



**ONTKNOOP  
DE ZAKDOEK**

**ARMOEDE  
IS EEN ONRECHT**

MAAK ER **SPEL** VAN

## COLOFON

*Eindredactie:* Elke Sevens.

*Schreven mee:* Frederik Biesmans.

Leverden inhoud en commentaar: Alexander Van Leuven, Charlotte Bara, Ief Verlaenen, Katrien Poel, Kim Sinnesael, Marie Wattiez, Marijke Van Hassel, Merijn Van de Geuchte, Steven Decuypere, Monique Adyns.

*Taalcorrectie:* Daan Wouters

*Met dank aan:* Welzijnszorg en 't Hope

*Lay-out:* Echtgoed.be

*Druk:* drukkerij Bulckens | zwartopwit.com

*Verantwoordelijke uitgever:* Elke Sevens,

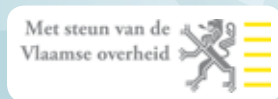
Kipdorp 30-2000 Antwerpen

*Wettelijk Depot:* D/2011/2909/2

Dit is een publicatie in het kader van het gezamenlijk jaarthema 2011-2012: "Armoede is een onrecht. Maak er spel van!"

Een samenwerking tussen Chirojeugd Vlaanderen, Decenniumdoelen 2017, FOS Open Scouting, Jeugd Rode Kruis, KLJ, KSJ-KSA-VKSJ, Scouts en Gidsen Vlaanderen en Wel Jong Niet Hetero

Met de steun van  
[www.cera.be](http://www.cera.be)



## INLEIDING

# He Herrieschoppers!

Speciaal voor jullie boksten we een kant-en-klaar spel rond armoede en sociale uitsluiting in elkaar.

Jullie leden gaan op stap met de sympathieke monsters van de familie Kabaal. De monsters van de familie Kabaal vertellen verhalen waarin kinderen voorkomen. Voor ieder kind waarover de monsters vertellen, leggen ze een knoop in hun zakdoek. Je leden moeten proberen om verhaal per verhaal deze knopen te ontrafelen en zo de problemen van de kinderen op te lossen.

Spelenderwijs staan ze stil bij wat het betekent om in armoede te leven. Ze ervaren hoe het voelt om er niet bij te horen. Ze merken dat wat op het eerste zicht heel makkelijk lijkt, soms ook heel moeilijk kan zijn.

Een spel om even bij na te denken dus, maar ook een spel dat in de eerste plaats leuk, ontspannend en actief wil zijn.

Veel plezier!



## IN EEN NOTENDOP...

### *Doel*

Door middel van spel en verhaal stilstaan bij de ervaring van armoede en sociale uitsluiting.

### *Doelgroep*

6 tot 12

Op elke spelfiche staat aangegeven vanaf welke leeftijd je het spel kan spelen.

### *Aantal spelers*

6 tot 30

### *Aantal begeleiders*

Een begeleid(st)er volstaat, twee is beter.

### *Duur*

'Ontknoop de zakdoek' bestaat uit verschillende kleine spelletjes. Hoe lang elk spelletje duurt, vind je terug op de spelfiches.

Op p. 10 vind je een aantal varianten van dit spel terug. Mits een aantal kleine aanpassingen kan je dit spel ook in een grotere groep spelen of op korte momentjes doorheen het hele jaar.





# De familie Kabaal maakt er spel van!

Vechten tegen armoede, dat doe je niet alleen. Zo denkt de monsterfamilie Kabaal er over. Moemso, Schraker, Meponki, Dassel, Grollo, Fremoos en So leven al meer dan 100 jaar onder het bed van kinderen. Van daaruit hebben ze veel zien gebeuren. Mooie dingen maar ook droevige en soms heel oneerlijke. Veel kinderen leven in armoede en daar kunnen de monsters niet goed tegen. Dan maken ze met al hun toeters en bellen gigantisch veel kabaal, je wordt er horendol van!

De monsters leggen voor elk kind dat het moeilijk heeft een knoop in hun zakdoek. Telkens ze hun neus snuiten, zien ze een knoop en denken ze aan een van de kinderen en hun moeilijkheden. Vaak gaat het over heel gewone dingen. Niemand wil op school met Senne spelen. Lieze begrijpt niet wat haar leerkracht vertelt. Mo geraakt niet op tijd bij de basketballes omdat ze thuis geen auto hebben. Dingen waarbij je niet altijd aan armoede denkt maar die er vaak wel rechtstreeks of onrechtstreeks mee te maken hebben.

### Moemso

Als Moemso fluit, staat de tijd stil. Dat is een techniek die ze in Egypte heeft geleerd van een echte slangenbezweerder. Terwijl niets beweegt en niemand het merkt, slaat ze haar slag. Dan haalt ze fratsen uit zoals veters aan elkaar knopen of staartjes losmaken.

### Fremoos

Van country tot flamenco of rock and roll, Fremoos kan het allemaal. Ze is de ster op alle feestjes, swingt hele zalen bij elkaar. Met haar snerpende snaren maakt ze iedereen in een mum van tijd alert en klaar voor actie. De ideale wekker, als je 't ons vraagt!

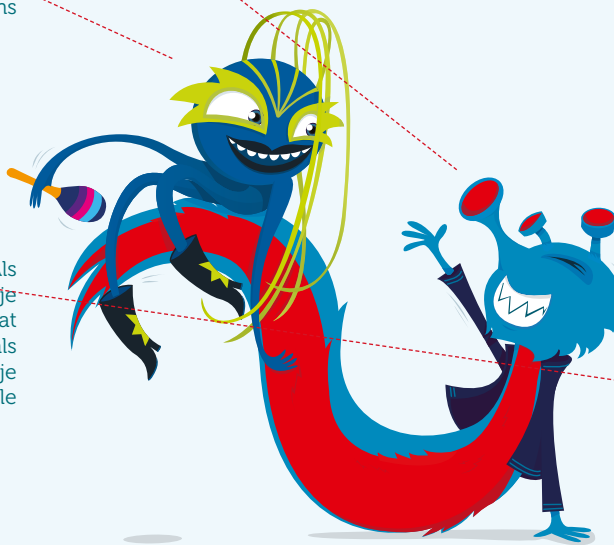
### Meponki

De kleinste maakt het meeste lawaai. Als Meponki op zijn trompetten blaast, sta je er liever niet naast. Maar een geluk dat Meponki zijn toeters enkel gebruikt als hij de aandacht wil trekken. Want stel je voor... binnen de kortste keren zou de hele wereld doof zijn!

### So

Met haar handige luidspreker kan zij ieders boodschap wel 10.000 keer versterken. Zo worden ook de allerkleinsten gehoord. In de hiphopscene heeft deze Cool Cat geleerd hoe ze voor zichzelf moet opkomen. Ze is echt 2 cool 4 the crew!

## De familie Kabaal



## Grollo

Grollo is zo zot als een achterdeur. Wanneer Grollo met zijn sambaballen begint te schudden, kan niemand blijven stilstaan. Met zijn enthousiasme houdt hij iedereen urenlang aan de gang. Hij heeft geen 'uit'-knop, ook al zou je dat soms willen.

## Dassel

Van alle monsters heeft Dassel de meeste armen. Die gebruikt hij om opzweepende ritmes uit zijn tamtam te toveren. Als er iets te beleven valt, trommelt Dassel iedereen bij elkaar. Hij heeft ook vlijmscherpe tanden. Geen paniek, hij heeft nog maar een keer een kind opgegeten. Echt smaken deed het niet. Sindsdien is hij vegetariër.

## Schraker

Schraker heeft een mond vol trommels. Als hij met zijn tanden klappert, hoor je het minstens twee dorpen ver. Hij is een beetje onhandig maar wel de aardigste van dit zevental. Met zijn zevenmijlslaarzen staat hij in een mum van tijd aan de andere kant van het land. Zo kan hij iedereen op elk tijdstip van de dag te hulp schieten.



# Wat is armoede?

*Arm en rijk, da's toch simpel:  
'arm' betekent dat je weinig hebt  
en 'rijk' betekent het tegenovergestelde.*

*Niet?*

Helaas is armoede veel meer dan geen geld hebben of onder een brug moeten slapen. Gezinnen in armoede hebben meer **problemen** dan alleen een geldtekort: moeilijkheden op school, weinig kansen op de arbeidsmarkt, een klein inkomen, een ongezonde woning, een moeilijke thuissituatie, ...

Een voorbeeldje om dit te illustreren:

Een kind op zes woont in een huis met een lekkend dak, schimmels, vocht of rottende ramen en deuren. Wie in zo'n huis woont, is vaker ziek. Als er andere dringende kosten zijn, stel je een doktersbezoek al eens uit. Maar wie niet naar de dokter gaat, blijft langer ziek en kan blijvende gezondheidsproblemen oplopen. Een kind dat daardoor vaak afwezig is op school loopt een leerachterstand op. Zo belandt hij of zij in een zwakkere positie aan het begin van de arbeidsloopbaan en loopt meer risico op een slecht betaalde job of werkloosheid. Een mooi huis zonder lekkend dak, schimmels, vocht of rottende ramen en deuren wordt dan iets moeilijker...

Zo kan armoede een kluwen worden waar je nog moeilijk uitgeraakt. Jan Vranken, professor gespecialiseerd in de armoedeproblematiek, spreekt over een kringloop van armoede. Armoede wordt ook gemakkelijk doorgegeven van ouders op kinderen. Dat noemen we **generatiearmoede**.



Armoede bepaalt met andere woorden je schoolcarrière of je makkelijk vrienden maakt, waar je woont en hoe je vrije tijd eruit ziet. Het zorgt voor stress in een gezin en heeft een effect op je gezondheid. Hier willen we met dit spel bijilstaan.

De verhaaltjes van onze monsters vertrekken vanuit **zeven verschillende levensdomeinen**: school, wonen, vrije tijd, geld, gezondheid, gezin en vrienden. Het thema gezondheid komt bijvoorbeeld aan bod in het verhaal van Robbe die een vitaminetekort heeft. En het verhaal van Jules, die de ruzie tussen zijn twee zussen wil bijleggen, gaat over het gezin.

De problemen die geschetst worden, hebben meestal ook een invloed op andere levensdomeinen. Een voorbeeld: Lien moet haar huiswerk maken tussen spelende broers. Omdat ze zich zo niet kan concentreren, haalt ze op school slechte punten. Een schoolprobleem dat samenhangt met een woonprobleem dus.



Misschien lijken sommige verhaaltjes op het eerste zicht maar weinig met armoede te maken te hebben. De problemen die aan bod komen, kunnen in elk gezin voorkomen. Maar in arme gezinnen komen ze vaak allemaal tegelijkertijd voor en blijven ze een leven lang aanslepen.

Wil je meer lezen over armoede en sociale uitsluiting? Kijk dan op [www.maakerspelvan.be](http://www.maakerspelvan.be)!

# Speluitleg

## DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen zo snel mogelijk alle knopen uit de zakdoek van de monsters te ontwarren.

## OPBOUW VAN HET SPEL

Het spel werkt rond zeven thema's: school, wonen, vrije tijd, geld, gezondheid, gezin en vrienden. Per thema vertelt een monster van de familie Kabaal een verhaaltje over een kind waarbij ze onder het bed hebben geleefd. Bij elk verhaaltje hoort een spelletje. Telkens de leden een spelletje tot een goed einde brengen, mogen ze een knoop losmaken en winnen ze een voorwerp dat bij het verhaaltje hoort. Als alle knopen uit de zakdoek zijn tegen het einde van de activiteit, heeft de groep gewonnen.

De spelletjes kregen sterretjes mee die weergeven vanaf welke leeftijd je leden ze aankunnen:



vanaf **zes** jaar



vanaf **acht** jaar



vanaf **tien** jaar

*In een kleine groep kan je eerder voor leuke samenwerkingsopdrachten kiezen.*

## VOORBEREIDING

Neem alle spelletjes door en kies de spelletjes die je met jouw groep wil spelen. Hou rekening met de grootte en de leeftijd van je groep. Hou ook rekening met de duur van de spelletjes. Als je per thema een spel kiest, heb je zeven spelen. Dat moet volstaan voor een goed gevulde namiddagactiviteit!

Hang een waslijn op tussen twee bomen of twee palen. Voorzie zeven stoffen zakdoeken, eentje per thema. Leg in elke zakdoek een knoop per spelletje dat je rond een thema speelt. Bijvoorbeeld: Jullie spelen rond het thema school twee spelletjes, dus leggen jullie twee knopen in de zakdoek die bij het thema school hoort. Hang de spelfiches samen met de zakdoek aan de waslijn.

*Sta ook even stil bij het soort terrein waarop je gaat spelen.*

Voorzie voor elk spelletje dat je wil spelen het nodige materiaal. Wat je nodig hebt, staat op alle spelfiches. Een overzicht vind je op p. 15.

Zorg bij elk spel voor een voorwerp dat de kinderen kunnen winnen. Dit voorwerp gebruik je opnieuw tijdens de nabespreking. Op de spelfiche vind je per spel een voorstel, maar je kan ook voor andere voorwerpen kiezen. Meer uitleg over de nabespreking vind je op p. 13.

*Je stemt de afstanden en hoeveelheden bij de opdrachten best af op de grootte van je groep. Een klerenketting van 30 meter laten maken door vier leden bijvoorbeeld is misschien te ambitieus.*

**VERLOOP**

*De inleiding*

Vertel je leden dat ze vandaag de familie Kabaal gaan helpen. Hebben ze al van deze vreemde monsterfamilie gehoord? Laat je leden zelf vertellen wie de verschillende monsters zijn. Heb je met je leden nog nooit rond deze familie gewerkt? Vertel hen dan wie de verschillende monsters zijn. Meer uitleg hierover vind je op p. 6.

De monsters maken heel veel lawaai omdat ze zo aandacht willen vragen voor armoede. Imiteer de monsters samen met je leden. Trommel op je tanden zoals Schraker, speel gitaar op je haren zoals Fremoos of fluit met je neus zoals Moemso. Natuurlijk maak je hierbij zoveel mogelijk lawaai!

Vertel dat de monsters een knoop in hun zakdoek leggen telkens ze een kind tegenkomen dat hulp of steun nodig heeft. Vroeger legden de mensen een knoop in hun zakdoek om iets niet te vergeten. De knopen mogen pas uit de zakdoek als de kinderen geholpen zijn. Daarvoor hebben de monsters de hulp van jouw leden nodig. Willen ze helpen?

### *Aan de slag!*

*Om het nog leuker te maken, kan je de verhaaltjes op voorhand inlezen met een audiorecorder. Gebruik een gekke stem en doe telkens een ander monster na.*

Laat een van je leden een zakdoek met een spelfiche van de waslijn halen. Zij of hij mag nu het verhaal op de spelfiche voorlezen. Zorg dat iedereen luistert. Kunnen jouw leden nog niet goed lezen? Vat het verhaal dan na het voorlezen nog eens samen. Je kan het ook zelf voorlezen.

Vraag je leden of ze willen helpen. Leg het spel dat bij het verhaal hoort uit. Voor sommige spelen moeten groepjes gevormd worden. Maak telkens nieuwe groepjes. Spelen je leden liever in groepjes tegen elkaar, behoud dan gewoon de al ingedeelde groepen.

*Wees duidelijk en gemotiveerd bij de uitleg. Hoe leuker jij het spel laat klinken, hoe leuker jouw leden het spel zullen vinden.*

Is het spelletje gedaan? Laat iemand van de winnende groep de knoop losmaken en geef hem of haar het voorwerp dat ze bij het verhaaltje konden winnen. Daarna mag iemand anders een zakdoek kiezen.

### *Slot*

Hebben jullie alle zakdoeken kunnen ontknopen? Hoera, dat moet gevierd worden! Haal een radio boven en speel het jaarthemalied af. Zing en dans lustig mee. Je vindt het jaarthemalied op [www.maakerspelvan.be](http://www.maakerspelvan.be).

*Speel zelf mee! Dit is een pak leuker voor je leden.*

## **NABESPREKING**

Bij de nabespreking sta je even stil bij hoe jouw leden het spel ervaren hebben. Vonden ze het leuk? Wat vonden ze moeilijk? Het is niet de bedoeling dat je op het einde nog een hele les meegeeft, maar geef je leden de kans om even te ventileren.

Tijdens de activiteit hebben jouw leden een aantal voorwerpen gewonnen. Vraag hen deze voorwerpen een voor een aan jou terug te geven en daarbij kort te vertellen van wie het voorwerp was en wat er in het spel gebeurde.

Leg de voorwerpen in een cirkel rond de groep. Stel een aantal vraagjes. Vraag je leden te antwoorden door bij één van de voorwerpen te gaan staan. Vraag telkens aan een of twee kinderen waarom ze bij dat voorwerp staan.

### *Mogelijke vraagjes:*

- Wat vond je het leukste spelletje?
- In welk spelletje gebeurde iets wat je niet leuk vond? Waarom was dit niet leuk?
- Welk spelletje vond je moeilijk? Waardoor was het moeilijk?
- Welk spelletje ging volgens jou over er niet bij horen? Hoe kwam deze uitsluiting naar voren?
- Welk spelletje ging volgens jou over arm zijn? Waarom?
- Welk spelletje ging volgens jou niet over arm zijn? Waarom?

Zorg dat er voldoende tempo in de vragen en antwoorden zit. Er zijn geen juiste of foute antwoorden.

# Varianten

Met een paar kleine aanpassingen kan je dit spel op een heel andere manier spelen. Een aantal mogelijkheden zijn:

## COMPETITIEF

Verdeel de groep in twee teams. Wie vervult de opdrachten het snelst of wint de spelletjes? Het team dat de meeste zakdoeken kan ontknopen, wint.

## POSTENSPEL

Met een grote groep kan je 'Ontknoop de zakdoek' als postenspel spelen. Zorg ervoor dat er over het hele terrein verschillende posten zijn. Alle leden moeten dan in kleinere groepjes van post naar post gaan om er een opdracht te vervullen. Wie ontknoopt het vlugst al zijn zakdoeken?

## WEKELIJKS

Hang in het lokaal de zeven zakdoeken op, met daarin steeds drie knopen. Start elke week met een verhaal van onze monsters en ontwar zo op een heel werkjaar de knopen.



# Materiaallijst

## Algemeen

Zeven stoffen zakdoeken en een waslijn.

Vergeet ook niet om per spel dat je speelt een voorwerp te voorzien dat je leden kunnen winnen.

Uitbrekertje: geen

Mini-ren-je-rot quiz: materiaal om drie zones mee af te bakenen

Lawaaijerige raadseltjes: stopwatch, een kopie van de rebus

Binnenhuisarchitectje: afbakningsmateriaal, vooraf gemaakte 'meubels'

Loodgiertertje: twee emmers, tafel, stoel, plastic buizen, karton, WC-rolletjes, ...

Huishoudklusjes: voldoende lego-blokjes, per groep drie papieren

Klerenketting: geen

Wie ben ik: vooraf gemaakte sticker-tjes met een foto van bekende duo's

Groepsgrootte: fluitje

Geld verdienen: snoepjes, materiaal om klusjes op te knappen (borstel, vuilzak, ...)

Investeren: snoepjes, kaartspel  
WC-rol-ketting: enkele WC-rollen, enkele tennisballen

Slapend beertje: geen

Voedselpiramide: reclamefolders, afbeelding van voedselpiramide

Jongens versus meisjes-tikkertje: geen

Keuzes tegen de tijd: een lijst met dilemma's

Verzoenen: ongeveer 20 verschillende voorwerpen waarvan je voor elke groep 1 exemplaar hebt

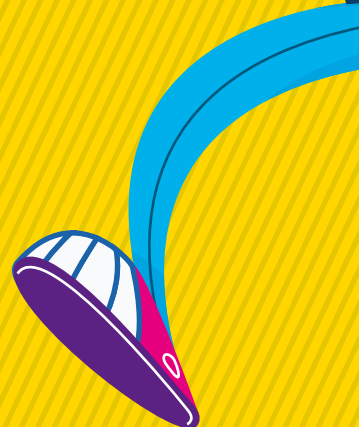
Nieuwe speloutfit: geen

Proficiat!: knutselmateriaal

Ik lees het verhaal van...: lijst met bestaande stripfiguren

Gebloeddoekt hindernissenparcours: obstakels en afbakingsmateriaal, blinddoeken

[www.maakerspelvan.be](http://www.maakerspelvan.be)



**DECENNIOUM  
DOELEN 2017**  
GEEF ARMOEDE GEEN KANS



Wel jong  
Niet Hetero

