin tot eind af, van alfa tot omega. In die zes jaar vergaar je heel wat kennis en – hopelijk – wijsheid. Omega 3-vetzuren spelen een belangrijke rol in het functioneren van het brein zodat je sneller informatie kan opnemen en je je beter kan concentreren. Zo blijkt al uit onze titel dat meerdere factoren onzichtbare drempels met zich kunnen meebrengen tijdens de schoolloopbaan. Gezonde voeding – en breder: gezondheid – is daar één van. Gedurende het spel ontdek je dat er ook in andere levensdomeinen, zoals vrije tijd en huisvesting, drempels zitten die het voor kinderen en jongeren in armoede moeilijker maken om zich ten volle te ontplooiën.

# Inhoudsopgave

Van alfa tot omega 3 .....	3
Inhoudsopgave .....	4
Materiaal .....	5
Vorbereiding .....	6
Spelutleg .....	7
Ploegen verdelen .....	7
Budget .....	7
De schoolbel .....	7
Eerste middelbaar: Smartschool .....	8
Schoolbel 1 .....	9
Tweede middelbaar: vrije tijd .....	10
Bijlage 1: Personages .....	13
Bijlage 2: Schoolfacturen .....	17
Bijlage 3: Geld .....	19
Bijlage 4: Overzicht diploma's .....	20
Bijlage 5: Campagnetekst 2018 van samen tegen armoede .....	21
Bijlage 6: Keuzes .....	23
Bijlage 7: Visgraat .....	24
Schoolbel 2 .....	25
Derde middelbaar: de weg naar school .....	26
Schoolbel 3 .....	26
Vierde middelbaar: rustig studeren .....	27
Schoolbel 4 .....	27
Vijfde middelbaar: hulpverlening .....	28
Schoolbel 5 .....	29
Zesde middelbaar: eindejaarsreis .....	30
Schoolbel 6 .....	30
Aankopen van diploma's en toekomst .....	31
Proclamatie .....	31
'1 op 5 loopt school in de buitenbaan' .....	32
Adressenlijst .....	33
Meer Spoor ZeS! .....	34

# Materiaal

- Kaartjes voor personages (bijlage 1)
- Schoolfacturen (bijlage 2)
- Geld (bijlage 3)
- Overzicht diploma's (bijlage 4)
- 6 bladen om op te hangen, met 'eerste' tot en met 'zesde leerjaar' (zie foto op de volgende bladzijde)
- 1 blad om op te hangen, met daarop 'proclamatie'
- 2 sets van 5 kroontjes met telkens aan vier kanten een letter (zie eerste middelbaar)
- 2 flappen met opdrachten (zie tweede middelbaar)
- 2 ballen
- 2 emmers
- 2 springtouwen
- 2 glazen
- 2 fluitjes
- 2 appels
- 2 eieren
- Krantenpapier
- 40 elastiekjes (of gel)
- 6 stoelen
- 2 appels
- 2 eieren
- Stapel kranten
- Enkele blinddoeken
- 2 lippenstiften
- 2 keer gekopieerde tekst (bijlage 5)
- 4 flessen van 1 liter water
- 2 nagelknippers
- 2 volksdansliedjes (cd of YouTube) + iets om dit af te spelen
- 6 wortels
- 2 suikerklontjes
- 18 hoepels met 9 cijfers en 9 letters (of krijt om cirkels te tekenen)
- 1 touw (of krijt)
- Materiaal om een parcours te maken (zie derde middelbaar)
- Gekopieerde bladen met keuzes (bijlage 6)
- Schrijfgerief voor iedereen
- Uitleg tochttechniek (4 kopies van bijlage 7: 2 in stukken geknipt, 2 heel)
- Visgraat deel 1 (4 stuks: 2 in stukken geknipt, 2 heel)
- Opdracht (2 stuks)
- Visgraat deel 2 (4 stuks: 2 in stukken geknipt, 2 heel)
- 8 enveloppen
- Lijm en kladpapier
- Hapje + drankje



# Vorbereiding

Lees het spel goed door. Pas aan waar je wil aanpassen: kies een eigen spel, schrap opdrachten of vul aan met eigen ideeën.

- ▶ Neem de binnenste bladen uit de spelbundel. Dat zijn de bijlagen (p. 13-24).
  - ▶ Knip de kaartjes voor personages uit (bijlage 1).
  - ▶ Knip de kaartjes met factuuropdrachten uit (bijlage 2).
  - ▶ Kopieer het geld en knip het uit (bijlage 3). Speel je met 6 deelnemers, dan heb je genoeg met 1 kopie. Met meer dan 6 spelers heb je 2 kopies nodig, met meer dan 12 spelers 3 kopies, meer dan 18 spelers 4 kopies, meer dan 24 spelers 5 kopies. Je kan natuurlijk ook speelgeld van je Chirogroep gebruiken of bedragen op kleine papiertjes schrijven.
  - ▶ Maak de kroontjes met letters voor het spel van het eerste middelbaar.
  - ▶ Schrijf flappen met opdrachten voor het spel van het tweede middelbaar.
  - ▶ Hang twee papieren vogels op het terrein.
  - ▶ Kopieer bijlage 5 twee keer.
  - ▶ Kopieer de keuzes. Er werken altijd twee mensen aan één blad, dus je hebt de helft van je aantal deelnemers nodig.
- ▶ Werk een tochttechniek uit.
    - ▶ Gebruik je de visgraat als tochttechniek, kopieer dan bijlage 7 vier keer. Daarvan knip je er twee in stukken, die je in enveloppen steekt. Teken je visgraat voor het eerste deel van de tocht eveneens vier keer en knip er weer twee van in stukken. Doe hetzelfde voor het tweede deel van de tocht. Steek die laatste stukken allemaal in enveloppen, samen met een opdracht die op het startpunt van het tweede deel uitgevoerd kan worden. Schrijf op alle enveloppen goed wat erin zit.
    - ▶ Kies je een andere tochttechniek, zorg er dan voor dat de ploeg die niets afkoopt langer bezig is aan het begin van de opdracht.
  - ▶ Hang 8 bladen op aan de muur: één voor elk leerjaar met het respectieve leerjaar erop (eerste tot zesde middelbaar), een blad met de kostprijs van de diploma's (schrijf dat over op een groot blad of kopieer bijlage 4 op A3) en één met het woord 'proclamatie' erop.

Leg het materiaal per spel klaar.



# Speluitleg

## PLOEGEN VERDELEN

Elke deelnemer trekt een kaartje uit de stapel personages. Daarop staan een naam en in het kort een achtergrond. Die achtergrond en gezinssituatie maken dat het personage in kansarmoede leeft of niet. De deelnemers met een blauw kaartje vormen de armoedeploeg, de niet-armoedeploeg bestaat uit de spelers met een oranje kaartje.

Zorg ervoor dat je evenveel oranje als blauwe kaartjes in de stapel steekt, en dat zeker Dimitri, Younes, Ilona, Jasmine, Marco en Jef mee in het spel zitten.

## BUDGET

Elke ploeg krijgt een budget om mee te spelen. Met dat budget kunnen ze aan het einde van het spel diploma's en toekomstplannen kopen voor de deelnemers in hun ploeg. De armoedeploeg kan net voor iedereen een diploma kopen als ze geen enkel spel winnen, maar dan mogen er geen onverwachte kosten of verliezen komen. De niet-armoedeploeg kan aan het begin wel voor iedereen van de ploeg een diploma kopen, maar moet aangezegd worden om voor meer dan enkel een diploma te gaan. Zo worden beide ploegen uitgedaagd om voordelen af te kopen bij opdrachten zodat ze meer kans hebben om te winnen en een bedrag op te strijken dat het budget kan aandikken. Hoeveel de diploma's en toekomstplannen kosten, zie je in het overzicht in bijlage 4.

De **armoedeploeg** krijgt € 100 per persoon en de **niet-armoedeploeg** krijgt € 200 per persoon als startkapitaal.

In het derde, vierde en zesde middelbaar kunnen de ploegen die willen voordelen afkopen. Een klein voordeel kost hen € 10 per persoon en een groot voordeel € 20 per persoon. Je berekent best op voorhand hoeveel elke ploeg dan moet betalen en maak die bedragen bekend. Heeft een ploeg zeven spelers, dan betalen ze € 70 voor een klein voordeel en € 140 voor een groot.

Er zijn zes opeenvolgende spelen. Na ieder spel krijgt de winnende ploeg € 50 per persoon. Reken het bedrag dat ze samen winnen op voorhand uit. Bijvoorbeeld: € 400 voor de winnende ploeg met acht deelnemers. Enkel bij de opdracht van het vijfde middelbaar kunnen de ploegen niets verdienen, bij die opdracht geven ze een bedrag per fout antwoord.

## DE SCHOOLBEL



Het spel bestaat uit zes verschillende activiteiten, die elk staan voor een schooljaar. Na ieder schooljaar 'rinkelt de schoolbel'. Dan worden er facturen uitgedeeld of situatieveranderingen meegedeeld.

Je hoeft dat nog niet uit te leggen aan de deelnemers. De specifieke opdrachten staan tussen de zes spelen in de speluitleg.

## SCHOOLFACTUREN (1, 3, 6)

Na het eerste, derde en zesde middelbaar worden er schoolfacturen uitgedeeld. De twee ploegen trekken elk een kaartje van de 'facturen' (bijlage 2) en betalen die.

→ *Onderwijs in Vlaanderen is nog altijd niet gratis. Voor veel opleidingen moet je (soms duur) materiaal aanschaffen, een kost die voor mensen in armoede zwaar is om te dragen.*

## VERANDERING VAN SITUATIE (2, 5)

Na het tweede en het vijfde middelbaar zijn er personages die van ploeg veranderen. Doordat de situatie van het personage verandert, wisselen enkele deelnemers van ploeg.

→ *Leven in armoede heeft vaak te maken met omstandigheden waar je niets aan kan doen, met pech. Uit armoede geraken gebeurt niet zomaar door hard te werken, maar heeft ook vaak met omstandigheden te maken waar je niet altijd vat op hebt.*

## VAKANTIEWERK (4)

Na het vierde middelbaar krijgen de ploegen de kans een extraatje te verdienen.

## EERSTE MIDDELBAAR: SMARTSCHOOL

*In het middelbaar wordt Smartschool hét communicatiemiddel bij uitstek. Je moet er je taken op uploaden, krijgt er extra oefeningen op te zien, en moet er je agenda op invullen. Ook worden de ouders via Smartschool op de hoogte gehouden. Zowel voor kinderen als ouders in kansarmoede is dat niet vanzelfsprekend: beschikken over een computer en internetverbinding, kennis om op de computer te werken, enzovoort. Daardoor gaat er vaak belangrijke informatie verloren of slagen leerlingen er niet in om schoolopdrachten op tijd en correct in te leveren. Samen Tegen Armoede stimuleert scholen om ouders mee te krijgen en drempels op het gebied van digitalisering en communicatie weg te werken.*

*Het volgende spel staat voor die moeilijke communicatie.*

## SPEL MET KROONTJES

### MATERIAAL

- ▶ Twee sets van vijf kroontjes met aan vier kanten een letter op. Die maak je door een strook papier rond je hoofd te doen, de uiteinden zo aan elkaar vast te nieten en de letters op gelijke afstand van elkaar te schrijven.
- ▶ Vragen en antwoorden



### SPELUITLEG

Geef elke ploeg een set kroontjes. De deelnemers zetten de kroontjes zo op dat er vooraan, links, rechts en achteraan een letter staat. Met die letters moet de groep het antwoord vormen in de richting van de quizmaster. Ze mogen tijdens het spel de kroontjes niet afzetten om te bekijken waar welke letter staat.

De deelnemers geven elkaar instructies over hoe ze moeten staan zodat de quizmaster het juiste antwoord kan lezen. Ze mogen zich draaien en van plaats wisselen. Als de groep denkt dat ze juist staan en de quizmaster het juiste antwoord kan aflezen, mogen ze stop roepen. Als het antwoord juist is, krijgen ze een punt.

### AFKOPEN

Bij deze opdracht kan je niets afkopen.

### ZELF AANPASSEN

Hieronder staan enkele vragen voor kleinere en grotere groepen (antwoorden met drie letters en antwoorden met vijf letters).

Wil je deze ronde langer maken of aanpassen, verzin dan een aantal quizvragen met antwoorden die uit eenzelfde aantal letters bestaan. Zorg ervoor dat alle antwoorden te vormen vallen met de letters die op enkele kroontjes staan. Op elk kroontje kunnen er vier letters staan.

### QUIZVRAGEN MET DRIE LETTERS

- ▶ Kroontje 1: Z - A - T - K
- ▶ Kroontje 2: E - T - N - B
- ▶ Kroontje 3: S - U - O - I
- ▶ Welk cijfer zoeken we? 54 gedeeld door 9 => ZES
- ▶ Uit welk woord kan je koffie drinken, maar je kunt het ook meenemen om te shoppen? => TAS
- ▶ Wat stop je in de mond van een baby als die huilt? => TUT
- ▶ Welk hemellichaam verwarmt de aarde? => ZON
- ▶ Het woord voor een mannelijke geit. => BOK
- ▶ De boom waar eikels aan groeien. => EIK

### QUIZVRAGEN MET VIJF LETTERS

- ▶ Kroontje 1: S - E - K - W
- ▶ Kroontje 2: L - N - O - P
- ▶ Kroontje 3: A - E - R - L
- ▶ Kroontje 4: N - I - M - R
- ▶ Kroontje 5: G - K - U - P
- ▶ Een reptiel met een lang uitgerekt lijf, zonder poten, dat sist met een gespleten tong. => SLANG
- ▶ 3 maal 3 is => NEGEN
- ▶ De vrucht van een eik => EIKEL
- ▶ Een ijssoort die licht naar koffie smaakt => MOKKA
- ▶ Net als groen, geel, blauw en paars, is rood een ... => KLEUR



## SCHOOLBEL 1



- ▶ Op restaurant staan er vaak twee vaatjes op tafel: eentje voor zout en eentje voor ... => PEPER
- ▶ Als je koorts hebt en in bed moet blijven, dan heb je waarschijnlijk de ... => GRIEP
- ▶ Iets dat niet oud is, is ... => NIEUW
- ▶ Aan die boom hangen geen appels maar ... => PEREN
- ▶ Een synoniem voor rennen => LOPEN

Een eerste schoolfactuur voor iedereen. Elke ploeg trekt één kaartje van de schoolfacturen en betaalt het bedrag dat op het kaartje staat vermenigvuldigd met het aantal spelers in de ploeg.

## WINNAAR

De ploeg met de meeste juiste antwoorden wint en krijgt € 50 per persoon.



## TWEEDE MIDDELBAAR: VRIJE TIJD

*De stress van school (en gezin) moet in balans zijn met de eigen gekozen vrije tijd. Dat is niet altijd zo voor mensen in armoede. Oudere kinderen moeten zorgen voor jongere kinderen, er is niet altijd de financiële of mentale ruimte om hobby's te beoefenen. Kinderen en jongeren in armoede voelen meer stress thuis en op school, maar ze beschikken vaak over minder mogelijkheden om van vrije tijd of hobby's te genieten.*

*In het volgende spel staat vrije tijd centraal.*

### EEN-TEGEN-ALLEN MET VRIJETIJDSEBESTEDINGEN

#### MATERIAAL

- ▶ Twee flappen met een overzicht van de opdrachten zoals hieronder
- ▶ Materiaal voor de opdrachten:
  - 2 emmers
  - 2 ballen
  - 2 springtouwen
  - 2 glazen
  - 2 fluitjes
  - 3 stoelen
  - 2 appels
  - 2 eieren
  - Stapel kranten
  - 40 elastiekjes (of gel)
  - Enkele blinddoeken
  - 2x lippenstift
  - 2x gekopieerde tekst (bijlage 5)
  - 4 flessen van 1 liter water
  - 2x volksdansliedje + iets om het af te spelen
  - 6 wortels
  - 2 suikerklontjes

#### SPELUITLEG

Beide ploegen krijgen een lijst met opdrachten die gelinkt zijn aan een mogelijke vrijetijdsbesteding. Ze voeren de opdrachten uit die ze zelf kiezen en vinken er zoveel mogelijk af in 20 minuten. Voor sommige opdrachten moeten ze wel iets aankopen, bepaalde hobby's zijn namelijk duurder dan andere.

Zet indien mogelijk bij elke lijst opdrachten iemand als spelbegeleiding. Voor een of meerdere deelnemers aan een opdracht beginnen, komen ze dat aan de spelbegeleiding melden. Duid op de flap aan met welke opdrachten ze bezig zijn.

Na de opdracht brengen de deelnemers het materiaal dat ze niet meer nodig hebben weer binnen en duiden ze de opdracht als afgewerkt aan.

#### ZELF AANPASSEN

Kies de hoeveelheid opdrachten naargelang de grootte van je groep en de duur van het spel. Je kan het aantal opdrachten aanpassen, of pas de aantallen in de opdrachten aan naar de grootte van je ploeg. Neem als richtaantal voor de opdrachten ongeveer het dubbel van het aantal deelnemers in één ploegje.

## OPDRACHTEN

Vrije tijd	Opdracht	Kostprijs	Bezig	Afgewerkt
Basketbal	Gooi vanop 3 meter afstand de bal 10 keer in de emmer.	Bal + emmer = € 20		
Ropeskipping	Spring 100 keer in een springtouw.	Springtouw = € 10		
Bloemschikken	Maak in een glas een mooi boeketje met bloemen en planten die je vindt op het terrein.	Glas = € 30		
Toneel	Ga met z'n tweeën tegenover elkaar staan en scheld elkaar 1 minuut uit met alledaagse dingen (tafel, appelsien, koffie, enz.).			
Jeugdbeweging	Blaas 100 keer op een fluitje.	Fluitje = € 5		
Jeugdbeweging	Verplaats je met 4 spelers op 3 stoelen naar de overkant van het terrein.	3 stoelen = € 5		
Tuinieren	Zoek een regenworm.			
Schaken	'Schaak' een leider of een leidster van een andere afdeling. Pak hem of haar op om zo naar je eigen leiding te gaan.			
Koken	Snij een appel in 100 stukjes.	Appel = € 10		
Koken	Breng het rauwe ei hardgekookt terug.	Ei = € 10		
Vissen	Neem met ... spelers een vel krantenpapier. Scheur er een visje uit en leg dat op de grond aan de ene kant van het terrein. Wapper met het overschot van het vel krantenpapier totdat het visje aan de andere kant van het terrein ligt.	Krantenpapier		
Turnen	Maak een piramide van minstens 3 verdiepingen.			
Je opmaken voor een feestje	Maak 20 vlechtjes in iemands haar. OF Draai 20 pieken in iemands haar.	Elastiekjes / gel = € 10		
Make-up	Een geblinddoekte persoon brengt lippenstift aan op de lippen van ... spelers.	Blinddoek + lippenstift = € 20		
Milieuactivisme	Raap ... papiertjes op van het terrein.			
Lezen	Lees de tekst en geef antwoord op de vragen eronder.	Tekst		
Fitness	Sta 3 minuten lang met gestrekte gespreide armen terwijl je in elke hand 1 liter water vasthoudt	2 flessen water = € 30		
Vogels spotten	Er is een vogel verstopt. Zoek het prentje en breng het mee.			

Vrije tijd	Opdracht	Kostprijs	Bezig	Afgewerkt
Verzamelen	Verzamel 30 verschillende steentjes en leg ze in categorieën (rond of met hoeken, per kleur, enz.).			
Dansen	Doe een volksdans.	Muziek = € 10		
Paardrijden	Eet 3 wortels en een suikerklontje.	Wortels + suikerklontje = € 100		

### VRAGEN EN ANTWOORDEN OPDRACHT 'LEZEN'

- ▶ **Kinderen en jongeren ondervinden de gevolgen van armoede op verschillende levensdomeinen, waaronder onderwijs, maar evengoed huisvesting, sociale contacten, vrije tijd en gezondheid. Door welk beeld wordt de verwevenheid van die domeinen voorgesteld?**

Kinderen en jongeren zitten gevangen in ...

→ *Het armoedeweb*

- ▶ **Waarom moet 'gelijke kansen in het onderwijs' aanleiding zijn voor 'ongelijke ondersteuning'?**

→ *Iedereen komt anders aan de start en moet dus anders ondersteund worden.*

- ▶ **Leg de titel uit: '1 op 5 loopt school in de buitenbaan'**

→ *Een op de vijf kinderen en jongeren leven in armoede. We kunnen zeggen dat ze meer afstand moeten afleggen dan hun leeftijdsgenoten in de binnenbaan, want niet iedereen krijgt een gelijke start.*

### WINNAAR

De ploeg die wint, krijgt € 50 per persoon.



# BIJLAGE 1: PERSONAGES

## ARMOEDE

### Dimitri

Je hebt een oudere zus. Je ouders verhuisden vlak na je geboorte met jullie naar België. Je hebt geen familie in de buurt wonen. Sinds je moeder vijf jaar geleden overleed, komen jullie maar moeilijk rond met wat je vader kan verdienen.

### Marjolein

Jij en je broer proberen het huishouden draaiende te houden. Je vader brengt veel tijd door in het ziekenhuis waar jullie moeder al maanden vecht tegen een levensbedreigende ziekte.

### Younes

Je hebt een oudere en twee jongere zussen. Je vader werkt in een fabriek die moeilijk te bereiken is met het openbaar vervoer. Ondanks het harde werk is zijn loon aan de lage kant. Je moeder vindt af en toe een interimjob, maar kan nergens vast beginnen werken.

### Kim

Je hebt een broers en een zus. Je moeder werkt als directiesecretaresse in een groot bedrijf. Je vader zorgt voor het huishouden en de kinderen. Je zus is sinds haar geboorte ernstig ziek. De medische kosten lopen hoog op.

### Ilona

Je vader was zelfstandige, maar is door de economische crisis failliet gegaan. Je moeder probeert de schade te beperken door weer te gaan werken, maar ze vindt enkel tijdelijke jobs en kan lange periodes tussendoor niet werken.

### Aron

Je hebt één oudere zus. Je moeder werkte bij een supermarkt in de buurt, maar is ontslagen. Jullie leven van een uitkering. Je kijkt ernaar uit een studentenjob te hebben zoals je zus. Dan kun je eindelijk uitgaan.

### Jens

Je hebt je vader nooit gekend, hij verliet jou en je moeder toen je pas geboren was. Jullie komen maar moeilijk rond met het loon van je mama. Je bent nog nooit op vakantie geweest.

Je gaat vaak voetballen op het pleintje.

### Bjorn

Je hebt twee broers en twee zussen, de jongste is nog een baby. Jullie wonen in een klein huis. Je moeder blijft thuis om voor jullie te zorgen, je vader heeft een laag inkomen. Je ouders komen ook uit grote gezinnen die het niet breed hadden (generatiearmoede).

Je zit vaak in het jeugdhuis, waar je muziek leert maken.

### Jolien

Je hebt twee jongere broers. Je vader werkte als arbeider, maar werd vorig jaar werkloos en raakte daardoor in een depressie. Je moeder werkt halftijds als verpleegkundige in een ploegensysteem. Je moet vaak voor je jongere broers zorgen.

### Nora

Je hebt vier broers. Samen met jullie ouders zijn jullie sinds enkele jaren in België. Je gezin heeft een laag inkomen, jullie leven van een uitkering.

ARMOEDE

ARMOEDE



ARMOEDE

ARMOEDE



ARMOEDE

ARMOEDE



ARMOEDE

ARMOEDE



ARMOEDE

ARMOEDE

**NIET-ARMOEDE****Jasmine**

Je bent vaak met je vader alleen thuis. Je moeder verdient een goed salaris bij de bank.

Je brengt veel tijd door met je paard.

**Amber**

Zowel je vader als je moeder werken in ploegen. Dat maakt dat ze regelmatig met z'n tweeën weg zijn 's nachts, maar ook vaak thuis zijn. Jullie wonen in dezelfde straat als je grootouders, waar jij en je zus eten als jullie ouders tegelijkertijd moeten werken.

**Marco**

Je ouders baten een restaurant uit. Jij en je jongere broer zijn heel zelfstandig omdat jullie ouders lange dagen werken. Tijdens de vakantie werken jullie graag mee. Voor jullie werk krijgen jullie behoorlijk wat zakgeld.

**Layla**

Samen met je moeder en je tweelingzus ben je vijf jaar geleden bij de nieuwe vriend van je moeder ingetrokken. Om de twee weekends gaan jullie naar jullie vader. Heel de zomer is volgepland met reizen en op kamp gaan.

Je vrienden van de jeugdbeweging zijn alles voor jou.

**Jef**

Met je twee jongere zussen woon je in een leuk huisje net buiten de stad. Je ouders werken allebei 4/5 zodat ze allebei een dag in de week meer tijd met jullie kunnen doorbrengen.

Je zit in de Chiro.

**Natan**

Je woont samen met je ouders tijdelijk bij je grootouders. Je moeder werkt fulltime als secretaresse en je vader is verpleegkundige. Jullie oude huis is verkocht en het nieuwe huis wordt verbouwd.

Je steekt veel tijd in de muziekschool.

**Jakob**

Je woont alleen met je vader, die vast benoemd is in het onderwijs. Iedere zomer trekken jullie een maand naar het buitenland.

Je gaat regelmatig naar de cinema.

**Jesse**

Je ene moeder is zelfstandige en je andere moeder is leerkracht. Jullie wonen in een mooi pand in het centrum van de stad. Iedere maand maken jullie een uitstapje naar andere steden om te shoppen en lekker te eten op restaurant.

**Jana**

Samen met je jongere broer woon je afwisselend een week bij je vader en een week bij je moeder. Je kijkt uit naar je volgende verjaardag, want dan krijg je een brommer.

**Youssra**

Je ouders werken hard om jullie te kunnen geven wat jullie willen. Je twee oudere zussen zitten op de hogeschool. Je burens en familie komen regelmatig eens langs om te horen hoe het gaat als je ouders nog aan het werk zijn.

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE

NIET-ARMOEDE



## BIJLAGE 2: SCHOOLFACTUREN

*Schoolfactuur*

**Turnkieren  
€ 25 per persoon**

*Schoolfactuur*

**Historische atlas  
€ 15 per persoon**

*Schoolfactuur*

**Grafische  
rekenmachine  
€ 40 per persoon**

*Schoolfactuur*

**Meerdaagse schoolreis  
€ 30 per persoon**

*Schoolfactuur*

**Woordenboek  
~~€ 10 per persoon~~**

*Deze factuur moet je niet betalen. Het oudercomité heeft geld ingezameld om woordenboeken aan te kopen.*

*Schoolfactuur*

**Turnkieren  
tweedehands  
€ 10 per persoon**

*Schoolfactuur*

**Veiligheidsjas,  
-schoenen en -bril  
€ 20 per persoon**

*Schoolfactuur*

**Kopies  
€ 15 per persoon**

*Schoolfactuur*

**Sportdag  
€ 25 per persoon**

*Schoolfactuur*

*Schoolfactuur*

*Schoolfactuur*

*Schoolfactuur*

*Schoolfactuur*

*Schoolfactuur*

*Schoolfactuur*

*Schoolfactuur*

*Schoolfactuur*

## BIJLAGE 3: GELD

€ 500	€ 50	€ 5
€ 500	€ 50	€ 1
€ 100	€ 20	€ 1
€ 100	€ 20	€ 1
€ 100	€ 10	€ 1
€ 100	€ 10	€ 1
€ 100	€ 10	€ 1
€ 50	€ 10	€ 1
€ 50	€ 5	€ 1
€ 50	€ 5	€ 1

## BIJLAGE 4: OVERZICHT DIPLOMA'S

Wat?	Kostprijs per persoon?	Wie niet-armoedeploeg?	Wie armoedeploeg?
Geen diploma middelbaar	€ 0		
Geen diploma middelbaar, wel opleiding in avondschool om getuigschrift te halen voor job die je graag doet	€ 50		
Middelbaar diploma	€ 100		
Middelbaar diploma + verder studeren	€ 200		
Middelbaar diploma + verder studeren op kot	€ 250		
Middelbaar diploma + verder studeren met auto	€ 250		
Middelbaar diploma + wereldreis + later verder studeren	€ 300		

# BIJLAGE 5: CAMPAGNETEKST 2018 VAN SAMEN TEGEN ARMOEDE



## 1 OP 5 LOOPT SCHOOL IN DE BUITENBAAN

Onze kinderen en jongeren zijn onze toekomst. Zij maken de wereld van morgen, zij moeten kunnen dromen, leren en groeien. Ze starten niet met een wit blad. De maatschappij zoals ze is, wordt hun leefwereld, waar ze verder op bouwen. De context waarin kinderen en jongeren opgroeien, is sterk verschillend. Elke leerling heeft zijn of haar eigen context. Kansrijk en kansarm komen samen op de schoolbanken terecht.

Uit elk kind het allerbeste halen moet de doelstelling zijn van het hele onderwijs. De realiteit is echter anders. Kinderen uit gezinnen in armoede hebben meer kans op slechtere schoolresultaten, op zittenblijven, op schoolmoeheid. Hebben ze minder talent? Of moeten ze veel meer afstand afleggen dan kinderen in de binnenbaan?

## GEVANGEN IN HET ARMOEDEWEB

Hoe komt het dat de sociale ongelijkheid zo'n sterke invloed heeft op de schoolresultaten? Een van de verklaringen is dat de kinderen en jongeren ook gevangen zitten in het armoedeweb. Ze ondervinden de gevolgen van armoede op verschillende levensdomeinen, waaronder onderwijs, maar evengoed huisvesting, sociale contacten, vrije tijd, gezondheid, enzovoort. De ene uitsluiting hangt samen met de andere, en ze versterken elkaar. Als je bijvoorbeeld je huiswerk moet maken in dezelfde ruimte waar je kleine broertje lawaai maakt tijdens het spelen en mama aan het koken is, dan zal je je moeilijker kunnen concentreren. Of wie in armoede leeft, is vaker ziek, en veel lessen missen door ziekte heeft geen goede invloed op de slaagkansen.

## ONGELIJKHEID OP SCHOOL

Ook op school speelt de armoedesituatie verder door. Wie met weinig middelen moet rondkomen, merkt al snel dat kosteloos leerplichtonderwijs nog veraf is. Al in de basisschool lopen de kosten, ondanks de maximumfactuur, voor sommigen al te hoog op. In het secundair en hoger onderwijs wordt dat alleen maar moeilijker.

De kostenproblematiek is maar één factor. Wel één die soms veel bepaalt. Al te vaak zien leerlingen te veel af van problemen met schoolkosten, terwijl zij zich daar eigenlijk niet mee moeten bezighouden. Kinderen en jongeren in armoede weten meestal zeer goed dat er thuis armoedeproblemen zijn. Zij proberen mee te helpen waar ze kunnen, soms door zelf al te beslissen aan welke activiteit ze wel of niet deelnemen, omdat ze weten dat die kost er niet meer bij kan.

Ook scholen weten niet altijd hoe om te gaan met onbetaalde schoolfacturen. Nog in te veel scholen wordt de leerling betrokken partij bij betalingsproblemen. Nota's in de agenda, een herinneringsbrief meegeven met de boodschap dat de rekening

nog betaald moet worden, in klasverband ophalen van bijdragen, rapporten niet meegeven wegens betalingsachterstand, enzovoort. Jammer genoeg zijn er scholen waar grof in de fout wordt gegaan in de omgang met gezinnen in armoede. In de meeste gevallen is het echter een gebrek aan kennis of tools om daar goed mee om te gaan.

## GELIJKE KANSEN CREËREN KAN JE LEREN

Kan je als school armoede oplossen? Hoegenaamd niet, maar concrete acties kunnen wel het verschil maken. Een duidelijk kostenbeheersend beleid is een eerste stap. Minstens even belangrijk is de profilering van de school. De communicatie met de leerlingen en de ouders is cruciaal, net als het netwerk rond de school. Vertrouwen creëren, problemen bespreekbaar maken maar ook begrip tonen en samen naar oplossingen zoeken, is erg belangrijk.

Er bestaat niet één recept om die problemen aan te pakken. Oplossingen op maat werken het beste, zeker als ze gedragen worden door het hele schoolteam. Heel wat goede praktijken tonen hoe het moet. Meestal vraagt dat wel een extra inspanning van iedereen op school, maar de beloning volgt ook: meer betrokken ouders, leerlingen die zich beter in hun vel voelen, frustraties bij leerkrachten die wegebben, minder onbetaalde schoolfacturen, meer dialoog en betere schoolresultaten.

## SYSTEMEN VAN UITSLUITING AANPAKKEN

Armoede en onderwijs, het is een complexe relatie. Naast de algemene armoedesituatie van gezinnen en het beleid op school spelen ook de structuren van het onderwijs een rol. Ons onderwijs scoort internationaal zeer goed. Veel minder goed scoren we voor de sociaaleconomische determinanten. Leerlingen uit lagere sociaaleconomische klassen scoren beduidend minder goed. Het verschil tussen de sterkere en zwakkere leerlingen is in het Vlaamse onderwijs groot. Ook leerlingen met een migratieachtergrond scoren niet goed. Belangrijk hierbij is de combinatie van armoede en 'andere' afkomst. Aangezien de armoedecijfers bij etnisch-culturele minderheden in ons land ook erg hoog zijn, is het voor hen vaak een combinatie van factoren. Ons onderwijssysteem slaagt er niet in om de ongelijkheid aan de start teniet te doen of zelfs te verkleinen. Zomaar één element aanhalen als oplossing zou te kort door de bocht zijn. Een verbetering zal altijd een mix van maatregelen zijn.

## **SAMEN VOOR EEN KWALITEITSVOL ONDERWIJS**

Deze campagne vertrekt vanuit het geloof dat iedereen het beste wil voor de toekomst van onze kinderen en jongeren. Elke ouder is fier als zijn of haar kind het goed doet. Mensen in armoede dromen ervan dat hun kinderen het beter zullen hebben dan zichzelf. Ook scholen en leerkrachten willen niets liever dan vaststellen dat hun (oud-)leerlingen het goed doen, dat ze succes hebben in wat ze ook doen. Een samenleving en een beleid kunnen weinig beter en efficiënter doen dan investeren in kinderen en jongeren. Het rendement daarvan is reuzengroot.

Armoede mag je leven niet bepalen, al zeker niet op jonge leeftijd. De realiteit vandaag is anders. Armoede wordt doorgegeven van generatie op generatie. Samen moeten we werk maken van gelijke kansen. Daarvoor moeten we aanvaarden dat we leerlingen ongelijk zullen moeten ondersteunen, want niet iedereen komt gelijk aan de start. Vanuit die insteek kunnen we oplossingen vinden om al onze leerlingen sterker te maken, en samen te gaan voor degelijk onderwijs en een toekomst zonder armoede.

### **OPROEP CAMPAGNE 2018**

Zolang armoede de reden is waardoor kinderen hun diploma niet halen, laten we veel talent verloren gaan. Geef kinderen uit kansarme gezinnen een eerlijke kans.

Steun Samen Tegen Armoede in de strijd tegen deze vorm van uitsluiting.

**SAMEN  
TEGEN  
ARMOEDE**

### **VRAGEN:**

- ▶ Kinderen en jongeren ondervinden de gevolgen van armoede op verschillende levensdomeinen, waaronder onderwijs, maar evengoed huisvesting, sociale contacten, vrije tijd, gezondheid, enzovoort. Door welk beeld wordt de verwevenheid van die domeinen voorgesteld?  
Kinderen en jongeren zitten gevangen in .....
- ▶ Waarom moet 'gelijke kansen in het onderwijs' aanleiding zijn voor 'ongelijke ondersteuning'?  
.....
- ▶ Leg de titel uit: 1 op 5 loopt school in de buitenbaan.  
.....

## BIJLAGE 6: KEUZES

IK KIES VOOR DE ANDERE: ..... (NAAM)

- ▶ lezen **of** tv-kijken
- ▶ pizza **of** frieten
- ▶ computerspel **of** gezelschapsspel
- ▶ fruit **of** groenten
- ▶ kamperen **of** hotel
- ▶ zoet **of** zout
- ▶ drukte en lawaai **of** stilte en rust
- ▶ zonsopgang **of** zonsondergang
- ▶ schoenen **of** blote voeten
- ▶ sport **of** cultuur
- ▶ koffie **of** thee
- ▶ Facebook **of** WhatsApp
- ▶ cola **of** limonade
- ▶ zee **of** bergen
- ▶ actief spel **of** passief spel
- ▶ sparen **of** uitgeven
- ▶ jeugdbeweging **of** sportclub
- ▶ netjes **of** rommelig
- ▶ taal **of** wiskunde
- ▶ Thuis **of** Familie

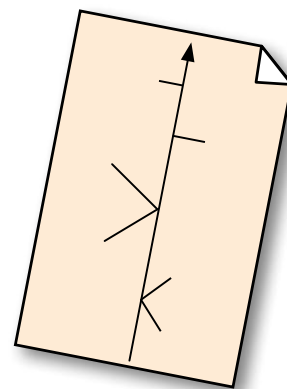
IK KIES VOOR MIJ: ..... (NAAM)

- ▶ lezen **of** tv-kijken
- ▶ pizza **of** frieten
- ▶ computerspel **of** gezelschapsspel
- ▶ fruit **of** groenten
- ▶ kamperen **of** hotel
- ▶ zoet **of** zout
- ▶ drukte en lawaai **of** stilte en rust
- ▶ zonsopgang **of** zonsondergang
- ▶ schoenen **of** blote voeten
- ▶ sport **of** cultuur
- ▶ koffie **of** thee
- ▶ Facebook **of** WhatsApp
- ▶ cola **of** limonade
- ▶ zee **of** bergen
- ▶ actief spel **of** passief spel
- ▶ sparen **of** uitgeven
- ▶ jeugdbeweging **of** sportclub
- ▶ netjes **of** rommelig
- ▶ taal **of** wiskunde
- ▶ Thuis **of** Familie

# BIJLAGE 7: VISGRAAT

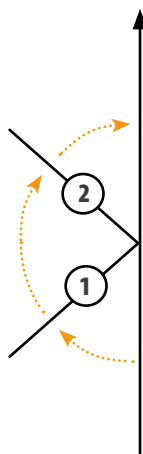
De visgraat lees je van onder naar boven. Ze bestaat uit een verticale lijn met links en rechts dwarsstrepen. De verticale lijn stelt de weg voor waarop je loopt. Elk horizontaal streepje stelt een straat voor die je links of rechts moet laten liggen. (Dat kan ook een pad zijn in plaats van een echte straat, dus let goed op.)

Bij ieder kruispunt of elke zijweg hou je dus even stil en doe je de oefening. De lijntjes die je links en rechts ziet, zijn dus de straten die je *niet* moet nemen.



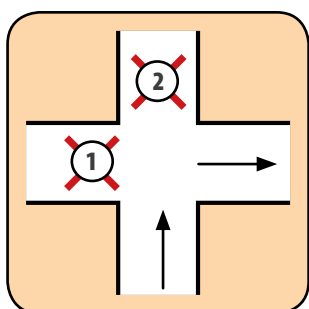
## VOORBEELD 1:

Staan er links twee streepjes, dan laat je die twee straten letterlijk links liggen.

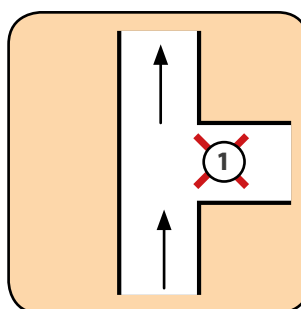


## VOORBEELD 2:

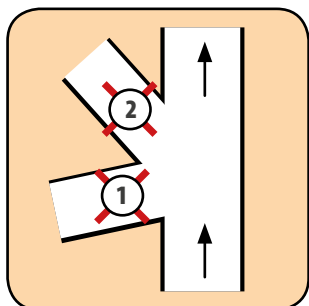
Staat er rechts een streepje, dan moet je een straat rechts laten liggen.



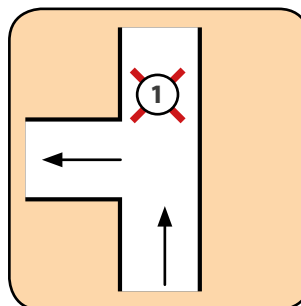
Sta je op een kruispunt, dan zijn de eerste twee straten die je links tegenkomt de straat links en de straat rechtdoor. Je slaat dus rechts af.



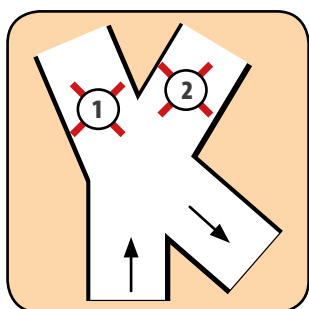
Het kan dus zijn dat je rechtdoor moet als er rechts een straat is.



Komen er echt twee straten bij elkaar aan de linkerkant, dan laat je die liggen en wandel je rechtdoor.



Maar het kan ook dat je linksaf moet als er links een straat is – dan is het de weg rechtdoor die je aan je rechterkant moet 'laten liggen'.





## SCHOOLBEL 2



*Je hebt het niet altijd voor het zeggen in het leven. Soms beslissen externe omstandigheden voor jou en rol je in armoede.*

Lees de situaties hieronder voor. De personages die aangesproken worden, wisselen van ploeg.

**Jasmine**, door herstructurerings krijgt je moeder haar ontslag bij de bank. Nu jullie plots terugvallen op een werkloosheidsuitkering kunnen je ouders moeilijk de lening van het dure huis afbetalen. Je moet je paard verkopen. Ook voor de schoolfactuur blijven er weinig middelen over. Je ouders overwegen om in schuldbemiddeling te gaan. Jij gaat van de niet-armoedeploeg naar de armoedeploeg.

*Wat op het personagekaartje staat:*

*Jasmine*

*Je bent vaak met je vader alleen thuis. Je moeder verdient een goed salaris bij de bank. Je brengt veel tijd door met je paard.*

**Dimitri**, je vader heeft een vriendin. Nu ze bij jullie komt inwonen, kunnen de onkosten met twee lonen betaald worden. Jij gaat van de armoedeploeg naar de niet-armoedeploeg.

*Wat op het personagekaartje staat:*

*Dimitri*

*Je hebt een oudere zus. Je ouders verhuisden vlak na je geboorte met jullie naar België. Je hebt geen familie in de buurt wonen. Nadat je moeder acht jaar geleden overleed, komen jullie maar moeilijk rond met wat je vader kan verdienen.*

Speel je het spel met meer dan 20 deelnemers, dan wisselen ook de volgende spelers nog van ploeg.

**Marco**, je vader wordt ernstig ziek en kan daardoor niet meer werken. Om het restaurant draaiende te houden, moeten jullie veel tijdelijke mensen aannemen, waardoor de uitgaven stijgen. De zaak draait daardoor minder goed en de inkomsten dalen. Met daarbij nog al die medische kosten wordt het moeilijk om financieel rond te komen. Je gaat van de niet-armoedeploeg naar de armoedeploeg.

*Wat op het personagekaartje staat:*

*Marco*

*Je ouders baten een restaurant uit. Jij en je jongere broer zijn heel zelfstandig omdat jullie ouders lange dagen werken. Tijdens de vakantie werken jullie graag mee. Voor jullie werk krijgen jullie behoorlijk wat zakgeld.*

**Younes**, je moeder heeft werk met een vast contract gevonden. Ze gaat aan de slag als secretaresse van een bedrijf dicht in de buurt. Ze verdient een mooi loon. Jij gaat van de armoedeploeg naar de niet-armoedeploeg.

*Wat op het personagekaartje staat:*

*Younes*

*Je hebt één oudere en twee jongere zussen. Je vader werkt in een fabriek die moeilijk te bereiken is met het openbaar vervoer. Ondanks het harde werk is zijn loon aan de lage kant. Je moeder vindt af en toe een interimjob, maar kan nergens vast beginnen werken.*

## DERDE MIDDELBAAR: DE WEG NAAR SCHOOL

*Je staat voor een belangrijke keuze in je schoolloopbaan: welke studierichting kies je? Die keuze bepaalt je verdere toekomst, maar ook al de school waar je zal studeren. Niet elke school biedt elke richting aan. De bereikbaarheid van die school speelt ook een belangrijke rol. Moet je te voet of met het openbaar vervoer? Heb je een fiets? Of zetten je ouders je af met de auto? Nabijheid en bereikbaarheid spelen voor gezinnen in armoede een belangrijke rol.*

*Met het volgende spel ga je sneller als je geld kan geven.*

## GEBLINDDOEKT PARCOURS

### MATERIAAL

- ▶ Blinddoek per persoon
- ▶ Materiaal om een parcours af te bakenen

### SPELUITLEG

Per ploeg blinddoekt iedereen zich behalve één persoon. Iedere ploeg gaat op een rij staan waarbij de deelnemers de handen op de schouders leggen van de persoon voor hen. De speler die kan zien, staat achteraan. De opdracht uitvoeren gebeurt in stilte.

De speler die kan zien, geeft tekens door te knijpen in de schouders van de persoon voor hem of haar. De spelers geven de tekens door zodat de eerste kan doen wat er moet gebeuren.

- ▶ Met beide handen knijpen = vooruit
- ▶ Links knijpen = naar links draaien
- ▶ Rechts knijpen = naar rechts draaien
- ▶ Twee keer knijpen = stop

### AFKOPEN

Speel je het spel met minder dan acht spelers, dan mag de speler die kan zien één positie naar voren als er € 20 per persoon betaald wordt. Dat is dus het geval als ieder ploegje uit drie spelers bestaat.

Speel je het spel met acht of meer spelers, dan mag de niet-geblinddoekte persoon een of meerdere posities naar voren volgens het onderstaande schema.

Voor de eerste optie moeten ze € 10 per persoon betalen, voor de tweede optie € 20 per persoon.

	€ 10 per persoon	€ 20 per persoon
Heel kleine ploeg = 3 spelers	/	1 positie naar voren
Kleine ploeg = 4 tot 5 spelers	1 positie naar voren	2 posities naar voren
Gemiddelde ploeg = 6 tot 8 spelers	2 posities naar voren	4 posities naar voren
Grote ploeg = 9 tot 11 spelers	3 posities naar voren	6 posities naar voren
Heel grote ploeg = 12 tot 15 spelers	4 posities naar voren	8 posities naar voren

## ZELF AANPASSEN

Kies zelf welk parcours je wil doen. Heb je een groot (gras-) terrein, dan kan je enkele 'poortjes' maken van twee stoelen waar ze door moeten. Heb je een kleiner verhard terrein, teken dan met krijt een kronkelige weg of kleine doolhof die ze moeten volgen.

## WINNAAR

De ploeg die wint, krijgt € 50 per persoon

## SCHOOLBEL 3



Een tweede factuur voor iedereen.

Elke ploeg trekt één kaartje uit de stapel schoolfacturen en betaalt het bedrag dat op de factuur staat per persoon.



## VIERDE MIDDELBAAR: RUSTIG STUDEREN

*In het vierde middelbaar moet je stevig studeren, huis-taken maken, praktijk oefenen en werkjes inleveren. Dat gaat gemakkelijker als je een eigen rustig plekje hebt om te studeren. Hoe meer prikkels je van buitenaf krijgt, hoe moeilijker het is om te studeren. Dat kan zijn omdat je moet studeren in de living waar een kleine broer of zus speelt op wie je moet letten. Of misschien heb je minder tijd om te studeren omdat je moet koken of zelf bijverdienen terwijl je mama of papa nog aan het werk zijn.*

*Tijdens het volgende spel moet je goed letten op je eigen plek.*

## KOT UITBRANDEN = GEEN PLEK VEROVERD

### MATERIAAL

- ▶ 18 hoepels met 9 cijfers en 9 letters (of krijt om cirkels te tekenen)
- ▶ 1 touw (of krijt) om het 'kot' af te bakenen
- ▶ 2 ballen in verschillende kleuren (bv.: een rode en een blauwe)

### SPELUITLEG

Maak één lijn aan de ene kant van het terrein. De ploegen gaan op een rij achter de lijn staan. Dat is het 'kot'.

Over het terrein liggen per ploeg negen hoepels verspreid (of zijn er achttien cirkels op de grond getekend). Aan de eerste negen hoepels hangen de cijfers 1 tot 9, aan de tweede reeks de letters A tot I.

Van iedere ploeg gaat iemand aan de zijkant van het terrein staan met een bal. Die speler is de tikker. De ene ploeg mag enkel met de ene bal spelen (bv: de rode), de andere ploeg speelt met de andere (bv: de blauwe).

De eerste in lijn van beide ploegen begint te lopen naar hun eerste hoepel met (respectievelijk) 1 en A. Daarna lopen ze naar de hoepels met 2 of B, 3 of C enzovoort. De volgende mag pas beginnen te lopen wanneer de voorgaande persoon uit de hoepel is.

Terwijl de spelers lopen, mag de tikker die in het midden staat hen met de bal aangooien. Als ze in de hoepels staan, telt dat niet meer. Wie uit is, werkt mee met de tikker van de eigen ploeg. Zodra er één persoon extra in het midden staat, mag die ploeg tikkers niet meer lopen met de bal.

Er moet altijd iemand in het 'kot' (achter de lijn) blijven staan. De ploeg bij wie het 'kot' leeg is, heeft verloren.

Iemand van de spelbegeleiding staat in de buurt van het 'kot' en turft hoe vaak spelers een volledige ronde maken. Op het einde van het spel krijgen de ploegen € 5 per streepje als er meer dan zeven spelers in de ploegen zitten of € 10 per streepje als er drie tot zeven spelers in de ploegen zitten.

### AFKOPEN

Iedere ploeg krijgt de kans om een of twee hoepels af te kopen. Om één hoepel af te kopen, betalen ze € 10 per persoon, voor twee hoepels betaalt de ploeg € 20 per persoon.

### WINNAAR

De ploeg die wint, krijgt € 50 per persoon.



## SCHOOLBEL 4



Joepie! Na het vierde middelbaar mag je vakantiewerk gaan doen om een centje bij te verdienen.

Speel 'blad-steen-schaar met supporters'.

Ga per twee staan en speel blad-steen-schaar tegen elkaar. De winnaar mag naar een andere winnaar lopen om nog een spelletje te spelen, terwijl de verliezer supporter wordt van de persoon tegen wie hij of zij verloor. Dat supporteren mag heel luid gebeuren. Verliest de persoon voor wie je supportert, dan word je supporter voor de winnaar van dat spelletje.

De laatste persoon die zo wint, krijgt € 100 als loon voor het vakantiewerk.

## VIJFDE MIDDELBAAR: HULPVERLENING

*Binnenkort moet je keuzes maken om verder te studeren. Je hebt toch al een beetje keuzestress: ga ik verder studeren of werken? Welke hogeschool of universiteit verkies ik? Kan ik op kot? Kan ik een beurs krijgen? Hoe moet ik solliciteren?*

*Voor elke leerling is het belangrijk dat er mensen zijn op school, zoals leerkrachten of zorgteams, die luisteren en blijven geloven in de talenten van de jongere. Mensen in armoede hebben meer kans om onderweg hindernissen tegen te komen. Positieve aanmoediging en ondersteuning van de school en de omgeving van de jongere zijn dan heel belangrijk.*

*Je legt je oor te luisteren bij het CLB. Kunnen zij helpen?*

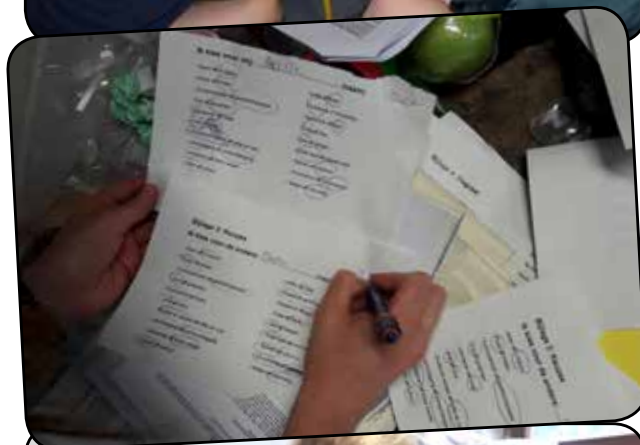
*Het volgende spel draait rond keuzes en stress.*

## WINNAAR EN VERLIEZER

Er is geen winnaar of verliezer. Van elke ploeg worden de fouten geteld.

Per fout antwoord geven de ploegen € 5 af.

(Zijn er heel veel fouten, pas dat bedrag dan aan en kies voor € 2 per fout.)



## KEUZESPEL

### MATERIAAL

- ▶ Gekopieerde bladen met keuzes (bijlage 6)
- ▶ Schrijfgierief voor iedereen

### SPELUITLEG

Iedereen gaat even in de eigen ploeg per twee staan. Van elk duo gaat één persoon aan één kant van het lokaal of terrein zitten, de andere gaat aan de andere kant zitten. Zorg voor voldoende afstand.

De mensen aan de ene kant krijgen de helft van een blad met bovenaan 'Ik kies voor de andere: ... (naam)' en de mensen aan de andere kant krijgen het stuk met 'Ik kies voor mij: ... (naam)':

Op het blad staan telkens twee woorden waaruit je moet kiezen. Wat past het beste?

Na het startsein begint iedereen hun deel in te vullen, ofwel voor de andere ofwel voor zichzelf.

(Is er een ploeg met een oneven aantal ploegleden, dan neemt de leiding een rol 'ik kies voor mij'.)

Na een minuut zet je het invullen stop en haal je de papieren op.

De andere ploeg of de spelbegeleiding verbetert de papieren met 'Ik kies voor de andere' door te kijken naar de overeenkomstige 'Ik kies voor mij', en schrijft onderaan hoeveel fouten er gemaakt werden.

### AFKOPEN

Een ploeg kan een halve of hele minuut extra tijd kopen door respectievelijk € 10 of € 20 per persoon te betalen.

## SCHOOLBEL 5



*Je hebt het niet altijd voor het zeggen in het leven. Soms beslissen externe omstandigheden voor jou en rol je in armoede.*

Lees de situaties hieronder voor. De personages die aangesproken worden, wisselen van ploeg.

**Jef**, jullie huis is afgebrand. De verzekering doet moeilijk. Het is een financiële puinhoop. Je gaat van de niet-armoedeploeg naar de armoedeploeg.

*Wat op het personagekaartje staat:*

*Jef*

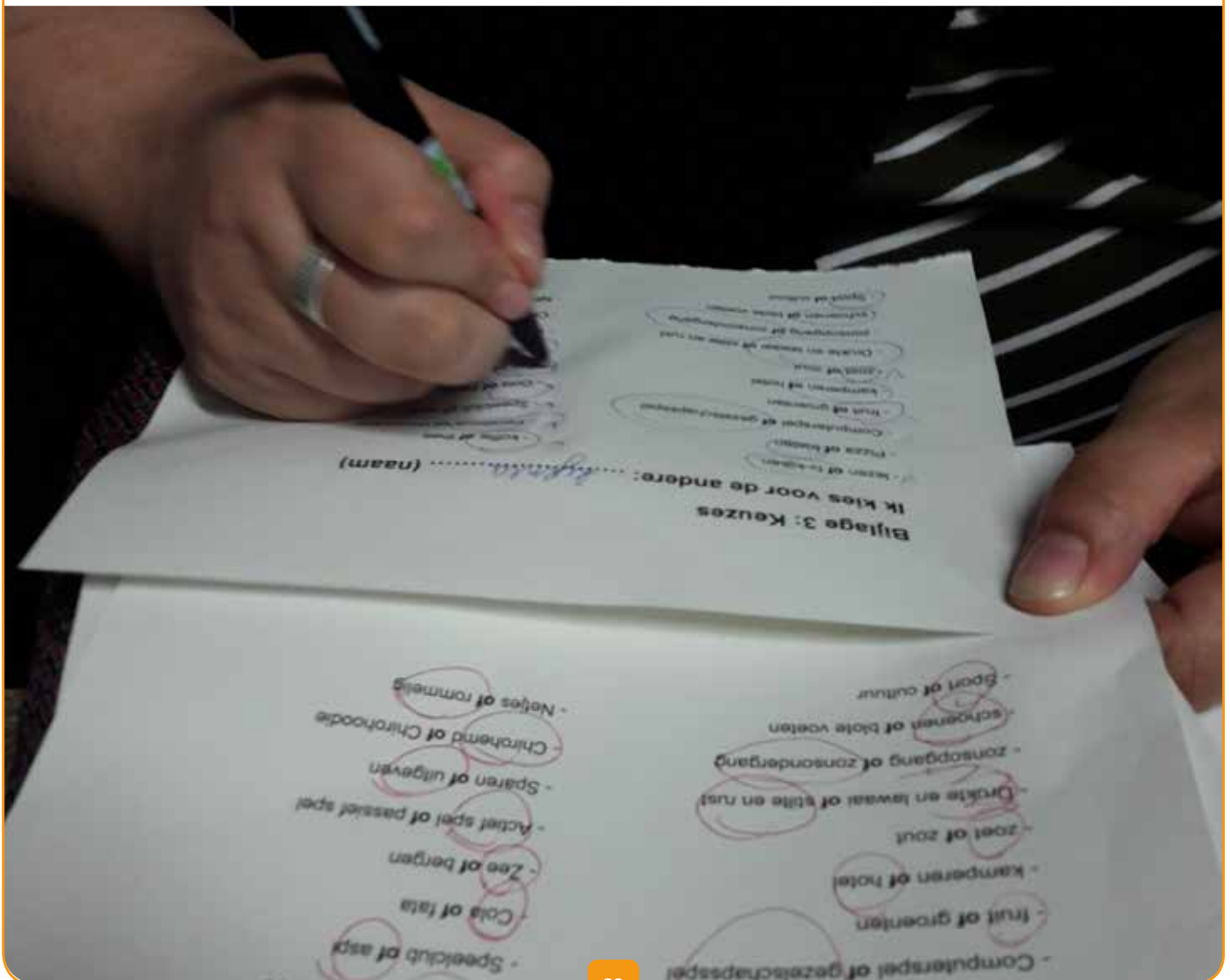
*Met je twee jongere zussen woon je in een leuk huisje net buiten de stad. Je ouders werken allebei 4/5 zodat ze elk één dag in de week meer tijd met jullie kunnen doorbrengen. Je zit in de Chiro.*

**Ilona**, door een onverwachte en grote erfenis zijn de schulden van je vader afgelost. Je moeder vond vast werk. Je ouders zien het allebei weer zitten.

*Wat op het personagekaartje staat:*

*Ilona*

*Je vader was zelfstandige, maar is door de economische crisis failliet gegaan. Je moeder probeert de schade te beperken door weer te gaan werken, maar ze vindt enkel tijdelijke jobs en kan lange periodes tussendoor niet werken.*



## ZESDE MIDDELBAAR: EINDEJAARSREIS

*Na jaren met dezelfde mensen op school te zitten is het fijn om af te sluiten met een mooie reis. Veel scholen gaan aan het einde van het zesde middelbaar met iedereen op reis. Voor mensen in armoede is het niet eenvoudig om het bedrag voor die reis bij elkaar te sprokkelen. Welzijnszorg stimuleert scholen om een kostenbeleid uit te werken zodat ook kansarme leerlingen kunnen meegaan op uitstap.*

*Met deze opdracht ga je op tocht. Voor wie geld kan neerleggen, zal dat gemakkelijker verlopen.*

### TOCHTTECHNIEK

#### MATERIAAL

- ▶ Uitleg tochttechniek (vier kopies van bijlage 7: twee in stukken geknipt, twee heel)
- ▶ Visgraat deel 1 (vier stuks: twee in stukken geknipt, twee heel)
- ▶ Opdracht (vier stuks)
- ▶ Visgraat deel 2 (vier stuks: twee in stukken geknipt, twee heel)
- ▶ Acht enveloppen (om alle geknipte bladen bij elkaar te houden)
- ▶ Lijm en kladpapier

#### SPELUITLEG

Iedere ploeg krijgt een visgraat, de uitleg hoe je een visgraat moet gebruiken en een gesloten envelop. De visgraat en de uitleg van de tochttechniek zijn in stukken geknipt en moeten nog aan elkaar geplakt worden. Dat kunnen ze met lijm op kladpapier doen.

Aan het einde van de eerste visgraat doen ze de envelop open. Daarin zitten een opdracht en een nieuwe visgraat. Voor de opdracht moet de groep een selfie maken (met een kappelletje, een glasbak, een bushokje) op die locatie.

De tweede visgraat brengt hen terug naar het lokaal.

Ga met de begeleiding mee op tocht. Zo kan je zelf beslissen wanneer je een opmerking maakt, hulp biedt of de tocht afbreekt omdat ze al een kwartier fout aan het lopen zijn.

#### AFKOPEN

Tegen betaling kan je de visgraat of de visgraat én uitleg kopen die niet in stukken geknipt zijn. Als je € 10 per persoon betaalt, krijgt de ploeg hele visgraten. Voor € 20 per persoon krijgen ze ook de uitleg van de tochttechniek in zijn geheel.

#### ZELF AANPASSEN

Maak de tocht in een lus en niet te lang. Eén of twee kilometer is zeker genoeg. Je doet al snel een kwartier over een kilometer. Als je fout loopt of de tochttechniek niet snapt, wordt twee kilometer een heel lange opdracht.

Kies of je de twee ploegen dezelfde visgraat geeft, of dat je voor de ene ploeg de tocht linksom uittekent en voor de andere ploeg rechtsom.

#### ZELF AANPASSEN: ALTERNATIEF

Ben je niet zo goed met tochttechnieken en de visgraat, geef hen dan verschillende envelopjes met in stukken geknipte opdrachten in. De opdrachten beschrijven plaatsen waar ze naartoe moeten en een foto moeten nemen. Zoek leuke of grappige opdrachten (allemaal in het kappelletje, beeld dennenbomen uit onder het straatnaambordje van de Dennenstraat, enz.) De ploeg die iets wil afkopen, krijgt een of meerdere opdrachten niet in stukken geknipt.

#### WINNAAR

De ploeg die wint, krijgt € 50 per persoon.



#### SCHOOLBEL 6



Een laatste factuur.

Elke ploeg trekt een kaartje uit de stapel schoolfacturen en betaalt het bedrag dat op de factuur staat per persoon.

## AANKOPEN VAN DIPLOMA'S EN TOEKOMST

De deelnemers tellen nu met hun ploeg het geld en kopen er diploma's en andere toekomstplannen mee.

Ze schrijven op het grote blad (bijlage 4) wie van hun ploeg welk diploma en welke toekomstplannen koopt.

Wat?	Kostprijs per persoon?	Wie? (niet-armoedeploeg)	Wie? (armoedeploeg)
Geen diploma middelbaar	0		
Geen diploma middelbaar, wel opleiding in avondschool om getuigschrift te halen voor job die je graag doet	50		
Middelbaar diploma	100		
Middelbaar diploma + verder studeren	200		
Middelbaar diploma + verder studeren op kot	250		
Middelbaar diploma + verder studeren met eigen auto	250		
Middelbaar diploma + wereldreis + later verder studeren	300		

## PROCLAMATIE

### HAPJE + DRANKJE

Er staan hapjes en een drankje klaar voor iedereen.

Als de lijst met diploma's en toekomstplannen ingevuld is, kan de diploma-uitreiking beginnen.

Overloop de verdeling van diploma's in het schema.

Hou een korte speech, maak duidelijk dat het voor de ene ploeg toch wat moeilijker was dan voor de andere.

#### Beste studenten

*Met z'n allen doorliepen jullie zes jaar aan de middelbare school. Jullie werden een hechte groep en hadden een leuke tijd samen, in de klas en daarbuiten. Voor velen liep alles van een leien dakje. Anderen moesten wel wat knokken. De communicatie met jullie ouders via Smartschool verliep niet altijd even vlot. Van en naar school gaan was voor sommigen gemakkelijker dan voor anderen. Een rustig plekje vinden om te studeren, was niet voor iedereen vanzelfsprekend, net als een hobby vinden waarin je je voldoende kon ontspannen naast het stresserende schoolwerk. Gelukkig kon iedereen mee op eindejaarsreis.*

*En nu is de tijd aangebroken om afscheid te nemen, hier scheiden onze wegen.*

*Dus neem je getuigschrift of je diploma in de hand en wens elkaar veel succes. Of je nu gaat werken of verder gaat studeren, we wensen jullie het beste in jullie toekomst. We hopen dat jullie alle kansen krijgen die jullie verdienen, want de laatste zes jaar was dat niet altijd het geval.*

*Het ga jullie goed!*

## EVEN STILSTAAN

Geniet van het hapje en het drankje en sta even stil bij het spel. Stel de volgende vragen en laat de deelnemers antwoorden. Zorg ervoor dat iedereen aan het woord kan komen en maak de afspraak dat iedereen naar elkaar luistert. Is dat luisteren in jullie groep wat moeilijk? Gebruik dan een 'spreekstok': enkel degene die het stokje vasthoudt, mag iets zeggen.

Gebruik de informatie onder 'Achtergrond' om de antwoorden van de deelnemers te duiden.

- ▶ **Hoe voelde het om opgedeeld te worden in twee ploegen op basis van je thuissituatie? Hoe voelde dat voor de niet-armoedeploeg en voor de armoedeploeg?**
- ▶ **Er zijn enkele mensen van ploeg veranderd. Met welke redenen? Hoe voelde dat?**

### → ACHTERGROND

*Armoede is een structureel probleem. Je komt erin terecht zonder dat je er zelf inspraak in hebt of er zelf iets aan kan doen. Dat kan bijvoorbeeld doordat je ouders geen vast of degelijk werk vinden omdat er op dat moment geen is op de arbeidsmarkt. Of denk maar aan ziekte. Dat brengt vaak medische kosten met zich mee, terwijl je terugvalt op een uitkering die vaak schommelt rond de armoedegrens. Mensen in armoede worden daardoor vaak (onbewust) uitgesloten. Dat brengt vaak gevoelens van onmacht, woede en frustratie, eenzaamheid en uitsluiting met zich mee.*

*Welzijnszorg wil armoede in Vlaanderen en Brussel bestrijden en doet dat samen met verenigingen, vrijwilligers, scholen, beleidsmakers, enzovoort. Door Samen Tegen Armoede te strijden, kunnen we onze krachten bundelen. We zijn solidair met elkaar, want iedereen kan in armoede terecht komen. Een op de zeven Belgen leeft in armoede.*

- ▶ **Hebben jullie veel moeten discussiëren over het inzetten van geld? Hoe verliep dat?**

### → ACHTERGROND

*Omgaan met een beperkt budget geeft vaak veel stress. Bovendien kan je niet in de toekomst kijken en weet je niet of er nog opdrachten komen die extra geld vragen. Mensen in armoede zijn daar continu mee bezig. Sommigen doen hiervoor een beroep op schuldbemiddeling. Jammer genoeg komt meer dan 55 procent van die schulden voort uit overlevingskosten: huur van de woning, water en elektriciteit, voeding, kleren, onderwijs, enz.*

- ▶ **Voelden jullie een groot verschil tussen de armoedeploeg en de niet-armoedeploeg? Was het moeilijker of gemakkelijker?**
- ▶ **Denk je dat dit in het echte leven ook zo is?**

### → ACHTERGROND

#### Het mattheuseffect

*Eén mechanisme zie je voortdurend in het spel maar ook in de werkelijkheid terugkomen: het mattheuseffect. Daarbij krijgen mensen die het financieel goed hebben vaak meer dan zij die arm zijn. Mensen met geld kunnen bijvoorbeeld sneller een huis kopen dan iemand die arm is. De overheid steunt het kopen van een huis met een financiële bonus. De arme kan daar niet van genieten, hij of zij moet vaker terecht op de private huurmarkt of staat op een wachtlijst voor een sociale woning. Naar dat laatste gaan beduidend minder middelen dan naar eigenaarschap. Een ander voorbeeld is het onderwijs. Kapitaalkrachtige mensen hebben meer geld om studies te betalen. Ze studeren langer en maken dus meer gebruik van het gesubsidieerde onderwijs.*

*Ook in dit spel ervaar je dat mechanisme. De niet-armoedeploeg heeft een betere financiële startpositie en kan daardoor voordelen afkopen. Ze vergroten zo hun kans om te winnen, ongeacht hun persoonlijke mogelijkheden. De armoedeploeg heeft een moeilijker startpositie, én staat gedurende het spel voor meer hindernissen.*

*Welzijnszorg maakt de overheid en de samenleving hiervan bewust en streeft een meer gelijke verdeling na.*

## '1 op 5 loopt school in de buitenbaan'

Lees de campagnetekst 2018 van Samen Tegen Armoede in bijlage 5.

Meer informatie over de campagne vind je op [samentegenarmoede.be](http://samentegenarmoede.be).



**Meer doen?** Wil je zelf solidair zijn met mensen in armoede? Je kan hiervoor met je groep of jeugdbeweging allerlei acties organiseren en geld inzamelen voor Samen Tegen Armoede. Organiseer een **Soep op de Stoep** waarbij je soep verkoopt, laat je sponsoren voor een **sportieve activiteit** zoals een dagtocht of verkoop **zaadjes**. Ga naar [samentegenarmoede.be](http://samentegenarmoede.be) voor meer inspiratie.

Je vindt op die website ook het soepspel 'Soepercool', een spel waarin je leden groenten verzamelen waarmee ze soep maken voor een **Soep op de Stoep**-actie.



# Adressenlijst

## SPOOR ZES

### Spoor ZeS

Kipdorp 30  
2000 Antwerpen  
03-231 07 95  
[spoorzes@chiro.be](mailto:spoorzes@chiro.be)  
[chiro.be/spoorzes](http://chiro.be/spoorzes)  
[spoorzesindeklas.be](http://spoorzesindeklas.be)



## WELZIJSZORG

### Nationaal secretariaat

Huidevettersstraat 165  
1000 Brussel  
02-502 55 75  
[info@welzijnszorg.be](mailto:info@welzijnszorg.be)  
[welzijnszorg.be](http://welzijnszorg.be)

### Regionaal secretariaat Antwerpen

Rolwagenstraat 73  
2018 Antwerpen  
03-217 24 90  
[antwerpen@welzijnszorg.be](mailto:antwerpen@welzijnszorg.be)

### Regionaal secretariaat Brussel

Huidevettersstraat 165  
1000 Brussel  
02-213 04 73  
[brussel@welzijnszorg.be](mailto:brussel@welzijnszorg.be)

### Regionaal secretariaat Limburg

Tulpinstraat 75  
3500 Hasselt  
011-24 90 20  
[hasselt@welzijnszorg.be](mailto:hasselt@welzijnszorg.be)



welzijnszorg<sup>vzw</sup>  
samen tegen armoede



### Regionaal secretariaat Oost-Vlaanderen

Sint-Salvatorstraat 30  
9000 Gent  
09-269 23 40  
[gent@welzijnszorg.be](mailto:gent@welzijnszorg.be)

### Regionaal secretariaat Vlaams-Brabant en Mechelen

Varkensstraat 6  
2800 Mechelen  
015-29 84 58  
[mechelen@welzijnszorg.be](mailto:mechelen@welzijnszorg.be)

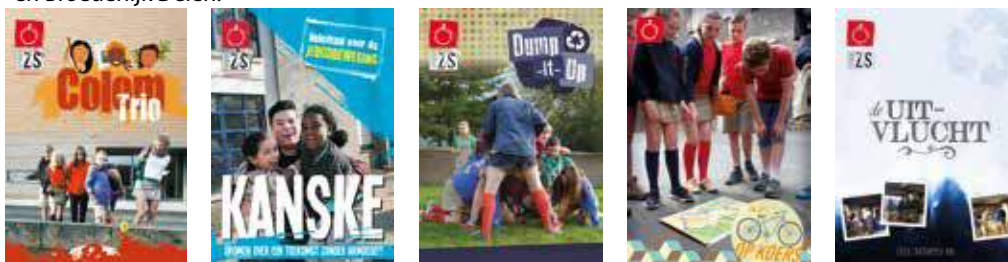
### Regionaal secretariaat West-Vlaanderen

Sint-Jorisstraat 13  
8800 Roeselare  
051-26 08 08  
[roeselare@welzijnszorg.be](mailto:roeselare@welzijnszorg.be)

# Meer Spoor ZeS!

## MEER SPOOR ZES-SPELEN VOOR +12?

Op [chiro.be/jongeren spel](http://chiro.be/jongeren spel) vind je nog veel meer jongerenspe-  
len die Spoor ZeS maakte in samenwerking met Welzijnszorg  
en Broederlijk Delen!



## MEER SPOOR ZES-MATERIALEN OVER DEZE CAMPAGNE VAN SAMEN TEGEN ARMOEDE?

### IN DE BUITENBAAN

#### VOOR DE BASISCHOOL

'In de buitenbaan' bestaat uit een **handleiding** voor de leer-  
kracht, met een spannend verhaal, kant-en-klare lessen met  
methodieken, gespreksvormen, stilvalmomentjes en leuke  
weetjes, een **werkboekje** met opdrachten voor de leerlingen  
en het **themalied**. Een echte meezinger!

Meer informatie vind je op [spoorzesindeklas.be](http://spoorzesindeklas.be)  
of [samentegenarmoede.be](http://samentegenarmoede.be).



### ACHTERSPRONG & VOORSTAND

#### TEKSTENBOEKJE

**Poëzie en citaten** om over na te denken  
en over te praten. **Getuigenissen en  
bezinnende teksten, verhalen** over  
toekomst. Allemaal te lezen in het tek-  
stenboekje van Spoor ZeS voor Samen  
Tegen Armoede 2018.

**Tip:** Leg of hang het tekstenboekje op  
plaatsen waar leden of leiding 'even moe-  
ten wachten': het toilet, een zetel in het  
leidingslokaal, enz. Zo hebben ze even  
tijd om in het boekje te snuisteren.



Verkrijgbaar bij Spoor ZeS: surf naar [spoorzesindeklas.be](http://spoorzesindeklas.be) of  
[chiro.be/tekstenboekje](http://chiro.be/tekstenboekje). Mail voor meer informatie of bestellin-  
gen naar [spoorzes@chiro.be](mailto:spoorzes@chiro.be).

Gratis voor Chirogroepen

## DE TWEEDE MIJL

Acht of negen jaar oud was ik,  
die zondagnamiddag, bij de speelclub,  
met sport, spel, en ten slotte ook een echte loopwedstrijd.  
Een mijl, zo zeiden ze ons.

Na het startsein liep een van de leiders voorop,  
het terrein af, over het voetpad naar het kerkplein,  
en zo verder het dorp uit, het veld in, de dijk op,  
en met een grote lus weer richting jeugdlokaal.

De groep die de leider volgde, werd een langgerekte sliert,  
de afstand tussen de deelnemers alsmar groter.

Bij aankomst werden we opgewacht door een leider  
die onze score noteerde.

“De vijfde,” riep hij me toe toen ik over de meet kwam,  
“zie je wel dat je het kunt.”

We zijn nu vele jaren later.  
Veel beelden uit mijn kindertijd zijn vaag geworden.

Maar die ene opmerking herinner ik me levendig,  
en daardoor ook die hele loopwedstrijd.

Die woorden waren zijn extra mijl,  
– of misschien wel meer ook –  
meegelopen met mij,  
een mentale boost,  
onuitwisbaar in mijn geheugen.

*Karel Malfiet*

*Uit: tekstenboekje 'Achtsprong & voorstand'*

