



HET SLIMSTE WEB

Samen Tegen Armoede quizen

COLOFON

Het Slimste Web is een uitgave van Spoor ZeS, de dienst van de Chiro die rond Zingeving en Solidariteit werkt. Het spel is gemaakt naar aanleiding van 'Samen Tegen Armoede', een campagne van Welzijnzorg. 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 Sara Van Looveren, Katrien Monteyne, Sandrien De Sterck, Isolde Filliaert, Hannah Schiltz en Kusum Mertens. **Een speciale dankjewel aan** de tiptiens van Chiro 't Piegoetje uit Staden en hun leiding, voor hun enthousiasme tijdens het uittesten van het spel.



Foto's: Sara Van Looveren en Veerle Speltinckx

Illustraties: Klaas Verplancke

Taalnazicht: Bart Boone

Vormgeving: Jan Van Bostraeten

Druk: Bulckens, Herenthout

Wettelijk Depot: D/2016/2909/7

Heb je zin om mee te werken aan de ontwikkeling van Spoor ZeS-spelen? Laat het gerust weten via spoorzes@chiro.be.

Reacties zijn welkom via jongerenspel@chiro.be.

HET SLIMSTE WEB

In het kort

Groepsgrootte: 6-25 personen

Doelgroep: 14- tot 16-jarigen (na aanpassing: 12- tot 18-jarigen)

Spelbegeleiding: 2 of meer

Duur: 2 tot 3 uur

Terrein: Bij voorkeur binnen (in een ruimte die verduisterd kan worden), maar kan ook buiten

Doel: De spelers ervaren de complexiteit van armoede. Ze merken dat verschillende factoren armoede kunnen veroorzaken en dat in armoede leven invloed heeft op alle aspecten van het leven. Ze maken kennis met structuren die mensen in armoede kunnen helpen.

Inleiding

Armoede, dat is niet beschikken over (gezond) voedsel of huisvesting, geen toegang hebben tot de gezondheidszorg, of geen mogelijkheden hebben om verder te studeren. Maar ook een sociaal leven dat onder druk staat, omdat er geen geld is voor een sportclub of vereniging, voor schoolactiviteiten of een ontspannende daguitstap.

Armoede is een complex probleem waarbij mensen uitgesloten worden op verscheidene vlakken in het leven. Het is een schending van hun grondrechten. De campagne 'Samen Tegen Armoede' van Welzijnszorg wil de complexiteit van het armoedeweb opnieuw zichtbaar maken: armoede is geen keuze, maar een ingewikkeld samenspel van oorzaken en gevolgen.

Het slimste web is een veelzijdige quiz om kennis te maken met verschillende aspecten van armoede en meer specifiek het armoedeweb. Iedere ronde wordt gestart met een opdracht of actief spel om uit te maken wie mag beginnen. Door de afwisseling van inhoudelijke en ludieke vragen blijft de quiz leuk, en blijven er af en toe nieuwe inzichten hangen bij de deelnemers.

Meer achtergrondinformatie vind je in de campagnetekst van Samen Tegen Armoede op www.samentegenarmoede.be.

Ben je op zoek naar een **inleefspel over het armoedeweb**? Surf dan naar chiro.be/kanske en vraag je spel aan. Deelnemers ervaren in dat spel hoe anders het is om te dromen over de toekomst als je in armoede leeft. Ze leren structurele maatregelen kennen die de overheid kan nemen om armoede tegen te gaan. Ze ervaren hoe ze zelf het verschil kunnen maken door samen met andere mensen (in armoede) dit thema aan te pakken.

Dit is de spelbrochure voor de jeugdbeweging. Ben je geïnteresseerd in de handleiding voor gebruik in de klas? Kijk dan op spoorzesindeklas.be en ga op zoek naar Het Web-effect.

HET SLIMSTE WEB

Het slimste web neemt quizmethodieken over van een gelijkaardig genoemd tv-concept. De deelnemers nemen het in ploegjes tegen elkaar op om de meeste punten te verzamelen. Zo maken de deelnemers op een speelse manier kennis met de aspecten van het armoedeweb en elementen die gelinkt zijn aan armoede.

Je speelt het spel met minstens drie ploegjes van twee spelers en maximaal vijf ploegen van vijf spelers, in maximaal zes rondes.

Materiaallijst

+ Handleiding	☐
+ Powerpoint van <i>Het slimste web</i> (chiro.be/hetslimsteweb)	☐
+ Computer en beamer	☐
+ Een chronometer of timer	☐
+ Print van de powerpoint	☐
+ Puntenblad (bijlage 1)	☐
+ Verdeelstrookjes (bijlage 2)	☐
+ Wasspelden (ongeveer vier per persoon)	☐
+ Dunne alcoholstift	☐
+ Kladpapier	☐
+ Lijmstiften	☐
+ Tijdschriften	☐
+ Zakje of washandje met een hoop kleingeld in	☐
+ Speelkaarten (zeven per ploeg)	☐
+ Kladpapier	☐
+ Schrijfmateriaal	☐
+ Grote flappen, plakband en stiften OF schoolbord en krijt OF stoepkrijt	☐
+ Beschuiten	☐
+ Kaartjes met woorden (bijlage 3)	☐
+ Bol wol	☐
+ Een prijs voor de winnende ploeg	☐

Eventueel:

+ Kopies van het armoedeweb voor iedere ploeg (bijlage 4) of een groot armoedeweb in het lokaal	☐
+ Puntenblad en pen per groep	☐
+ Verlengdraad	☐

Voorbereiding

Lees op voorhand alles goed door, zo weet je wat je wanneer moet doen. Download de powerpoint op chiro.be/hetslimsteweb, ga na of hij goed werkt en test uit op welke 'knopjes' je moet duwen om door te gaan naar de volgende slide of woorden zichtbaar te maken. Print de powerpoint ook af zodat je weet op welke 'vakjes' je moet klikken als deelnemers een

juist antwoord geven.

Ondervind je problemen met de powerpoint? Mail dan naar spoorzes@chiro.be.

Kopieer bijlage 4 als je die wilt gebruiken.

Zet je lokaal klaar: plaats de beamer en laptop aan de ene kant, zet stoelen en eventueel tafels voor de groepjes aan de andere kant. Je kunt de tafels of de centrale stoelen al een nummer geven, zo kun je straks gemakkelijker onthouden welke ploeg mag antwoorden.

Knip de verdeelstrookjes los, kies hoeveel ploegen je wilt maken en tel strookjes af naargelang het aantal deelnemers dat in ieder ploegje moet zitten.

Leg al het materiaal klaar. Schrijf de aspecten van het armoedeweb op de wasspelden.

Speluitleg

Het slimste web is een quiz opgebouwd om met drie tot vijf groepen in verschillende rondes vragen te beantwoorden en opdrachten tot een goed einde te brengen. Iedere ronde heeft zijn eigenheid, de exacte regels staan per ronde beschreven. Je kunt zelf kiezen welke rondes je doet of schrapt.

Bij sommige vragen staat wat korte achtergrondinformatie of verduidelijking achter dit symbooltje: ➔. Kies zelf of je die vermeldt of niet.

Puntentelling: Aangezien tijd laten aftellen en punten aan de tijd toevoegen technisch moeilijk is, werken we met vaste tijden om te antwoorden op de vragen en kun je enkel punten winnen per goed antwoord. Die punten turven we. Gebruik hiervoor het puntenblad (bijlage 1). Geef na iedere ronde een tussenstand.

De opstelling: De groepjes zitten verspreid over het lokaal en hebben een nummer op hun centrale stoel geplakt om de groep aan te duiden. De deelnemers zitten allemaal achter die centrale stoel, terwijl er per ronde een afgevaardigde op zit. Die afgevaardigde geeft voor die ronde de antwoorden. Kies zelf of de achterban antwoorden mag influisteren of niet.

Speel je in kleine groepjes van twee of drie, dan hoeven de ploegen geen afgevaardigde te hebben.

Iedere ronde start op dezelfde manier: Voor iedere ronde wordt een korte of iets langere doe-opdracht gedaan, waarna de winnaar mag starten met de eerste vraag van de ronde. Onder het titeltje 'Wie begint?' staan bij iedere ronde twee opdrachten, kies zelf welke je gebruikt. Vaak is de tweede mogelijkheid actiever dan de eerste. De jury beslist wie wint.

Tips

Vraag oud-leiding, vrienden of volwassen begeleiding (VB's) om je te komen assisteren. Ze kunnen jury spelen voor de doe-opdrachten en af en toe humoristische opmerkingen maken. Zij kunnen ook de puntentelling bijhouden als je er alleen voor staat om de quiz te presenteren.

Speel altijd de vijf vragen per ronde, ook al ben je maar met drie of vier ploegen. Als een ploeg gefrustreerd geraakt omdat ze iedere ronde maar één vraag mogen beantwoorden terwijl andere ploegen twee vragen kunnen krijgen, kun je dat benoemen als een frustratie die mensen in armoede ook vaak voelen, namelijk dat zij minder kansen hebben.

VERDEELSPEL

Materiaal voor deze ronde:

- + Verdeelkaartjes (bijlage 2) ☐
- + Wasspelden (viertal per deelnemers) ☐
- + Dunne alcoholstift ☐

Verdeel de ploegen met dit actief verdeelspel. Kies aan de hand van het aantal deelnemers hoeveel ploegen je zult maken en uit hoeveel spelers een ploeg bestaat. Je maakt minimaal drie ploegjes van twee en maximaal vijf ploegen van vijf.

Schrijf op de wasspelden telkens twee aspecten van het armoedeweb:

- + Vrije tijd
- + Huisvesting
- + Gezondheid
- + Inkomen
- + Hulpverlening
- + Justitie
- + Sociale contacten
- + Arbeid en tewerkstelling
- + Gezin
- + Onderwijs





Iedere deelnemer krijgt een verdeelkaartje en twee wasspelden. De wasspelden worden vastgepind op twee verschillende kledingstukken. Wie de wasspeld van een ander kan afnemen, mag kijken op het strookje van die persoon. De pas verworven wasspeld wordt op een derde kledingstuk gehangen.

Wie geen wasspelden meer heeft, moet een nieuwe komen halen bij de begeleiding voor hij of zij verder kan spelen.

Wanneer alle ploegen volledig zijn, krijgen ze elk een aantal startpunten naargelang het aantal wasspelden dat ze verzamelden. De ploeg met de meeste wasspelden krijgt het grootste aantal. Speel je met vijf ploegen, dan krijgen ze aflopend vijf, vier, drie, twee of een punten voor het verdeelspel. Speel je maar met drie ploegen, tel dan af van drie.

Vertel dat de termen op de wasspelden hen kunnen helpen tijdens de quiz.
Laat hen de wasspelden bijhouden tot het einde van de quiz.

Tip

Wil je meer ongelijkheid en frustratie creëren, geef iedere ploeg dan evenveel punten als ze wasspelden verzamelden.

HET KORTSTE ANTWOORD

Materiaal voor deze ronde

- + Kladpapier ☐
- + Lijmstiften ☐
- + Tijdschriften ☐
- + Zakje of washandje met een hoop kleingeld in ☐

Wie begint?

MOGELIJKHEID 1

Armoede is niet zo'n sexy woord, maar we gaan er toch mee beginnen! Iedere ploeg krijgt een tijdschrift, een kladblad en een lijmstift. De ploeg die het eerst het woord armoede vormt met uitgescheurde letters en dit gekleefd op het kladblad bij de jury brengt, mag beginnen met de eerste ronde.

MOGELIJKHEID 2

Vorm met materiaal dat je op het terrein vindt (eigen lichamen inbegrepen) de letters van het woord ARMOEDE. De jury beslist wie wint op basis van snelheid of leesbaarheid. Als iedere ploeg een smartphone bij de hand heeft, kun je de opdracht geven om met hun eigen lichamen de letters van ARMOEDE te vormen, daar telkens een foto van te nemen en als eerste de zeven foto's te komen tonen.

Het kortste antwoord

De eerste ronde bestaat uit vijftien vragen. Het zijn vooral klassieke quizvragen. Elke derde vraag (dus vragen 3, 6, 9, 12 en 15) levert een punt op voor de ploeg die het goede antwoord geeft. Bij een fout antwoord mag de volgende ploeg nog een poging doen. Als geen van beide groepen het juiste antwoord weet, geeft de quizmaster de oplossing.

Ploeg 1 is als eerste aan de beurt om een antwoord te formuleren op de eerste vraag. Antwoorden zij juist, dan mogen ze ook op de volgende vraag antwoorden. Is het antwoord fout, dan gaat de volgende vraag naar de eerstvolgende ploeg. Enzovoort. De ploegen proberen zo veel mogelijk juiste antwoorden te geven en aan zet te blijven, aangezien er maar om drie vragen punten te verdienen zijn.

Bij **cijfervragen** mag de volgende groep sowieso ook een gok doen. De groep die er bij de cijfervraag het dichtst bij zit, krijgt het eventuele punt en mag op de volgende vraag antwoorden.

Bij **open vragen** mag de eerstvolgende groep nog gokken als de groep die aan zet is een fout antwoord heeft gegeven.

De **doe-vraag** wordt gespeeld door alle groepen, de jury beslist wie wint. Wil je dit beperkter houden, laat dan alleen de ploeg die aan zet is en de eerstvolgende ploeg spelen. De overige

spelers stemmen wie wint.

Bij een vraag met **maar twee antwoorden** vraag je geen antwoord meer van de volgende ploeg.

Tips

Wil je minder weet-vragen en meer doe-vragen? Dan kun je deze opdrachten nog mee opnemen.

- + Laat twee ploegen blind twee soorten choco proeven. Ze moeten raden welke het bekende merk is (Nutella/Kwatta) en welke een wit product (verwijst naar het aspect gezondheid van het armoedeweb).
- + Doe om het beste het geluid van politiesirenes na (verwijst naar het aspect justitie van het armoedeweb).

Wil je meer weet-vragen en minder doe-vragen? Dan kun je deze vraag ergens inplannen.

- + *Bij welke gemeentelijke dienst moet je langsgaan als je geen inkomen hebt en een leefloon wilt aanvragen?*

Antwoord: **OCMW**

→ Een OCMW, voluit Openbaar Centrum voor Maatschappelijk Welzijn, verzekert een aantal maatschappelijke dienstverleningen en zorgt zo voor het welzijn van iedere burger. Elke gemeente of stad heeft een eigen OCMW dat een brede waaier aan diensten aanbiedt.

De vragen

1. Armoede is vaak niet duidelijk zichtbaar, maar het bestaat wel. **Is er meer armoede op het platteland dan in de grootsteden?**

Antwoord: **Nee**

→ 12,7 % op het platteland tegenover 22,8 % in de grootsteden

2. **In welke maand is het jaarlijks de internationale Werelddag van Verzet tegen Armoede?** Het is dezelfde maand als Wereldstotterdag en Wereldzombiedag. (Als extra tip kun je wijzen naar je jeugdbewegingskleden, aangezien de Dag van de Jeugdbeweging in oktober valt.)

Antwoord: oktober

Meer bepaald op 17 oktober

VRAAG VOOR EEN PUNT:

3. Verschillende mensen hangen op 17 oktober een wit laken uit het raam om de aandacht te vestigen op de Werelddag van Verzet tegen Armoede. **Wat doen ze nog met dat laken om er een symbool tegen armoede van te maken?**

Antwoord: **Ze leggen er een knoop in**

→ Geknoopte lakens die uit het raam hangen, staan voor de boodschap 'ontsnappen uit armoede is een zaak van iedereen'. Het laken uit het raam verbeeldt de ontsnapping. De knoop erin verwijst naar de slogan 'bind mee de strijd aan tegen armoede'.

4. Gezond en goedkoop eten is niet altijd een gemakkelijke combinatie. **Zet de volgende voedingswaren van goedkoop naar duurder: 1 kilo peren, 1 liter halfvolle melk, 1 kilo varkenskotelet.**

Antwoord:

1 liter halfvolle melk (55 cent)

1 kilo peren (€ 1,80)

1 kilo varkenskotelet (€ 7,50)

(Bron: budgetkoken.be/prijslijst.php)

5. Een doevraag! Degene die het beste met geld kan omspringen, mag naar voren komen.

Opdracht: **Doe een grabbel in het zakje en haal er een bedrag uit dat het dichtst bij € 2,78 ligt.**

(Tip: Pas het bedrag aan naargelang het soort kleingeld dat in het zakje zit.)

VRAAG VOOR EEN PUNT:

6. **Welk soort woningen bestaan er voor mensen voor wie huren op de private markt te duur is?**

Antwoord: **sociale woningen**

7. **Hoeveel procent van de Belgische bevolking leeft in armoede?**

Antwoord: **15,5 %**

→ Dat is meer dan een op de zeven

8. Als je weet dat 15,5 % van de Belgische bevolking in armoede leeft, **hoeveel procent van de kinderen in België leven dan in armoede?**

Antwoord: **20 %**

→ Dat is een op de vijf kinderen!

VRAAG VOOR EEN PUNT:

9. **Als je niet goed kunt lezen en schrijven, waardoor je onvoldoende aan onze samenleving kunt participeren, ben je ...**

Antwoord: **laaggeletterd**

→ Vroeger spraken we van analfabetisme. Analfabeet kun je goedkeuren, al verwijst het in principe naar mensen die niet kunnen lezen en schrijven. Laaggeletterden kunnen onvoldoende lezen om te participeren aan de maatschappij.

10. Doevraag: de meest expressieve persoon van de ploeg mag naar voren komen.

Opdracht: **Doe een straathond na**

(Tip: Is een van de groepen nog niet aan de beurt geweest deze ronde, geef dan nu de overwinning aan hen.)



11. Hoe noemen we armoede die van ouders op de kinderen (of van generatie op generatie) doorgegeven wordt?

Antwoord: Generatiearmoede

→ Generatiearmoede staat tegenover nieuwe armoede. Met nieuwe armoede bedoelen we: mensen die arm geworden zijn door omstandigheden, bijvoorbeeld een ongeval, ziekte, faillissement, enz.

VRAAG VOOR EEN PUNT:

12. Belgen hebben een 'baksteen in hun maag', maar mensen in armoede hebben het heel moeilijk om een huis te kopen en sommige eigen woningen zijn in heel slechte staat.

Hoeveel procent van de Vlaamse huishoudens woont in een eigen woning?

Antwoord: 70,5 %

13. Welk gerecht – met als belangrijkste ingrediënten tomaten, (gemengd) gehakt en water – kun je volgens de website van het tv-programma 'Dagelijkse kost' maken voor minder dan € 3 per persoon?

Antwoord: Tomatensoep met (veel) balletjes

14. Welzijnszorg, de organisatie die armoede aanklaagt en samen met de Chiro dit spel maakte, is een vzw. Wat betekent de afkorting vzw?

Antwoord: vereniging zonder winstoogmerk

VRAAG VOOR EEN PUNT:

15. Als je naar de dokter gaat, moet je een deel van de kosten zelf betalen (remgeld). Het andere deel rekent de dokter voor mensen met een verhoogde tegemoetkoming (mensen in armoede) rechtstreeks af met een instelling. Mensen zonder verhoogde tegemoetkoming moeten met hun briefjes zelf naar die instelling. Hoe noemen we de instelling waar we naar verwijzen?

(Tip: bij deze instelling kun je ook een deel kampgeld of lidgeld voor de jeugdbeweging terugkrijgen.)

Antwoord: Mutualiteit

→ Een synoniem voor mutualiteit is ziekenfonds.

WAT WEET JE OVER ...

Wie begint?

MOGELIJKHEID 1

Vaak leven mensen in armoede in slechte omstandigheden. Muren in huizen kunnen beschimmeld zijn, ramen zijn soms gebarsten of sluiten niet goed af. Doe om het beste het geluid van 'tocht die van onder een deur komt' na, de jury beslist wie wint!

MOGELIJKHEID 2

Mensen in armoede komen vaker in contact met justitie, en mensen die in contact komen met justitie hebben meer kans om in armoede te geraken. Je kunt hierbij denken aan diefstal en agressie, maar bijvoorbeeld ook aan vechtscheidingen.

Speel evenveel keer als er groepjes zijn het spelletje 'uitbrekertje'. De eerste ploeg die aan de beurt komt, kiest een afgevaardigde die in het midden gaat staan, de rest van het ploegje gaat aan de kant staan. De andere ploegen maken rond de afgevaardigde arm-in-arm een kring. De afgevaardigde van de eerste ploeg probeert zo snel mogelijk uit de cirkel te breken. Herhaal dat voor ieder ploegje.

Hou bij hoe lang elke ploeg erover doet. De snelste ploeg mag beginnen met de eerste vraag.

Tip

Wil je het spel met z'n allen spelen? Zet de afgevaardigden van alle ploegen in de kring en laat iedereen het spel geblinddoekt spelen. Wie het eerst uitbreekt, mag beginnen met de eerste vraag.

Wat weet je over ...

In de volgende ronde wordt telkens een vraag gesteld, waarna je vier elementen moet zoeken die met het thema of de vraag te maken hebben. Voor ieder juist antwoord krijgt de ploeg een punt.

Stel dat de vraag is: "Wat weet je over een banaan?" Dan kunnen de vier antwoorden 'geel, krom, fruit en schil' zijn.

De eerste ploeg krijgt 30 seconden om de elementen te raden. De volgende ploeg krijgt 15 seconden om aan te vullen wat niet werd gevonden.

Neem de print van de powerpoint bij de hand, zo weet je op welk vakje je moet klikken om een woord zichtbaar te maken.

Tips

- + Wil je de quiz leuker maken? Film telkens een andere leider of leidster die een vraag stelt en kleef de filmpjes in de powerpoint of speel ze af voor je naar de volgende vraag gaat.
- + Bij sommige vragen zul je mild moeten zijn en antwoorden die lijken op de trefwoorden moeten goedkeuren. Denk zelf na of je bepaalde dingen zou weten of niet, en probeer grappige tips te geven.

De vragen

VRAAG 1

Lichaamsbeweging is belangrijk voor een gezond leven, maar sporten kan veel geld kosten. Bloso deed een onderzoek naar sportclubs. **Voor welke sporten in clubverband betaal je in Vlaanderen veel lidgeld?**

- + Golf
- + Fitness
- + Schermen
- + Basket

VRAAG 2

Hier zie je een bon uit het jaar 2016 om voor € 2,50 of € 6 bij te dragen aan voedselbanken. Bij Colruyt kunnen mensen, net zoals in vele andere winkels, bij het afrekenen het bedrag voor een voedselpakket bijbetalen. De winkel in kwestie zorgt er dan voor dat die pakketten bij de organisaties geraken die voedselpakketten verdelen.
(Doorklikken naar de volgende slide.)

Welke vier ingrediënten zitten er in 2016 in het Colruyt-voedselpakket van € 6, naast plantaardig broodsmeersel, tonijn, gebroken prinsessenbonen, doperwt en jonge wortelen?

- + Tomatenblokjes
- + Appelmousseline
- + Rijst
- + Aardbeienconfituur

Tip

Kun je ook goedkeuren: tomatensaus of pastasaus (voor tomatenblokjes), appelmoes (voor appelmousseline) en confituur (voor aardbeienconfituur). Je kunt de tip geven dat het meestal conserven, glazen potten of 'droge producten' zijn.

VRAAG 3

Op kamp proberen de koks een uitgebalanceerd menu samen te stellen, maar ze zoeken ook naar de goedkoopste oplossing om het kampgeld laag te houden. **Wat zijn de goedkoopste kampmaaltijden?**

- + Wortelpuree met worst
- + Macaroni met hesp en kaassaus
- + Pannenkoeken
- + Spaghetti (bolognese)

→ Het lijkt goedkoop eten, maar boterhammen en beleg zijn echt duur.

VRAAG 4

Een fijne vrijetijdsbesteding is belangrijk voor mensen in armoede. Zo denken ze even niet aan financiële problemen of zijn ze even weg uit hun woonomgeving die niet altijd aangenaam is. Een jeugdbeweging is een goede plek om sociale contacten te onderhouden.

Wat zijn veelgehoorde drempels voor mensen in armoede om naar de jeugdbeweging te gaan?

- + Schaamte
- + Uniform te duur
- + Te veel materiaal om op kamp te gaan
- + Lidgeld te duur

Tip

In plaats van schaamte kun je ook 'zich niet kunnen identificeren met de andere kinderen' goedkeuren. Veel kinderen voelen zich een 'vreemde eend in de bijt', zijn bang voor pestgedrag, denken: dat is niets voor mij.

VRAAG 5

Als je in armoede vervalt, kan het zijn dat je je schaamt en je je sociale contacten laat verwateren.

Wat weet je over Facebook?

- + Sociaalnetwerksite
- + Mark Zuckerberg
- + Timeline (tijdlijn)
- + Like (vind ik leuk)

DE VERBANDRONDE

Materiaal voor deze ronde

- + Speelkaarten (7 per ploeg, dus hooguit 35) ☐
- OF
- + Materiaal voor obstakelparcours ☐

Wie begint?

MOGELIJKHEID 1

Mensen in armoede leven vaak in slechte woonomstandigheden. Dat kunnen huizen met vochtproblemen of slecht afsluitende ramen zijn, of woningen die te klein zijn voor het aantal mensen dat er in woont.

Bouw een kaartenhuisje van twee verdiepingen, waarbij de kaarten met de kortste zijde op de tafel moeten staan. Doe dit in volledige stilte. Als je klaar bent met bouwen, steek je je handen in de lucht en maak je lawaai. De snelste ploeg mag beginnen aan de volgende ronde.



MOGELIJKHEID 2

Om uit armoede te geraken, moet je heel veel obstakels overwinnen. Bouw een kort obstakelparcours en hou een estafetteloop. Laat de deelnemers onder stoelen kruipen, over speeltuigen of hoog gehangen touwen, door autobanden of hoepels, enz. Zorg ervoor dat er iemand twee keer loopt bij ploegen met een speler minder.

De verbandronde

Iedere groep krijgt negen woorden te zien. Je kunt telkens drie woorden met elkaar in verband brengen, zij verwijzen samen naar één woord. Iedere ploeg gaat dus op zoek naar drie termen. Staat er bijvoorbeeld 'water', 'zwemmen' en 'chloor', dan kan het overkoepelende woord dat we zoeken 'zwembad' zijn.

Elk gevonden woord levert een punt op. Iedere ploeg krijgt hiervoor dertig seconden. De volgende ploeg mag na het aflopen van de tijd nog vijftien seconden verbanden raden. Ze krijgen een punt voor ieder nog gevonden antwoord.

Tip

Wil je de campagne van Welzijnszorg expliciet in het licht stellen? Vervang dan een vraag door deze. Pas het dan ook aan in de powerpoint.

Armoedeweb

- + Web
- + Tien aspecten
- + Samen Tegen Armoede

Hiernaast staan de opdrachten en antwoorden anders geclusterd dan in de powerpoint. De woorden in het vet zijn de antwoorden die de deelnemers moeten zoeken. De drie woorden die daar telkens onder staan, zijn de woorden die naar het vet gedrukte woord verwijzen. Op de powerpoint staan zinnnetjes op een kortere manier verwoord of met symbolen weergegeven. Het kan zijn dat je dat voor de deelnemers moet verduidelijken.

De vragen

VRAAG 1

Onderwijs

- + (Zonder) diploma
- + Watervalsysteem
- + Leerplicht

Elektriciteit

- + Budgetmeter
- + Gsm opladen
- + Windmolen

Analfabetisme

- + Laaggeletterd
- + Niet lezen
- + Niet schrijven

VRAAG 2

Vrije tijd

- + Jeugdbeweging
- + (Duur) lidgeld
- + Tekenschool

Werkloos

- + Ontslagen
- + C4
- + Geen loon

Mensenrechten

- + Recht op eigendom
- + Recht op vereniging
- + Universeel

VRAAG 3

Huisvesting (of wonen)

- + Woning
- + Adres
- + Huurwaarborg

Vooroordelen

- + Alle Marokkanen rijden met een BMW
- + Geen geld voor eten, wel voor smartphone
- + Als je arm bent, ben je lui

Armoede

- + Tegenovergestelde van welstand
- + Niet in levensbehoeften kunnen voorzien
- + Geknoopt wit laken

VRAAG 4

Gezondheid

- + Doktersbezoek uitstellen
- + Weinig medicatie
- + Ziek

Discriminatie

- + Uitsluiting
- + Onrechtmatig onderscheid (*tussen mensen of groepen*)
- + Minderheden

Schulden

- + (*Kopen*) op afbetaling
- + Live now, pay later
- + Geld lenen

VRAAG 5

Inkomen (of geld)

- + Loonbrief
- + Uitkering
- + Maandbudget

Koud

- + Geen verwarming
- + Dunne kleren
- + Enkel glas

Aldi

- + Olé
- + Milsani
- + River

HET FOTOWEB

Materiaal voor deze ronde

- + Kladpapier ☐
- + Schrijfmateriaal ☐
- + Eventueel: Armoedeweb voor iedere ploeg ☐

Wie begint?

MOGELIJKHEID 1

Iedere ploeg krijgt schrijfmateriaal en een blad papier. Ze krijgen een halve minuut om de opdracht te volbrengen. De jury zal beslissen welke ploeg het duidelijkst of mooist tekende, en dus wint.

Als je water afgesloten wordt, kun je verschillende dingen niet meer doen. Teken vier voorwerpen die je dan niet meer kunt gebruiken.

MOGELIJKHEID 2

Je leven is moeilijk te sturen als je in armoede leeft. Probeer je schoenen goed te sturen tijdens schoenpetanque.

Iedereen laat één schoen losje over hun voet hangen. De begeleiding 'gooit' met zijn of haar voet de schoen zo ver mogelijk. Dat is het doel. De andere deelnemers schoppen een voor een hun schoen zo dicht mogelijk bij het doel. De ploeg van degene van wie de schoen het dichtst bij het doel belandt, mag beginnen.

Het fotoweb

Vertel dat de deelnemers in de volgende ronde het armoedeweb nodig hebben. Leg uit waar het armoedeweb voor staat terwijl je het projecteert.

Welzijnzorg stelt armoede voor in een web.

Armoede wordt vaak alleen verbonden met 'een tekort aan geld'. Dat is maar een stuk van de waarheid. In de meeste gevallen is armoede een vicieuze cirkel, van oorzaken en gevolgen, waarbij je moeilijk kunt zeggen 'daar ligt het nu aan', 'dat of die heeft de schuld'. Armoede is **complex**.

Zo kan het zijn dat je geen diploma hebt behaald (*aspect: onderwijs*), daardoor moeilijk werk vindt (*arbeid en tewerkstelling*) en daardoor leeft van een kleine uitkering (*inkomen*). Dat kan met zich meebrengen dat je ongezonder gaat eten, niet meer naar de fitness gaat of in een ongezonde woning gaat wonen (*aspecten: gezondheid en huisvesting*). Daardoor kun je sneller ziek worden, waardoor je sneller afwezig bent op een eventuele interimjob.

Maar je kunt bijvoorbeeld ook in een ongeval betrokken zijn en door de rechter schuldig bevonden worden (*aspect: justitie*), waardoor je je huis (*huisvesting*) en werk verliest (*arbeid en tewerkstelling*). Van een heleboel vrienden (*sociale contacten*) en familie (*aspect gezin*) krijg je misschien geen steun meer, waardoor je er daarbovenop nog eens alleen voor komt te staan. Door het ongeval heb je blijvende schade aan je rug (*gezondheid*), waardoor je niet meer voor alle jobs in aanmerking komt (*arbeid en tewerkstelling*).

Iedere groep krijgt na elkaar vijf foto's te zien die telkens maar zeven seconden zichtbaar zijn. Terwijl het beeld verschijnt, linkt de groep het beeld aan een aspect van het armoedeweb. Sommige afbeeldingen kunnen gelinkt worden aan twee aspecten. Als de deelnemers een ervan aanhalen, ken je het punt toe.

De deelnemers mogen maximaal twee aspecten per afbeelding roepen.

Ze kunnen dus enkel kiezen uit de volgende lijst:

- + Vrije tijd
- + Huisvesting
- + Gezondheid
- + Inkomen
- + Hulpverlening
- + Justitie
- + Sociale contacten
- + Arbeid en tewerkstelling
- + Gezin
- + Onderwijs

De ploegen met veel wasspelden hebben een voordeel, aangezien ze meer aspecten van het armoedeweb voor zich kunnen leggen.

Na iedere fororonde probeert de ploeg de link tussen de afbeeldingen te raden, dat levert een extra punt op. De linken of thema's zijn de woorden in het vet die boven de opsomming vermeld staan. Nadien mag de volgende ploeg de aspecten die niet gevonden zijn nog proberen te raden.

Kies zelf hoe je deze ronde aanpakt. Je kunt alle ploegen een kopie van het armoedeweb geven zodat zij alle aspecten voor zich hebben liggen tijdens de fororonde. Maar je kunt evengoed zeggen dat de deelnemers de volgende ronde moeten oplossen met behulp van de aspecten die op hun wasspelden staan. Sommige ploegen zullen dan meer aspecten voor zich hebben liggen dan andere, wat de quiz spannender maakt.

De vragen

VRAAG 1

Link = Uniformen

- + Justitie (Rechter)
- + Gezondheid (Dokter)
- + Onderwijs (Leerling)
- + Vrije tijd (Chirolid)
- + Arbeid en tewerkstelling (Postbode)

VRAAG 2

Link = Gebouwen

- + Huisvesting (Huis)
- + Inkomen (Bank)
- + Vrije tijd (Speeltuin)
- + Sociale contacten (Café)
- + Hulpverlening (OCMW-gebouw)

VRAAG 3

Link = Witte producten

- + Onderwijs (Cursusblok)
- + Gezondheid (Yoghurt)
- + Gezondheid (Medicatie generisch middel)
- + Sociale contacten (Aldi-Talk)
- + Huisvesting **of** arbeid en tewerkstelling (Cement van huismerk)

VRAAG 4

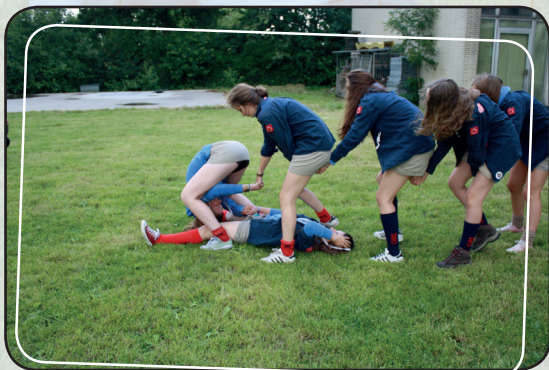
Link = Logo's

- + Justitie (Politie)
- + Gezondheid (Apotheker)
- + Arbeid **of** hulpverlening (VDAB)
- + Huisvesting **of** hulpverlening (Sociaal verhuurkantoor)
- + Onderwijs **of** hulpverlening (CLB: centrum voor leerlingenbegeleiding)

VRAAG 5

Link = Zegswijzen of gezegden

- + Gezin **of** huisvesting (Zoals het klokje thuis tikt, tikt het nergens)
- + Inkomen (Geld moet rollen)
- + Sociale contacten (Hoe meer zielen hoe meer vreugd)
- + Vrije tijd (De boog kan niet altijd gespannen staan)
- + Gezondheid **of** vrije tijd (Een gezonde geest in een gezond lichaam)



CREARMOEDE

Materiaal voor deze ronde

- + Beschuiten ☐
- + Kaartjes met woorden (bijlage 3) ☐
- + Grote flappen, plakband en stiften ☐
- OF
- + Schoolbord en krijt ☐
- OF
- + Stoepkrijt ☐

Wie begint?

MOGELIJKHEID 1

Vraag van iedere ploeg een vrijwilliger die kan fluiten. Laat hen elk een beschuit eten. Wie daarna als eerste duidelijk kan fluiten, wint.

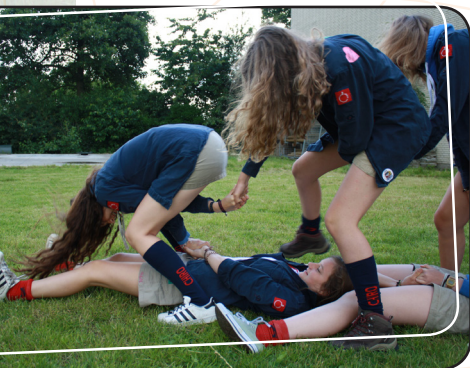
MOGELIJKHEID 2

Mensen in armoede hebben het niet altijd gemakkelijk om overal te geraken. Een auto is heel duur, maar ook een treinticket is niet goedkoop.

Julie mogen allemaal aan de linkerkant van het lokaal staan in olifantenpas: je neemt met je linkerhand tussen de benen van de persoon die voor je staat de rechterhand van die persoon vast. Na het startsignaal probeert de ploeg zo snel mogelijk naar de andere kant van het lokaal te lopen en terug, zonder handen te lossen. De ploeg die wint, mag starten met de volgende ronde.

Tip

Wil je het extra moeilijk maken? Laat hen zo snel mogelijk de overkant bereiken op de volgende manier: iedere ploeg staat in olifantenpas, de eerste doet een koprol zonder handen te lossen, de volgende doet hetzelfde tussen de benen van de voorganger. Als iedereen ligt, mag de eerst weer rechtstaan, over iedereen heen lopen en weer koprollen.



Crearmoede

In deze tekenronde krijgt iedere ploeg anderhalve minuut om zo veel mogelijk woorden te raden. Een afgevaardigde die goed kan tekenen, komt naar voren, de ploeg mag al roepend raden. Je mag enkel tekenen, geen woorden schrijven en geen woorden uitspreken.

Knip alle woorden van bijlage 4 uit en leg ze op een stapeltje, zodat de tekenaar telkens een nieuw woord van het stapeltje kan nemen.

Teken met stiften op grote vellen papier, met krijt op een bord of met stoepkrijt op het plein.

Tip

Meer crea in deze ronde? Maak een dobbelsteen waarop twee keer 'tekenen' staat, twee keer 'uitbeelden' en twee keer 'kleien' staat. Wanneer je een kaartje trekt, gooi je ook met de dobbelsteen. Werp je 'tekenen', dan teken je gewoon, bij 'uitbeelden' beeld je uit en bij 'kleien' maak je iets in klei.

- + Sociale woning
- + Budgetmeter
- + Schimmel
- + Bedelaar
- + Straathoekwerker
- + Hangjongere
- + Beveiligingscamera
- + Zwartrijder
- + Werkloze
- + Vechtscheiding
- + Iemand met een handicap
- + Studiebeurs (studietoelage)
- + Honger
- + Voedselpakket
- + Dakloze
- + Schoolmoe
- + Kakkerlak
- + Zatlap
- + Isolatiemateriaal
- + Korting
- + Thermometer
- + Chirorok
- + Directeur
- + Diploma
- + Vaccin
- + Metro
- + Zaklamp
- + Tweedehands

HET GEKKEWEB

In deze ronde krijgen de deelnemers weer foto's te zien. Iedere foto blijft zeven seconden zichtbaar. Tijdens die periode moet de ploeg die aan de beurt is een antwoord geven op de vraag. De vraag verschilt telkens per reeks.

Zijn er antwoorden nog niet gegeven, dan mag de volgende ploeg nog aanvullen.

Wie begint?

MOGELIJKHEID 1

Van iedere ploeg komt een handige vrijwilliger naar voren. Met een stift in de mond proberen zij zo mooi mogelijk 'Chiro' (of de naam van je eigen jeugdbeweging) op een blad te schrijven.

MOGELIJKHEID 2

Slechte woningen hebben vaak veel spleten en kieren. Daarin zitten regelmatig spinnen. Breng om het snelst een levende spin naar de jury. De ploeg die wint, mag starten met de volgende ronde.

Het gekke web

VRAAG 1

Vers fruit en verse groenten eten is gezond, maar die dingen kunnen al eens beschimmelen.

Welke voedingswaren kun je herkennen?

- + Aardappel
- + Tomaat
- + Brood
- + Koffie
- + Peer

VRAAG 2

Huismerken van grootwarenhuizen bieden de goedkoopste producten aan. In Vlaanderen worden ze 'wit product' genoemd.

Herken jij de winkel?

- + Colruyt (Everyday)
- + Delhaize (365)
- + Carrefour
- + Match (Winny)
- + Makro (Aro)

VRAAG 3

Bepaalde gezinsvormen lopen meer risico om in armoede te verzeilen.

Welke gezinsvorm kun je hierin herkennen?

- + Alleenstaande vader met kind
- + Kind met grootouders
- + Lesbisch koppel met kinderen
- + Gehuwd homoseksueel koppel
- + Single

➔ Alleenstaande ouders met kinderen lopen veel meer risico om in armoede te verzeilen.

VRAAG 4

Leven in België brengt een aantal vaste kosten met zich mee.

Welke vaste kosten kun je hier herkennen?

- + Water
- + Elektriciteit
- + Telefoon (tv en internet)
- + Huishuur (of afbetaling van huis)
- + Verzekering (auto, brandverzekering huis, ziekteverzekering)

VRAAG 5

Wie in armoede leeft, komt vaak in contact met justitie.

Welke vormen van straffen kun je herkennen?

- + Celstraf
- + Taakstraf of werkstraf
- + (Geld)boete
- + Enkelband
- + Lijfstraf

AFRONDEN

Tel de punten op en duid een winnaar aan.

Is de uitslag een ex aequo, dan kunnen de onderstaande schiftingsvragen soelaas bieden.

Wie het dichtst bij het percentage zit, is de eindwinnaar.

Geef het juiste armoedecijfer bij beide groepen

Lage opleiding (geen diploma) => **26 %**

Hoge opleiding (hogeschool of universiteit) => **7 %**

Of anders geformuleerd:

15,5 % van de Belgische bevolking leeft in armoede. Als bij de mensen die geen diploma behaalden 26 % in armoede leeft, hoeveel procent van de mensen met een opleiding aan de hogeschool of universiteit leeft er dan in armoede?

=> 7 %

Tip

Geen idee wat je prijs voor de winnende groep kan zijn? Je kunt het bij klassieke snoepjes, koekjes of fruit houden. Maar je kunt de winnende groep ook laten beslissen welke van twee activiteiten de volgende zal zijn, of kiezen of jullie op het kerstfeestje pizza of frietjes zullen eten.

'SAMEN TEGEN ARMOEDE'

CAMPAGNE WELZIJSZORG 2016

Hieronder vind je een stukje uit de campagnetekst van de campagne 'Samen Tegen Armoede' 2016. De hele tekst vind je op www.samentegenarmoede.be.

ARMOEDEWEB

Armoede is een complex probleem waarbij mensen uitgesloten worden op verscheidene vlakken in het leven. Het is een schending van hun grondrechten.

Onderzoek leert ons dat armoede een **netwerk is van sociale uitsluiting** dat zich manifesteert op verschillende levensdomeinen. De uitsluitingen binnen die levensdomeinen staan met elkaar in verband en versterken elkaar. Zo vormt armoede een negatieve spiraal, waaruit het vaak moeilijk ontsnappen is. Kinderen die opgroeien in armoede hebben vaak al een achterstand opgelopen. Doordat kansarme leerlingen met een andere bagage naar **school** gaan, ontstaan er bijkomende problemen binnen de schoolmuren. Leerlingen worden uitgesloten en voelen zich niet thuis op school.

De kansen die jongeren krijgen, bepalen in grote mate hun kansen op de **arbeidsmarkt**. Niet iedereen heeft zomaar uitzicht op een kwaliteitsvolle job. Bovendien zijn jobs onder aan de arbeidsmarkt vaak ongezond en bieden ze weinig perspectief op een goede verloning of werkzekerheid.

Onzekerheid op de werkvloer dwingt mensen vaak naar de huurmarkt omdat een eigen **woning** bezitten geen optie is. Anno 2016 wonen nog veel mensen in armoede in erbarmelijke omstandigheden en raken ze niet aan kwaliteitsvolle, betaalbare en aangepaste woningen. Hun woonsituatie is telkens weer een directe en harde confrontatie met de realiteit.

Een ongezonde woonomgeving zorgt vaak voor gezondheidsproblemen. Maar niet alleen de woonsituatie, ook de dagelijkse stress en de materiële beperkingen van een leven in armoede wegen door op iemands **lichamelijke en geestelijke gezondheid**. De toegang tot de gezondheidszorg blijft echter beperkt voor wie het met weinig middelen moet stellen of voor wie vaak ziek is. Ook de betaalbaarheid van de zorg blijft een knelpunt voor wie in armoede leeft.

En in een samenleving waar tegenwoordig alles draait rond 'quality time' en ontspanning vallen mensen in armoede nog eens uit de boot. Ze ondervinden verschillende drempels om te kunnen deelnemen aan het **sociale leven**. Uit angst om niet rond te komen, gaan ze besparen op hun ontspanningsmogelijkheden. De gevoelens van uitsluiting en schaamte zitten soms zo diep dat ze niet altijd de nodige levensmoed en fut hebben.



Welzijnszorg slaat dit jaar een nieuwe weg in en voert voortaan campagne onder de naam 'Samen Tegen Armoede'.

'Samen Tegen Armoede' wil alle taboes doorbreken en de complexiteit van het armoedeweb opnieuw zichtbaar maken. Armoede is geen keuze, maar een ingewikkeld samenspel van oorzaken en gevolgen. Geen ver-van-ons-bedshow, maar een verhaal van mensen, vrienden, kennissen. Het kan ook jou, je collega, buurvrouw of de winkelier om de hoek overkomen. Onze medewerkers, vrijwilligers en ervaringsdeskundigen maken samen werk van structurele armoedebestrijding in eigen land. Samen ondersteunen we ruim honderd regionale en lokale organisaties en projecten. Elke actie telt. Ook jij kunt helpen!

Ontdek zeven sterke solidariteitsverhalen en steun ons op www.samentegenarmoede.be.

ADRESSENLIJST



Spoor ZeS

Spoor ZeS

Kipdorp 30
2000 Antwerpen
03-231 07 95

spoorzes@chiro.be
chiro.be/spoorzes
spoorzesindeklas.be

Welzijnszorg

Nationaal secretariaat

Huidevettersstraat 165
1000 Brussel
02-502 55 75

info@welzijnszorg.be
welzijnszorg.be



welzijnszorg^{vzw}
samen tegen armoede

Regionaal secretariaat Antwerpen

Rolwagenstraat 73
2018 Antwerpen
03-217 24 90

antwerpen@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Oost-Vlaanderen

Sint-Salvadorstraat 30
9000 Gent
09-269 23 40

gent@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Brussel

Huidevettersstraat 165
1000 Brussel
02-213 04 73

brussel@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Vlaams-Brabant en Mechelen

Varkensstraat 6
2800 Mechelen
015-29 84 58

mechelen@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Limburg

Tulpinstraat 75
3500 Hasselt
011-24 90 20

hasselt@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat West-Vlaanderen

Sint-Jorisstraat 13
8800 Roeselare
051-26 08 08

roeselare@welzijnszorg.be

MEER SPOOR ZES!

Meer Spoor ZeS-spelen voor +12?

Op chiro.be/jongerenspel vind je nog veel meer jongerenspellen die Spoor ZeS maakte in samenwerking met Welzijnszorg en Broederlijk Delen!



Meer Spoor ZeS-materialen over deze Welzijnszorgcampagne?

MOOI GEDROOMD

De school van Robby doet mee aan een wedstrijd voor een droomspeelplaats en wint! Maar met het geld kan de school enkel een deel van het materiaal betalen. Samen met de andere leerlingen en de leerkrachten van de school zoeken Robby en zijn vriendjes naar oplossingen. Zullen ze hun droomspeelplaats realiseren? 'Mooi gedroomd' is een speelse en belevende vertaling van Samen Tegen Armoede voor de basisschool. Vertrek van het leuke en spannende verhaal van Robby en zijn vriendjes en breng zo de campagne op kindermaat in je klas.

Handleiding: de basis van het project. Een spannend verhaal, kant-en-klare lessen met methodieken, extra's voor kleuters, gespreksvormen, actieve momentjes en leuke weetjes: voor ieder wat wils!

Werkmateriaal: een speels boekje voor elke leerling



met daarin opdrachten, de tekeningen van het verhaal, de partituren van het lied, enz. Er is een boekje voor de onderbouw en de bovenbouw.

Cd: op de cd staan de liedjes, zowel in een ingezongen als in een instrumentale versie, om het aanleren in de klas te ondersteunen. Stop je het schijfje in je computer, dan vind je er nog heel wat extra's op om zelf (in kleur) af te drukken en te gebruiken in de klas!

Meer informatie vind je op spoorzesindeklas.be of www.samentegenarmoede.be

VERSTRIKT

Op zoek naar een fris tekstje of een leuke uitsmijter? Liever een pittige methodiek of een treffende getuigenis om je vergaderingen of lessen mee te kruiden? Het tekstenboekje 'Verstrikt' staat vol korte, snedige teksten en (gespreks)methodieken om overal te gebruiken.

Tip Leg of hang het tekstenboekje op plaatsen waar leden of leiding 'even moeten 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 of chiro.be/verstrikt. Mail voor meer informatie of bestellingen naar spoorzes@chiro.be.



HET WEB-EFFECT:

METHODIEKEN VOOR DE TWEEDE GRAAD VAN HET SECUNDAIR ONDERWIJS

Het web-effect bestaat uit twee methodieken om inzicht te krijgen in de complexiteit van het armoedeweb. De leerlingen komen op een speelse manier in contact met verschillende aspecten en situaties die aansluiten bij armoede en het armoedeweb. Je kunt ieder onderdeel telkens in één lesuur afronden.

Met *Webory* maken de leerlingen via toegewezen personages kennis met verschillende aspecten van het armoedeweb. In de loop van het spel worden de termen vaak herhaald, zodat de verdieping in klasgroep vlot kan verlopen. Een verdere oefening over de aspecten van het armoedeweb en meer achtergrondinformatie vergaren over armoede en Welzijnszorg kan tijdens een tweede lesuur met de speelse quizmethodiek *Het slimste web*, waarin vijf ploegjes het tegen elkaar opnemen.

Surf naar spoorzesindeklas.be of www.samentegenarmoede.be om de methodieken te vinden.

Meer info via **chiro.be/spoorzes**
of op **spoorzesindeklas.be**.

BIJLAGE 1: PUNTENTELLING

Bij ieder juist antwoord turf je in het juiste vakje.

	Ploeg 1	Ploeg 2	Ploeg 3	Ploeg 4	Ploeg 5
Verdeelspel					
Ronde 1					
Ronde 2					
Ronde 3					
Ronde 4					
Ronde 5					
Ronde 6					
TOTAAL					

BIJLAGE 2: VERDEELKAARTJES

				
Inkomen	Inkomen	Inkomen	Inkomen	Inkomen
				
Gezondheid	Gezondheid	Gezondheid	Gezondheid	Gezondheid
				
Justitie	Justitie	Justitie	Justitie	Justitie
				
Sociale contacten	Sociale contacten	Sociale contacten	Sociale contacten	Sociale contacten
				
Onderwijs	Onderwijs	Onderwijs	Onderwijs	Onderwijs

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

BIJLAGE 3: KAARTJES CREARMOEDE

Sociale woning	Zwartrijder	Dakloze	Chirorok
Budgetmeter	Werkloze	Schoolmoe	Directeur
Schimmel	Vechtscheiding	Kakkerlak	Diploma
Bedelaar	Iemand met een handicap	Zatlap	Vaccin
Straathoekwerker	Studiebeurs (studietoelage)	Isolatiemateriaal	Metro
Hangjongere	Honger	Korting	Zaklamp
Beveiligingscamera	Voedselpakket	Thermometer	Tweedehands

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

**HET
SLIMSTE
WEB**

BIJLAGE 4: ARMOEDEWEB

