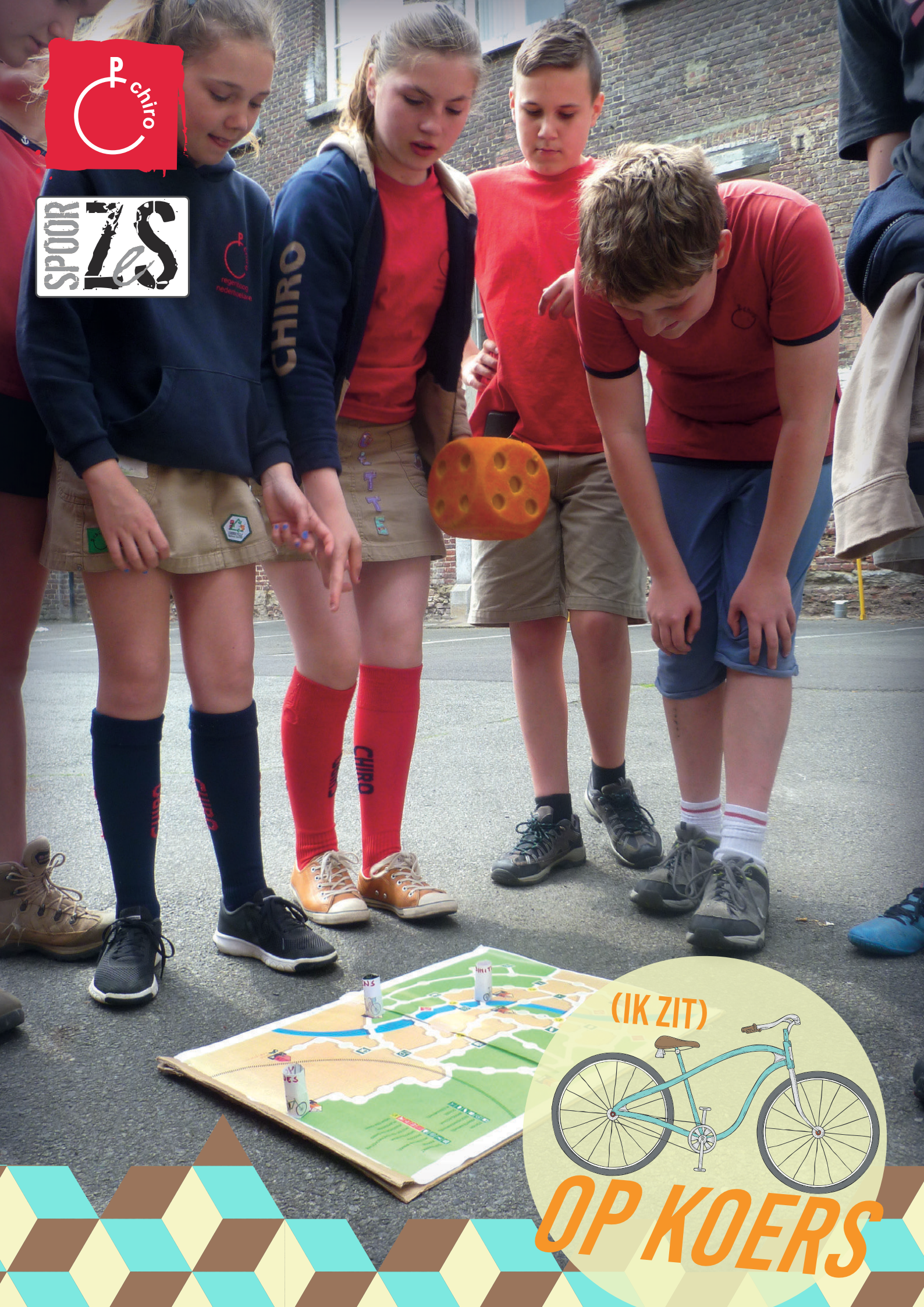




COLOFON

'(Ik zit) op koers' is een uitgave van Spoor ZeS, de dienst van de Chiro die rond Zingeving en Solidariteit werkt. Het spel is gemaakt naar aanleiding van '1 op 7 haalt de meet niet', een campagne van Samen Tegen Armoede – maar je kunt het ook los van de campagne gebruiken.

Spoor ZeS
Kipdorp 30
2000 Antwerpen
03-231 07 95



Eindredactie
Veerle Speltinx

Enorm veel dank aan Sara Van Looveren, Katrien Monteyne, Sandrien De Sterck, Hannah Schiltz, Wouter Devriese en Kusum Mertens.

Een speciale dankjewel aan de tito's van Chiro Regenboog en hun leider Jesper om het spel zo enthousiast uit te testen.

Foto's: Sara Van Looveren en Veerle Speltinx

Spelbord: Gevaert Graphics

Taalnazicht: Bart Boone

Vormgeving: Valerie Van der Looy

Wettelijk depot: D/2017/2909/3

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.

(IK ZIT) OP KOERS

IN HET KORT

Groepsgrootte: 9 - 30 spelers

Doelgroep: 12- tot 18-jarigen

Spelbegeleiding: 2 of meer personen

Duur: 3 uur

Terrein: buiten in een dorps- of stadskern

Doel: De spelers leven zich in in het leven van mensen in armoede en ondervinden dat ze keuzes moeten maken. Ze verwerven inzicht over de leefomstandigheden van mensen in armoede.

Drie tot zes ploegjes zitten rond een spelbord dat eruitziet als een stratenplan. Ieder ploegje krijgt een fiche met een startsituatie. Daarop staat het leefgeld dat ze krijgen om de komende maand (1 spel) mee rond te komen. Daarnaast staat er op iedere fiche vermeld met welke fiets ze rijden, en hoe ze hun fiets op het spelbord mogen verplaatsen na het dobbelen. Als laatste staat er ook een lijst op met dingen die ze moeten doen, een checklist. De deelnemers moeten in drie uur tijd zoveel mogelijk zaken op hun checklist afvinken. Dat doen ze door op locatie opdrachten uit te voeren.

Op het spelbord ligt nog een stapeltje met kaartjes. Op de gele vakjes moeten ze zo'n kaartje nemen. Daar kunnen zowel kansen als obstakels op staan.

Lees zeker de campagnetekst achteraan in de bundel, zo heb je een beetje achtergrond over armoede.

Heb je minder dan negen leden? Speel dan samen met een andere afdeling of speel het als een bordspel. Een uitgeschreven versie van het bordspel vind je via chiro.be/ikzitopkoers of op samentegenarmoede.be/downloads. We schreven dat uit zodat het gebruikt kan worden in de klas, maar het is zeker ook bruikbaar in de jeugdbeweging!

JE GROEP ALLEEN OP STRAAT?

'(Ik zit) op koers' is een stads- of dorpsspel in ploegjes. Bedenk op voorhand of je je leden alleen over straat laat wandelen of niet. Wil je het spel met je tito's (12- tot 14-jarigen) spelen, dan zoek je best wat oud-leiding, ouders of aspi's om de ploegjes te begeleiden. Of je dat voor je keti's (14- tot 16-jarigen) doet, kun je laten afhangen van het verantwoordelijkheidsgevoel van je keti's, en van de locatie.

In je eigen dorp of stad spelen of op een onbekende locatie is iets helemaal anders. Maak afspraken dat iedereen zich aan de verkeersregels houdt en voorzichtig is.

INHOUDSOPGAVE

In het kort	p.3
Materiaal	p.4
Vorbereiding	p.5
Speluitleg	p.6
Opdrachten voor checks	p.9
Mankementen	p.11
Opdrachten voor jokers	p.11
Nabespreking	p.12

Bijlage 1: Kaartjes	p.13
Spelbord	p.18
Bijlage 2: Pionnen	p.25
Bijlage 3: Fiches	p.27
Bijlage 4: Rekening	p.33
Bijlage 6: Geld	p.34
Bijlage 6: Een kraanvogel vouwen	p.35
'1 op 7 haalt de meet niet'	p.36
Meer Spoor ZeS!	p.38

MATERIAAL

- Dobbelsteen
- Uitgeknipte pionnen (bijlage 2)
- Spelbord
- Kaartjes van eigen stad of dorp (minstens één per dag)
- Geldbriefjes (kopieer bijlage 5 drie tot vier keer)
- Kopies van de fiches (voor ieder personage één keer op A4 en één keer op A3)
- Kaartjes (bijlage 1)
- Blad voor rekening (voor ieder personage één op A3)
- Jokers (bv.: speelkaarten)
- Schrijfgerief
- Stiften
- Timer
- Minstens 1 smartphone per ploegje (met mobiele data, of met de liedjes 'Bicycle Race' van Queen en het 'Schoolliedje' (zie chiro.be/liedjes) al op de smartphone)
- (Stoep)krijt
- Kranten
- Zakken gepofte popcorn, letterkoekjes of zuurtjes
- Beschuiten of droge koeken

Afhankelijk van de 'mankementen' en 'opdrachten voor jokers' die je kiest:

- Enkele logge voorwerpen zoals een sjorbalk, een stoel, 12 liter water, een autoband, enz.
- Touw en schaar
- Verkleedkleden
- Blinddoeken
- Geruit A4-papier
- Kladpapier
- Stripboek
- Soepletters
- Doorzichtig potje
- Ballonnen
- Origamipapier of vierkant kladpapier

VOORBEREIDING

PLANNETJE MAKEN

Zoek enkele kaarten van je stad/dorp/gemeente of druk enkele plannetjes af. Je hebt één plannetje per ploeg nodig.

Neem een kaart voor je en duid plaatsen aan die kunnen staan voor de volgende plaatsen:

- Station
- Krantenwinkel
- Geschenkenwinkel
- Broodjeszaak
- School
- Kledingwinkel
- Supermarkt
- Kapper
- Multimediawinkel
- Bioscoop
- Sportcentrum
- Muziek- en tekenacademie (kunnen ook twee aparte locaties zijn)
- Jeugdhuis en Chiro (kunnen ook twee aparte locaties zijn)

Zorg ervoor dat alles op minder dan vijf minuten wandelen van het middelpunt is. Let erop dat je plaats genoeg hebt op je centrale plaats om al het materiaal te leggen.

Je vindt waarschijnlijk niet al deze elementen in je omgeving. Kies dus een beetje creatief: een speeltuintje voor het sportcentrum, een bakker voor een broodjeszaak, een cultureel centrum of een futuristisch uitziend huis voor een bioscoop, of een bushalte voor het station.

MATERIAAL BIJ ELKAAR ZOEKEN

Bekijk welk materiaal jullie in je lokalen hebben liggen. Schrap enkele opdrachten of pas ze aan.

Neem de binnenste bladen uit de spelbundel (p. 17-26). Kleef of speld dit spelbord vast op een stuk karton. Schrijf eventueel de namen van de personages op de rand van het spelbord, zodat het duidelijk is welke ploeg aan welke kant van het spelbord zit.

Knip de kaartjes uit (bijlage 1). Knip de pionnen uit (bijlage 2), plooi ze en kleef de uiteinden op elkaar. Je kunt de pionnen ook rond dobbelstenen plooiën en vastkleven. Zo worden ze een beetje steviger.

Kopieer de fiches zodat iedere ploeg een fiche op A4 heeft om mee te nemen en er voor iedere ploeg een fiche op A3-formaat opgehangen kan worden. Kopieer de rekeningen op A3-formaat zodat er voor iedere ploeg een rekening naast de A3-fiche hangt.

SPELUITLEG

VERDEELSPEL

Maak drie tot zes ploegjes van drie tot vijf spelers.

Je kunt dat doen door een bottle-flip-challenge. Voorzie enkele flesjes water en laat iedereen tien keer gooien/'bottle-flippen'. Iedere keer dat het flesje rechtop blijft staan na het gooien, levert een punt op. Maak zo een rangschikking op. De spelers die deze opdracht het beste uitvoerden, vormen een ploeg. Zij die het iets minder deden, vormen een tweede ploeg, enzovoort.

VOOR HET SPEL

Alle ploegjes gaan rond het spelbord zitten. Ieder ploegje krijgt een fiche met de startsituatie van een persoon op. Verdeel de fiches volgens het winnen van het verdeelspel: de eerste ploeg krijgt het personage met het meeste leefgeld, de ploeg met de spelers die het minst goed scoorden op het verdeelspel krijgen het personage met het minste geld.

Wil je de willekeur van armoede benadrukken, laat ieder ploegje dan een fiche trekken.

Speel je met drie ploegjes, neem dan de fiches van Nora, Jens en Younes.

Speel je met vier ploegjes, neem dan de fiches van Nora, Jens, Marjolein en Younes.

Speel je met vijf ploegen, dan laat je enkel de fiche van Jolien vallen.

Iedere ploeg krijgt **een fiche** met een beschrijving van personage, leefgeld en fiets (hoeveel stappen de ploeg mag zetten als ze dobbelen) en een checklist. Die checklist hangt ook nog eens in het groot aan de muur achter het spelbord zodat alle ploegen kunnen volgen hoeveel checks de anderen konden aanvinken.

Iedere ploegje krijgt het **bedrag** dat op hun fiche achter 'leefgeld' staat in **geldbriefjes**. Ze schrijven dat bedrag ook rechtsboven op de 'rekening', het grote blad met kolommen dat boven of onder de grote checklist hangt.

Iedere ploeg neemt de fiets (pion) met de naam die op hun fiche staat en zet die op het overeenkomstige huis op de kaart.

VOOR DE SPELUITLEG

Voor je het spel uitlegt, vertel je kort dat het gaat over inkomensverschillen. De verschillende personages hebben meer of minder leefgeld en moeten toch allemaal zoveel mogelijk activiteiten af vinken op hun lijst. Personages waarvan de ouders een hoger inkomen hebben, krijgen een betere fiets en zullen sneller bepaalde punten kunnen bereiken omdat ze extra stappen mogen zetten op het spelbord. Anderen hebben een heel slechte fiets en moeten na het dobbelen stappen aftrekken.

Iedereen mag naar de personages van de andere ploegen kijken om te zien hoe groot het bedrag van hun leefgeld is, welke fiets zij hebben en hoeveel stappen zij bijgevolg mogen zetten op het spelbord.

ROND HET SPELBORD

De spelleiding blijft aan het centraal punt staan waar het spelbord, de checklists en overzichtsbladen zich bevinden.

Iedere ploeg vaardigt een ambassadeur af. Die dobbelt, beheert het leefgeld en blijft aan het spelbord zitten als de ploegenoten een opdracht op locatie moeten uitvoeren. Na iedere afgeronde opdracht mogen ze één andere ambassadeur kiezen.

De ploegjes zitten eerst even apart en bekijken welk personage ze hebben en welke checks. Ze bediscussiëren voor welke check ze eerst zullen strijden en welke persoon van hun ploeg aan het spelbord blijft terwijl ze weg zijn.

Je start je eigen timer. Die heb je nodig om aan te geven hoe lang het spel nog duurt, en hoeveel tijd de ploegen hebben tot de gemeenschappelijke opdracht.

DOBBELEN

De ploeg die het minste leefgeld heeft, mag beginnen met dobbelen. Daarna speel je verder in wijzerzin.

Het aantal stappen dat een ploeg op het spelbord mag zetten, wordt bepaald door het dobbelen en de regel die op je fiche staat. Naargelang welke fiets het personage heeft, mag de ploeg meer of minder stappen zetten. Kijk bij het begin van het spel even naar het aantal stappen dat de burens mogen zetten. Zo kan iedereen mee nakijken of ze wel het correcte aantal stappen zetten.

Spelers hoeven niet met een exact aantal stappen op een vakje uit te komen. Sta je bijvoorbeeld twee vakjes van de supermarkt en mag je vijf stappen zetten, dan mag je na twee stappen stoppen zodat de ploeg iets van de checklist kan schrappen. De overige stappen vervallen voor deze beurt.

Let op: ook de huizen tellen als een vakje, net als de gekleurde vakken.

GEEL VAKJE = KAARTJE

Kom je op een geel vakje terecht, dan neem je een kaartje van de stapel. Daarop staat of het personage geld moet afgeven of geld krijgt. Schrijf op het overzichtsblad van je personage wat dat doet met je rekening.

Soms staat er op een kaartje een opdracht die de spelers meteen moeten uitvoeren.

Enkele kaartjes worden bijgehouden tot een bepaalde check op de checklist afgevinkt kan worden na de bijbehorende opdracht. Kaartjes die helpen bij een bepaalde check mogen doorgegeven of doorverkocht worden als ze niet meer relevant zijn voor jouw personage.

Een gebruikt kaartje gaat onderaan terug in de stapel.

CHECKLIST

Iedere ploeg moet zoveel mogelijk zaken van de checklist op hun fiche af werken. Die checklist is een opsomming van zaken die jongeren op een maand kunnen doen met hun leefgeld.

Bij iedere check staat er wat je gaat doen (bv.: koop een zak chips en cola), wat de kostprijs is en een locatie. Die locatie verwijst naar het vakje op het spelbord waar de pion op moet staan en naar de plaats

die aangeduid staat op het kaartje van de eigen omgeving waar ze de opdracht moeten uitvoeren.

De ploegen bespreken welke checks ze eerst willen afvinken. Dat kan afhangen van de plaats op het spelbord, de prijs van de check of de afstand naar de plaats van de opdracht. Als ze het lidgeld betalen voor de hobby die hun personage heel graag wil doen, krijgen ze twee checks.

Een onderdeel kan van de checklist geschrapt worden door op het vakje te staan dat gelinkt is aan dat onderdeel. Zo kunnen spelers een zak chips en een flesje cola kopen in de supermarkt en een trui in een kledingwinkel. Staat de pion op een vakje waar er iets van de checklist geschrapt kan worden, dan krijgt die ploeg een opdracht (zie 'Opdrachten', p. 9-10). Die opdracht moeten ze op een specifieke plaats in eigen dorp of stad uitvoeren (zie 'Voorbereiding', p. 5). Gaat er met ieder ploegje iemand van de begeleiding mee, dan geeft die persoon de opdracht op de locatie.

Het verplaatsen naar de locatie gebeurt telkens met een 'mankement': een specifieke manier hoe de ploeg naar die plaats moet gaan (zie 'Mankementen', p. 11). Een 'mankement' hindert hen in hun snelheid. Elke ploeg moet bij iedere opdracht dus iets meenemen. Ze mogen zelf kiezen, maar het moet telkens iets anders zijn. Zorg ervoor dat er voor iedere opdracht een voorwerp ligt. Bijvoorbeeld: een schoen voor de opdracht om op blote voeten te wandelen en een fluitje voor de opdracht 'ga als een treintje'. Een ploeg die een joker inzet, moet niets meenemen.

De ploeg gaat naar de plaats in eigen dorp of stad die overeenstemt met het vakje op het spelbord en die aangeduid staat op het kaartje. Daar doen ze de opdracht, en ze nemen er een foto van of maken een filmpje zodat de spelbegeleiding kan zien dat de opdracht correct en op de juiste plaats afgewerkt is.

JOKERS

Heeft een ploegje zijn opdracht gekregen, dan vertrekken ze. Hun ambassadeur blijft aan het spelbord zitten. De ambassadeur beslist naar welk vakje de pion nu verplaatst zal worden. Om beurten gooien de ambassadeurs met de dobbelsteen en verplaatsen ze hun pion.

Staat de pion op het vakje voor de volgende check maar zijn de leden van de ploeg nog niet terug van hun opdracht, dan mag de ambassadeur een opdracht vragen om een joker te verdienen. (Zie 'Opdrachten voor jokers' p. 11) Die opdrachten zijn saai en kunnen lang duren. Per afgewerkte opdracht krijgen de ambassadeurs een joker die de ploeg kan inzetten om geen mankement mee te moeten nemen naar een opdracht. Er kan één joker gebruikt worden voor één mankement.

Tip: De personages met een betere fiets zullen meestal sneller aan de opdrachten voor jokers kunnen beginnen. Wil je de ongelijkheid meer in de verf zetten, dan kun je de personages met meer leefgeld de gemakkelijkste opdrachten geven.

GEMEENSCHAPPELIJKE CHECK

Geef als spelleiding regelmatig aan hoe lang het spel bezig is. Tussen minuut 60 en minuut 75 moeten alle ploegjes aan de broodjeszaak geraken en 'een broodje eten'. Daar moeten ze allemaal samen een opdracht doen.

Een ploeg die geen broodje meer kan betalen, kan uit de nood geholpen worden door anderen. Enkel als iedereen op het vakje staat, en jullie allemaal een broodje betaald hebben, mag je het schrappen van je checklist.

Zie je dat een ploeg in tijdsnood komt om allemaal op het vakje 'Broodjeszaak' te komen, dan kun je meegeven dat de deelnemers ook solidair kunnen zijn met andere ploegjes door hun beurt om te dobbelen af te staan aan anderen.

Bereid de ploegen er dus vanaf minuut 30 op voor dat ze over een half uur aan de broodjeszaak verwacht worden. Vertel het hen iedere keer als ze aan het spelbord staan. Zie je dat een ploegje echt hun best niet doet om op tijd aan de broodjeszaak te geraken, dan kun je hen straffen. Vertel hen dat ze 'een straf' zullen krijgen als ze hun best niet doen. Als ze nog altijd niet meespelen, kan de straf zijn dat ze vanaf nu geen jokers meer kunnen inzetten en bij iedere opdracht minstens twee zware voorwerpen moeten meenemen naar hun plaats van opdracht.

GEEN GELD MEER

Wie geen geld meer heeft, blijft verder spelen. De ploegjes kunnen naar de verschillende gele vakjes gaan waar ze een kaartje moeten nemen. Je mag enkel een kaartje nemen als je met het dobbelen exact op het gele vakje komt. Die kaartjes kunnen geld opleveren, maar er kan evengoed een opdracht op staan waardoor de spelers geld moeten afstaan. Aangezien de spelers geen geld meer hebben, kunnen ze niet ingaan op die betalingen. Als er een keuze gemaakt moet worden, maken ze een keuze en schrijven ze het bedrag op hun fiche bij schulden. Geld dat de spelers via deze weg krijgen, kunnen ze gebruiken om verder te spelen.

SOLIDARITEIT

Je kunt op verschillende manieren solidariteit tonen: je eigen dobbelbeurt afstaan aan iemand anders, geld doneren of kaartjes doorgeven.

EINDE VAN HET SPEL

Het doel van het spel is zoveel mogelijk zaken kunnen afvinken van de checklist. Dat zal lang niet voor iedereen mogelijk zijn, maar dat is geen probleem. Het is belangrijk dat de spelers in aanraking komen met verschillende aspecten van armoede en ontdekken dat de keuzes die ze maken gevolgen hebben. Rond het spel gewoon af na drie uur en hou een korte nabespreking (zie p. 12).

OPDRACHTEN VOOR CHECKS

STATION

Maak een treintje en zing liedjes waarin het woord 'trein' voorkomt. Zing en zwaai met één arm. Maak hier een filmpje van minstens twintig seconden van.

KRANTENWINKEL

Speel het spel 'vis wapperen'. Scheur een visje uit een blad krantenpapier en leg het op de grond. Wapper met de rest van de krant tot het visje tien meter verder ligt. Maak daar een filmpje van.

GESCHENKENWINKEL

Pak iemand in met woorden: zeg lieve woordjes of zinnestjes tegen elkaar, zorg ervoor dat minstens iedereen van de ploeg een complimentje kreeg. Maak daar een filmpje van.

BROODJESZAAK (MET IEDEREEN)

Wacht tot iedereen aan de broodjeszaak is. Speel in een grote cirkel het spel 'ik ga op reis en ik neem mee', maar dan met de volgende zin: "Ik eet een broodje met ...". Maak enkele korte filmpjes tijdens het spel.

SCHOOL

Zoek het 'Schoolliedje' op chiro.be/liedjes. Leer het en zing het voor de camera. Je maakt dus een filmpje.

Dit is de tekst:
*A B C D E - attest
heel het jaar word ik gepest.
Weg met de klas en mijn boekentas
Ik wou dat ik in de Chiro was.*

Tip: Speel je dit spel niet met een Chirogroep, zoek dan een ander liedje uit.

KLEDINGWINKEL

Doe je omgeving Chirokleden aan (dat mag iets in je omgeving zijn, of een voorbijganger, of een etalage die je aankleedt). Maak er zeker foto's van.

Tip: Speel je dit spel niet met een Chirogroep, geef dan een andere opdracht. Bijvoorbeeld: speel samen met voorbijgangers mannequin voor de etalage van een winkel.

SUPERMARKT

Vertaal het volgende boodschappenlijstje naar het Engels of Frans. (Maak er een foto van terwijl je het neerschrijft en hou de vertaling goed bij.)

- Banaan
- Ananas
- Spaghetti
- Kaas
- Brood
- Worst
- Zeep
- Wc-papier
- Bloedsuiker
- Vuilniszak
- Hele gepelde tomaten in blik

KAPPER

Geef elkaar een hoofdmassage in een cirkel. Maak een filmpje van minstens dertig seconden terwijl je dat doet.

MULTIMEDIA

Maak een reclamefilmpje voor de Chiro!

Tip: Speel je dit spel niet met een Chirogroep, dan maken ze reclame voor je eigen groep of voor een volgende activiteit.

BIOSCOOP

Speel het liedje 'Bicycle Race' af. Stop telkens een popcorn (of een letterkoekje of zuurtje) in je mond bij het woord 'bicycle', en laat het in je mond zitten tot het einde van het liedje of tot er niets meer bij geraakt. Maak foto's van elkaar met volle monden.

SPORT

Maak een filmpje waarop iedereen een andere sportoefening aan het doen is: plank, sit-ups, pompen, enz.

MUZIEKACADEMIE

Eet zo snel mogelijk twee beschuiten of een volle hand letterkoekjes op en fluit zo snel mogelijk zonder dat er nog restjes eten uit je mond vliegen. Maak daar een filmpje van.

TEKENACADEMIE

Teken een 'crime scene': teken met krijt jullie lichamen op de grond af en teken ook de omtrek van een of meerdere moordwapens. Maak een foto van het eindresultaat.

JEUGDHUIS

Hou een minifuif voor maxipret: zing luid en dans op minder dan één vierkante meter. Maak een filmpje van minstens een minuut, waarbij er minstens drie verschillende liedjes te horen zijn.

CHIRO

Beeld uit wat je leiding zoal doet na de Chiro (nadat de leden weg zijn). Maak er een filmpje van.

Tip: Speel je dit spel niet met een Chirogroep, dan kun je toch proberen te bedenken wat leiding in een jeugdbeweging zoal doet.

PAPA MARJOLEIN (PLAYSTATION)

Speel het spel 'duikboot'. Iedereen staat geblinddoekt in een rijtje achter elkaar, met de handen op de schouders van de persoon voor hen. Enkel de achterste mag kijken. Die laatste bestuurt de rij door links, rechts of aan weerskanten te knijpen in de schouders voor hem of haar. De rij geeft die instructies op dezelfde manier door.

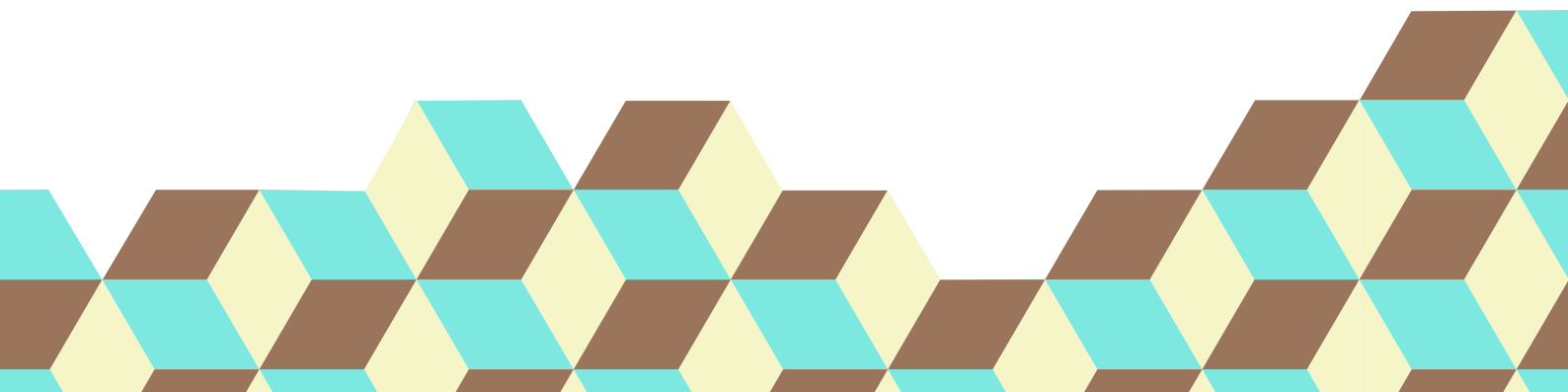
Tip: Geef een eigen aanvulling van wat ze precies moeten doen. Bijvoorbeeld: "Vertrek aan huisnummer 7 en druk op de bel bij huisnummer 10 (als dat het huis is van iemand die je kent, en als die persoon thuis is). Neem een foto met de persoon die komt openmaken."

MANKEMENTEN

- Draag een sjorbalk mee.
- Draag een stoel mee.
- Draag 12 liter water mee.
- Draag een autoband mee.
- Wandel op blote voeten naar de volgende opdracht.
- Blinddoek de helft (of meer) van jullie ploeg en wandel zo naar de volgende opdracht.
- Ga per twee of per drie staan en bind jullie benen vast aan elkaar.
- Stap achteruit naar de volgende opdracht.
- Stap in olifantenpas naar de volgende opdracht: ga in een rij staan, steek een hand onder je benen door, neem met je andere hand de hand van de persoon voor je vast.
- Verkleed je met deze hoop verkleedkleden.
- Ga als een treintje naar de volgende opdracht. Vraag aan iedereen die je tegenkomt op straat of ze mee op de trein willen.
- Je krijgt drie kranten en je mag enkel daarop staan. Beweeg je voort door telkens een krant voor de andere kranten te leggen.
- Trek met krijt een lijn achter je.
- Hou onderweg naar de volgende opdracht een ruittocht. Zorg ervoor dat je minstens drie keer geruild hebt.

OPDRACHTEN VOOR JOKERS

- Zet 2000 streepjes (= 400 keer HHH).
- Zet op een A4-blad in alle vierkantjes afwisselend een kruisje en een rondje (voor en achterkant).
- Kleur alle opvulbare letters van een krantenblad in (de 'gaatjes' in de g, d, a, enz.).
- Zoek een bepaald woord in een stripboek.
- Zoek een bepaald telefoonnummer in een telefoonboek.
- Zoek het alfabet bij elkaar met soepletters.
- Blaas een ballon in een ballon op. Blaas de eerste ballon licht op, prop de tweede erin met het tuitje naar buiten, los dan de buitenste, blaas de binnenste op en knoop die dicht. Vervolgens blaas je de buitenste weer op.
- Vouw een kraanvogel (bijlage 5).
- Vang een klein diertje (een mier, een spin, enz.) in een pot.



NABESPREKING

Bespreek het spel kort. Dat kan met de onderstaande richtvragen. Je kunt met een spreekflesje werken: enkel de persoon die het flesje vastheeft, mag iets zeggen.

- Heb je het gevoel dat je hetzelfde kon doen als de anderen?
- Voelde je je benadeeld ten opzichte van andere personages?
- Wat stoorde je het meest tijdens het spel?
- Wie is volgens jou de winnaar van het spel? De ploeg met de meeste checks of de ploeg die het meeste geld over heeft?

BIJLAGE 1: KAARTJES

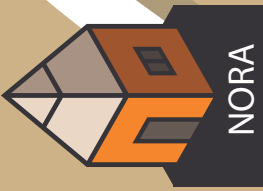


Je fietste op het voetpad. Je krijgt een GAS-boete (€ 25).	Op sportdag mag je kiezen welke activiteit je doet: met je eigen fiets een fietstocht maken (€ 5), bowling (€ 10) of kajakken (€ 30). Je mag dit kaartje bijhouden tot je de sportdag van je checklist wilt schrappen. (Als je de sportdag al van je checklist hebt geschrapt, mag je dit kaartje weggeven of verkopen.)
Je voelt je niet goed in je vel. Ga naar het CLB (€ 0) of de psycholoog (€ 30). Voor het CLB moet je verder wandelen. Als je naar het CLB gaat, trek je drie stappen af van je volgende dobbelbeurt.	Je moet gevaccineerd worden, je was afwezig toen jullie met de school naar het CLB gingen. Ga naar het wijkgezondheidscentrum (€ 5) of naar de dokter (€ 25). Als je naar het wijkgezondheidscentrum gaat, trek je drie stappen af van je volgende dobbelbeurt.
Je hebt al 3 dagen last van je knie, maar je weet dat het veel kost om naar de dokter te gaan. Ga naar de dokter (€ 25) of neem de volgende ronde drie stappen minder.	Je hebt buikpijn, maar je weet dat het veel kost om naar de dokter te gaan. Koop iets tegen de buikpijn in de apotheek (€ 5) of ga naar de dokter om je probleem aan te pakken (€ 25). Als je niet naar de dokter gaat, moet je een beurt overslaan. (Als er niemand anders meer aan het dobbelen is, mag je pas verder als je 6 hebt gegooid.)
Wat doe je in je vrije tijd? Betaal je voor een concert of ga je bij burens helpen om iets te verdienen? Betaal € 10 en ga de volgende ronde verder met het spel. OF Ga langs je eigen huis. Je beurt is afgelopen als je op je huis staat, maar je krijgt wel € 20.	Je band is plat. Betaal de fietsenmaker die langskomt (€ 15) of plak je band zelf en sla een beurt over. (Als er niemand meer aan het dobbelen is, mag je pas verder als je 6 hebt gegooid.)
Je vindt een portefeuille. Neem je de € 50 eruit of niet?	De trui van een bekend merk die je wilt kopen, staat in solden. Je kunt de trui kopen voor € 30. Je mag dit kaartje bijhouden tot je de aankoop van de trui van je checklist wilt schrappen. (Als je de aankoop van een trui al van je checklist hebt geschrapt, mag je dit kaartje weggeven of verkopen.)



Je hebt vorige week € 5 geleend voor een broodje, Geef dat terug aan de persoon links van je.	Je moet boterhammen naar het werk van je vader brengen, sla een beurt over. Heeft je papa geen werk of is hij overleden, dan mag je gewoon verder. (Als er niemand anders meer aan het dobbelen is, mag je pas verder als je 6 hebt gegooit.)
Je wint € 10 belwaarde! Je mag dit kaartje bijhouden tot je de aankoop van belwaarde van je checklist wilt schrappen. (Als je de aankoop van belwaarde al van je checklist hebt geschrapt, mag je dit kaartje weggeven of verkopen.)	Je hebt een goed rapport. Je krijgt € 20 van je grootmoeder.
Je kreeg een bon van de kapper in de bus en moet maar de helft van de prijs betalen. Je mag dit kaartje bijhouden tot je op je checklist naar de kapper moet. (Als je de kapper al van je checklist hebt geschrapt, mag je dit kaartje weggeven of verkopen.)	Vanaf nu speel je in de andere richting. Als je in wijzerzin speelde, begin je nu in tegenwijzerzin te spelen. De speler die net voor jou heeft gedobbel, mag dus opnieuw gooien.
Je hebt nog een cadeautje van € 15 in de kast liggen dat perfect is voor je vriend(in). Je mag dit kaartje bijhouden tot je op je checklist een cadeautje moet kopen. Je hoeft dan niet te betalen om dit af te vinken op je checklist. (Als je de aankoop van een cadeautje al van je checklist hebt geschrapt, mag je dit kaartje weggeven of verkopen.)	Je kreeg een Go-Pass met nog twee vrije lijntjes op. Je kunt dus gratis heen en terug met de trein. Je mag dit kaartje bijhouden tot je op je checklist een dag weggaat. Je hoeft dan niets te betalen om dit af te vinken op je checklist. (Als je de aankoop van een treinticket al van je checklist hebt geschrapt, mag je dit kaartje weggeven of verkopen.)









STATION

KRANTENWINKEL

GESCHENKENWINKEL

BROODJESZAAK

SCHOOL

KLEDINGWINKEL

NEEM EEN KAAFT



SUPERMARKT

KAPPER

MULTIMEDIAWINKEL

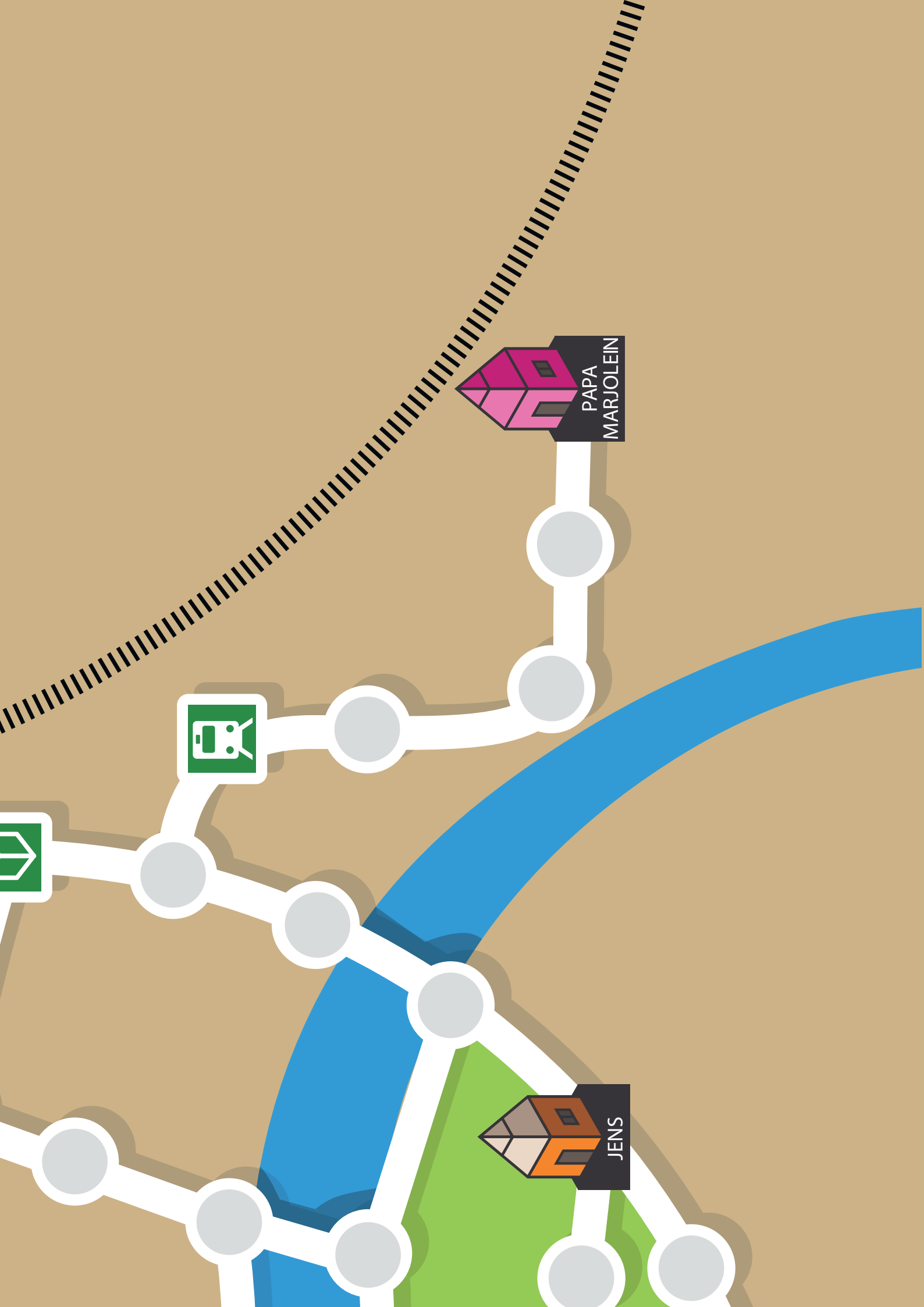
BIOSCOOP

SPORTCENTRUM

MUZIEK- EN TEKENACADEMIE

JEUGDHUIS EN CHIRO

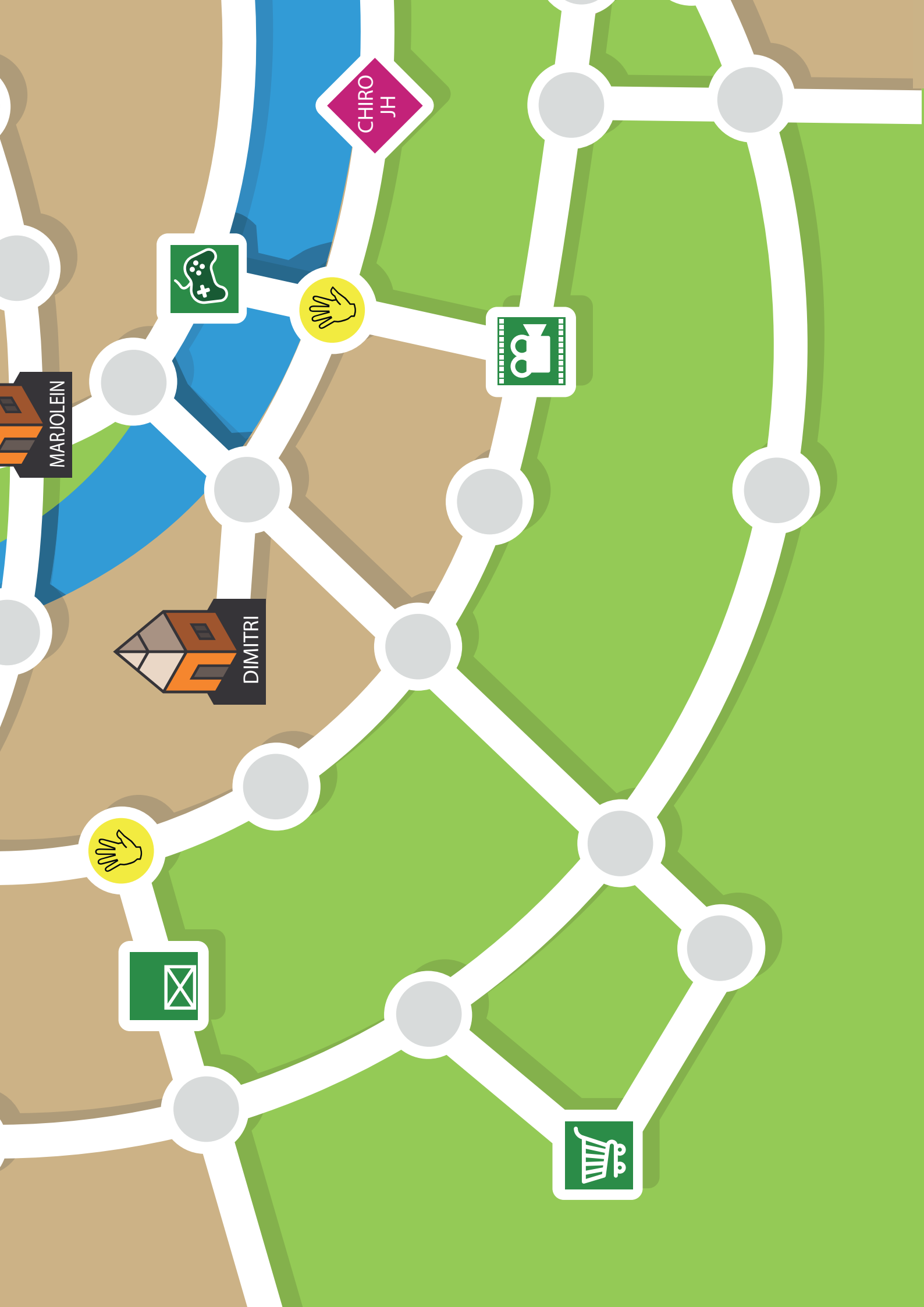




PAPA
MARJOLEIN

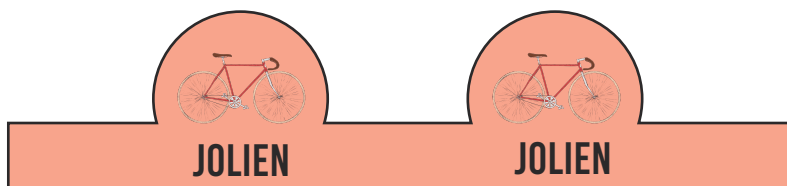
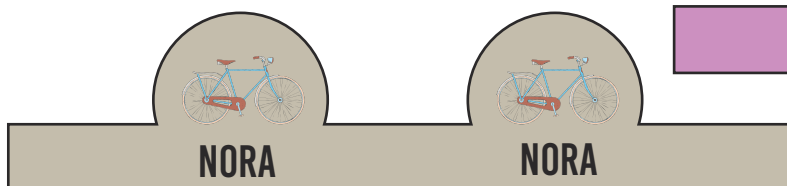
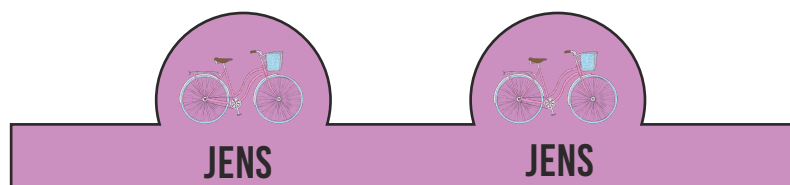
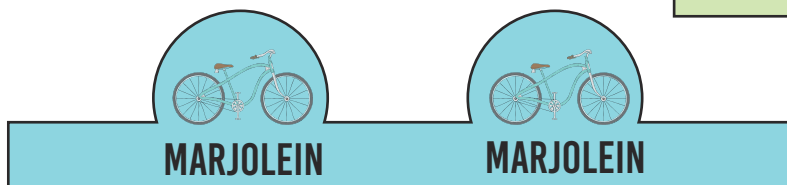
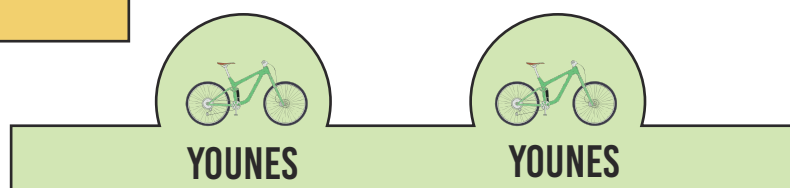
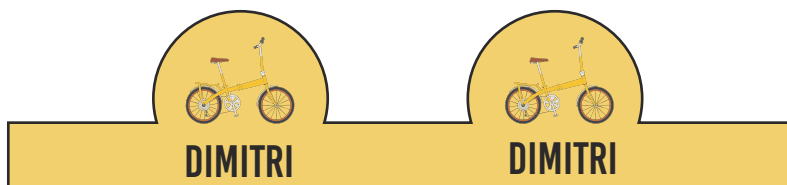
JENS







BIJLAGE 2: PIONNEN





BIJLAGE 3: FICHES

DIMITRI

Je woont pas een jaar in België. Je spreekt moeilijk Nederlands.
 Samen met je moeder en je twee jongere zussen woon je in een kleine studio in de stad. Je vader is drie jaar geleden overleden in zijn thuisland.
 Je moeder heeft nog geen werk gevonden, dus jullie moeten het doen met een klein inkomen.
 Studeren gebeurt aan de keukentafel nadat je zusjes naar bed gegaan zijn.
 Je bent een sociaal type, en ondanks je taalachterstand ben je goed geïntegreerd in de klas.
 Sinds enkele maanden ben je lid van de Chiro.

LEEFGELD: € 85

FIETS: Oude plooi fiets
 Wat je dobbelt -2



CHECKLIST

☐	Betaal het lidgeld van je hobby. Voor de Chiro betaal je € 25 voor een jaar.	→ € 25	Chiro
☐	Koop cola en een zak chips	→ € 5	supermarkt
☐	Ga met je vrienden een dag naar zee met de trein	→ € 10	station
☐	Ga naar de kapper	→ € 20	kapper
☐	Koop een cadeau voor de verjaardag van je beste vriend	→ € 15	geschenkenwinkel
☐	Koop een trui van een bekend merk	→ € 60	kledingwinkel
☐	Ga je belwaarde opladen	→ € 10	krantenwinkel
☐	Je moet op sportdag	→ € 20	school
☐	Koop een spelletje voor de computer	→ € 25	multimediawinkel
☐	Ga met je vrienden naar de bioscoop	→ € 10	bioscoop
☐	Extra: sociale contacten zijn heel belangrijk. Tussen minuut 60 en minuut 75 van het spel moet iedereen aan de broodjeszaak staan. Enkel als iedereen op het vakje staat en een broodje heeft gegeten, mag je dit van je checklist schrappen.	→ € 5	broodjeszaak

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van de pot

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van medespeler(s)

NORA

Je bent geboren in België, in een gezin van allochtone afkomst. Je spreekt vlot Nederlands, schrijven is moeilijker. Thuis spreek je je moedertaal.

Je vader is dokwerker. Hij zit in een ploegensysteem. Je moeder is huisvrouw. Ze is van 's morgens vroeg in de weer om het huishouden met vijf kinderen te organiseren. Je woont in een rijhuis aan de rand van de stad.

Je huiswerk maak je op de slaapkamer samen met je oudere broer. Je trekt meestal op met andere jongeren van allochtone oorsprong. Je bent een half jaar geleden lid geworden van het plaatselijke jeugdhuis.

LEEFGELD: € 65

FIETS: Uit een tweedehandswinkel, nog niet opgeknapt



Wat je dobbelt -2

CHECKLIST

☐	Betaal het lidgeld van je hobby. Voor het jeugdhuis betaal je € 5 voor een jaar.	→ € 5	jeugdhuis
☐	Koop cola en een zak chips	→ € 5	supermarkt
☐	Ga naar de kapper	→ € 30	kapper
☐	Ga met je vrienden naar de bioscoop	→ € 10	bioscoop
☐	Ga je belwaarde opladen	→ € 10	krantenwinkel
☐	Je moet op sportdag	→ € 20	school
☐	Koop een trui van een bekend merk	→ € 60	kledingwinkel
☐	Koop een cadeau voor de verjaardag van je beste vriend	→ € 15	geschenkenwinkel
☐	Koop een spelletje voor de computer	→ € 25	multimediawinkel
☐	Ga met je vrienden een dag naar zee met de trein	→ € 10	station
☐	Extra: sociale contacten zijn heel belangrijk. Tussen minuut 60 en minuut 75 van het spel moet iedereen aan de broodjeszaak staan. Enkel als iedereen op het vakje staat en een broodje heeft gegeten, mag je dit van je checklist schrappen.	→ € 5	broodjeszaak

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van de pot

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van medespeler(s)

JENS

Twaalf jaar geleden werd je als eerste kind van het gezin geboren. Je kreeg nog een broer en een zus. Je spreekt en schrijft vlot Nederlands. 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 woont nu al enkele jaren in een huurappartement met drie slaapkamers net buiten het centrum. Als je mama uit werken is, moet je vaak voor jouw jongere broer en zus zorgen. Je hebt een groot tekentalent en volgt al zes jaar lessen aan de tekenacademie.

LEEFGELD: € 100

FIETS: Oude fiets van je moeder
Wat je dobbelt



CHECKLIST

☐	Betaal het lidgeld van je hobby. Voor de tekenacademie betaal je € 45 voor een jaar omdat je zus ook op de tekenacademie zit.	→ € 25	Tekenacademie
☐	Ga met je vrienden naar de bioscoop	→ € 10	bioscoop
☐	Ga je belwaarde opladen	→ € 10	krantenwinkel
☐	Ga met je vrienden een dag naar zee met de trein	→ € 10	station
☐	Koop cola en een zak chips	→ € 5	supermarkt
☐	Je moet op sportdag	→ € 20	school
☐	Ga naar de kapper	→ € 20	kapper
☐	Koop een trui van een bekend merk	→ € 60	kledingwinkel
☐	Koop een cadeau voor de verjaardag van je beste vriend	→ € 15	geschenkenwinkel
☐	Koop een spelletje voor de PlayStation	→ € 25	multimediawinkel
☐	Extra: sociale contacten zijn heel belangrijk. Tussen minuut 60 en minuut 75 van het spel moet iedereen aan de broodjeszaak staan. Enkel als iedereen op het vakje staat en een broodje heeft gegeten, mag je dit van je checklist schrappen.	→ € 5	broodjeszaak

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van de pot

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van medespeler(s)

JOLIEN

Je hebt de Belgische nationaliteit, maar je hebt zeven jaar in de Verenigde Staten gewoond. Je ouders werkten daar. Sinds twee jaar woon je weer in België. Je hebt geen broers of zussen. Je beide ouders hebben een hoge functie in een groot bedrijf en moeten daardoor geregeld naar het buitenland. Je woont in een ruime woning aan de rand van de stad. Fietsen is je favoriete bezigheid en je bent aangesloten bij het sportcentrum.

LEEFGELD: € 400

FIETS: Koersfiets



Wat je dobbelt +2

CHECKLIST

☐	Betaal het lidgeld van je hobby. Voor het sportcentrum betaal je € 140 voor een jaar.	→ € 140	sportcentrum
☐	Ga je belwaarde opladen	→ € 10	krantenwinkel
☐	Ga met je vrienden een dag naar het shoppingcenter met de trein	→ € 10	station
☐	Koop cola en een zak chips	→ € 5	supermarkt
☐	Je moet op sportdag	→ € 20	school
☐	Ga naar de kapper	→ € 30	kapper
☐	Koop een trui van een bekend merk	→ € 60	kledingwinkel
☐	Ga met je vrienden naar de bioscoop	→ € 10	bioscoop
☐	Koop een cadeau voor de verjaardag van je beste vriend	→ € 15	geschenkenwinkel
☐	Koop een spelletje voor de computer	→ € 25	multimediawinkel
☐	Extra: sociale contacten zijn heel belangrijk. Tussen minuut 60 en minuut 75 van het spel moet iedereen aan de broodjeszaak staan. Enkel als iedereen op het vakje staat en een broodje heeft gegeten, mag je dit van je checklist schrappen.	→ € 5	broodjeszaak

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van de pot

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van medespeler(s)

MARJOLEIN

LEEFGELD: € 150

Je vader is beroepsmilitair en je moeder heeft een eigen zaak in schoonheidsproducten. Je zit nu in een systeem van co-ouderschap. Je moeder woont in een appartement met maar twee slaapkamers, boven de zaak in het centrum. Je vader woont ver weg. Je hebt nog twee oudere zussen.
Het liefste zit je achter je PlayStation, die bij je papa staat.

FIETS: Nieuwe stadsfiets
Wat je dobbelt +1



CHECKLIST

☐	Koop het laatste nieuwe spel voor de PlayStation	→ € 0	Papa Marjolein
☐	Aangezien je het liefste PlayStation-spelletjes speelt, moet je geen lidgeld betalen. Om te kunnen spelen, moet je wel naar het huis van je papa. Deze check kun je alleen afvinken als je een nieuw spel voor de PlayStation gekocht hebt.	→ € 60	multimediawinkel
☐	Ga met je vrienden een dag op stadsbezoek met de trein	→ € 10	station
☐	Ga je belwaarde opladen	→ € 10	krantenwinkel
☐	Je moet op sportdag	→ € 20	school
☐	Koop cola en een zak chips	→ € 5	supermarkt
☐	Ga naar de kapper	→ € 30	kapper
☐	Koop een trui van een bekend merk	→ € 60	kledingwinkel
☐	Ga met je vrienden naar de bioscoop	→ € 10	bioscoop
☐	Koop een cadeau voor de verjaardag van je beste vriend	→ € 15	geschenkenwinkel
☐	Extra: sociale contacten zijn heel belangrijk. Tussen minuut 60 en minuut 75 van het spel moet iedereen aan de broodjeszaak staan. Enkel als iedereen op het vakje staat en een broodje heeft gegeten, mag je dit van je checklist schrappen.	→ € 5	broodjeszaak

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van de pot

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van medespeler(s)

YOUNES

Je bent twaalf jaar. Je vader werkt als advocaat en je moeder als docent op een hogeschool. Je woont met je gezin in een ruime villa op het platteland. Je hebt twee oudere halfbroers uit de vorige relatie van vader.

Op de familiefeesten vragen ze jou altijd om achter de piano te kruipen. Je bent een heel groot muziktalent en volgt muziekschool. In de vakanties volg je privéles.

Je bent introvert.

LEEFGELD: € 350

FIETS: Elektrische fiets



Wat je dobbelt +2

CHECKLIST

☐	Betaal het lidgeld van je hobby. Voor de muziekschool betaal je € 75 voor een jaar. Je volgt deze maand ook één privéles van € 25.	→ € 100	muziekacademie
☐	Ga met je vrienden een dag met de trein naar een shoppingcenter	→ € 10	station
☐	Je moet op sportdag	→ € 20	school
☐	Koop een cadeau voor de verjaardag van je beste vriend	→ € 15	geschenkenwinkel
☐	Ga naar de kapper	→ € 20	kapper
☐	Koop een trui van een bekend merk	→ € 60	kledingwinkel
☐	Ga met je vrienden naar de bioscoop	→ € 10	bioscoop
☐	Koop cola en een zak chips	→ € 5	supermarkt
☐	Koop een spelletje voor de PlayStation	→ € 25	multimediawinkel
☐	Ga je belwaarde opladen	→ € 10	krantenwinkel
☐	Extra: sociale contacten zijn heel belangrijk. Tussen minuut 60 en minuut 75 van het spel moet iedereen aan de broodjeszaak staan. Enkel als iedereen op het vakje staat en een broodje heeft gegeten, mag je dit van je checklist schrappen.	→ € 5	Broodjeszaak

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van de pot

GEMAAKTE SCHULDEN

ten opzichte van medespeler(s)

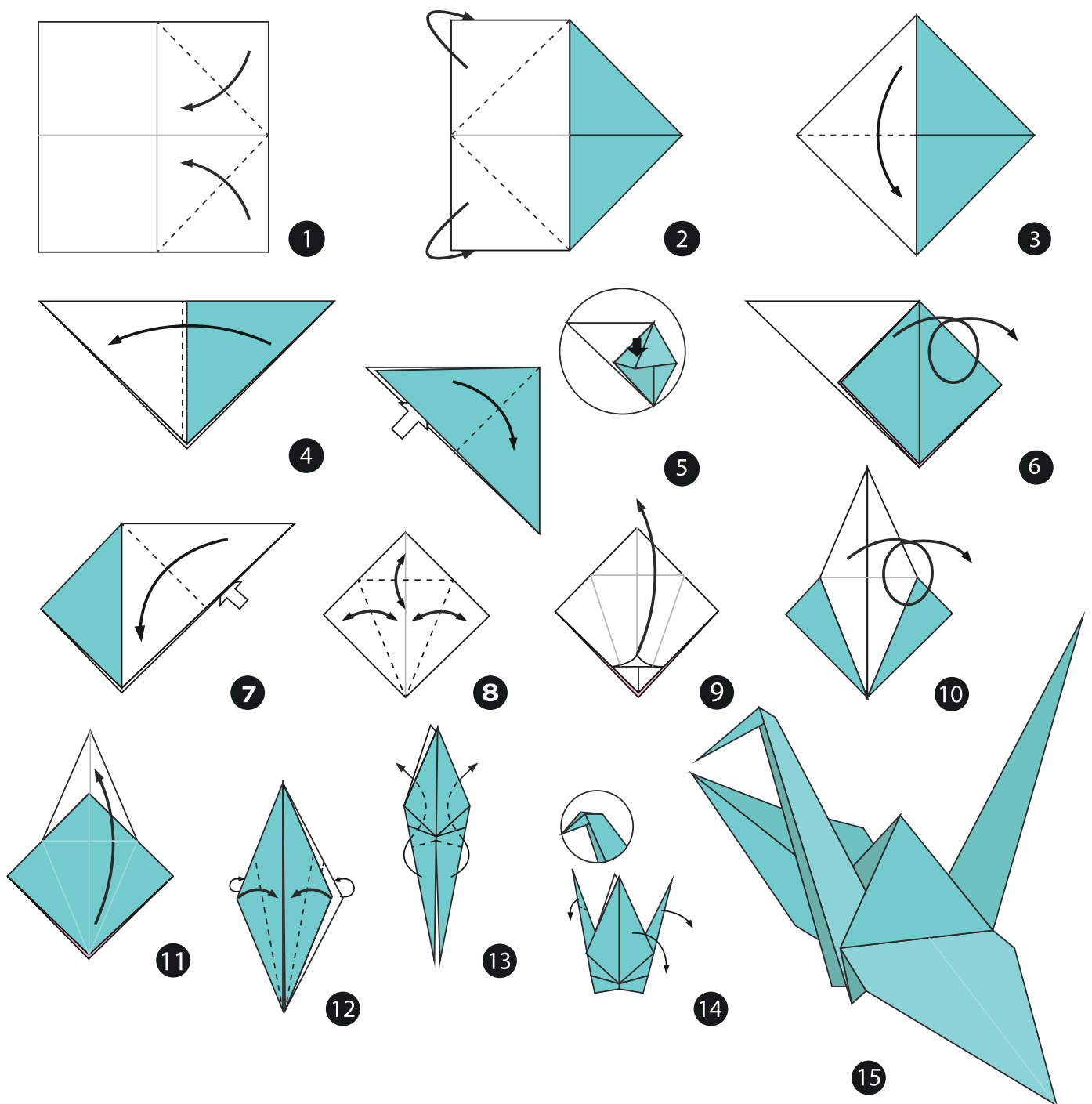
BIJLAGE 4: REKENING

[illegible]

BIJLAGE 5: GELD

€ 5	€ 5	€ 5	€ 5
€ 5	€ 5	€ 5	€ 5
€ 5	€ 5	€ 5	€ 5
€ 5	€ 5	€ 5	€ 5
€ 10	€ 10	€ 10	€ 10
€ 10	€ 10	€ 10	€ 10
€ 10	€ 10	€ 10	€ 10
€ 10	€ 10	€ 10	€ 10
€ 20	€ 20	€ 20	€ 20
€ 20	€ 20	€ 20	€ 20
€ 20	€ 20	€ 20	€ 20
€ 20	€ 20	€ 50	€ 50
€ 50	€ 50	€ 50	€ 50

BIJLAGE 6: EEN KRAANVOGEL VOUWEN



'1 OP 7 HAALT DE MEET NIET'

CAMPAGNETEKST 2017 VAN SAMEN TEGEN ARMOEDE



ARM ZIJN IS DUUR

Eén op de zeven in ons land moet rondkomen met een te laag inkomen. Dat maakt dat zij dieper in de armoede wegzakken. Een laag inkomen zorgt immers vaak voor hogere uitgaven. Met een laag inkomen kun je bijvoorbeeld niet investeren in een energiezuinige woning of elektrotoestellen. Zonder smartphone en bijbehorend data-abonnement betaal je meer voor je ticket op de bus of tram. Zelfs wie door betalingsproblemen een budgetmeter krijgt voor elektriciteit of gas zal hierdoor soms een hoger tarief moeten betalen.

Armoede kost ook onze samenleving handenvol geld. Denk maar aan de hulpverlening die nodig is of de gezondheidskosten die oplopen omdat mensen in armoede vaker en ernstiger ziek worden. Iedereen een leefbaar inkomen geven, verdient zich zo grotendeels terug. Bovendien zal dat geld snel terug in de economie stromen. Mensen in armoede zullen dat meestal uitgeven aan noodzakelijke dingen zoals voeding. Via de btw vloeit een deel rechtstreeks terug naar de schatkist.

MATTHEUSEFFECT

Ons beleid werkt soms herverdelend van rijk naar arm. Andere maatregelen hebben het tegenovergestelde effect. Wie rijk is, wordt rijker; wie arm is armer. We noemen dat het mattheuseffect, naar de evangelist die in zijn hoofdstuk 13 schrijft: 'Aan wie heeft, zal gegeven worden.' Voorbeelden genoeg: de woonbonus, allerlei premies voor energiezuinige woningen, kinderopvang, hoger onderwijs. Telkens stroomt er méér geld naar wie beter gegoed is. Dat betekent niet dat bijvoorbeeld betaalbaar hoger onderwijs een slechte zaak is of dat je als overheid niks meer kunt doen voor huiseigenaars. Wel zou diezelfde overheid moeten aftoetsen bij wie de middelen van een maatregel terechtkomen, en als het nodig is de maatregel aanpassen om het mattheuseffect tegen te gaan en specifiek de zwakste inkomensgroepen te bereiken.

Meer informatie over de campagne vind je op samentegenarmoede.be

ARMOEDE WEGWERKEN? NIET VOOR IEDEREEN

De uitkeringen die ons land voorziet, liggen ver onder de armoedegrens. Dat wordt verantwoord door de schrik voor de zogenaamde werkloosheidsvallen: als het verschil tussen loon en uitkering te klein is, zijn mensen niet gemotiveerd om aan de slag te gaan. De conclusie is dan dat de uitkeringen niet mogen stijgen. Onterecht. Voor ongeveer twee op de drie mensen in armoede is gaan werken geen optie. Het zijn kinderen, gepensioneerden, invaliden of zieken. Voor wie wel zou kunnen werken, zijn het vooral de extra uitgaven die hen tegenhouden om de stap te zetten. Er komen bijvoorbeeld grote kosten voor kinderopvang bij of plots moeten ze een deel van het woon-werkverkeer zelf betalen. Daardoor zakt het extra bedrag dat ze uiteindelijk zouden kunnen besteden. Werken aan die uitgaven zal de werkloosheidsvallen beter bestrijden dan mensen in armoede te houden door te lage uitkeringen. Bovendien is er in één op de vijf arme gezinnen wél een inkomen uit arbeid, maar dat inkomen is te laag of te onzeker.

ADRESSENLIJST

SPOOR ZES



Spoor ZeS

Kipdorp 30
2000 Antwerpen
03-231 07 95
spoorzes@chiro.be
chiro.be/spoorzes
spoorzesindeklas.be

WELZIJNSZORG



welzijnszorg ^{vzw}
samen tegen armoede



Nationaal secretariaat

Huidevettersstraat 165
1000 Brussel
02-502 55 75
info@welzijnszorg.be
welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Antwerpen

Rolwagenstraat 73
2018 Antwerpen
03-217 24 90
antwerpen@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Brussel

Huidevettersstraat 165
1000 Brussel
02-213 04 73
brussel@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Limburg

Tulpinstraat 75
3500 Hasselt
011-24 90 20
hasselt@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Oost-Vlaanderen

Sint-Salvatorstraat 30
9000 Gent
09-269 23 40
gent@welzijnszorg.be

Regionaal secretariaat Vlaams-Brabant en Mechelen

Varkensstraat 6
2800 Mechelen
015-29 84 58
mechelen@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 Samen Tegen Armoede en Broederlijk Delen!



MEER SPOOR ZES-MATERIALEN OVER DEZE SAMEN TEGEN ARMOEDE-CAMPAGNE

PINGPING VOOR DE BASISCHOOL

Het is bijna de jaarlijkse fietsuitstap op school. Robby kan dan eindelijk naar school met de fiets waarvoor hij zo lang gespaard heeft. Maar het loopt mis en de fiets is helemaal stuk. En er schieten geen centen meer over om de fiets te laten repareren door de fietsenmaker. Samen met de juf en mama's, papa's, oma's en opa's gaat de klas

aan de slag om een grote 'repair'-dag te organiseren. Zal Robby's fiets hersteld raken? 'Pingping' is een speelse en belevende vertaling van de nieuwe campagne van Samen Tegen Armoede: '1 op 7 haalt de meet niet'. Vertrek van het leuke en spannende verhaal van Robby en zijn vriendjes en breng zo de campagne op kindermaat in je klas.

'Pingping' bestaat uit een **handleiding** voor de leerkracht, 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 of samentegenarmoede.be.



DAGEN ZONDER GELD TEKSTENBOEKJE

Wat als ...
je de dagen aftelt tot het leefloon komt,
maar niet de dagen tot de verjaardag van je zoon?
Omdat het ook weer een dag zal zijn waarop er weer nog maand
over is?

Poëzie en citaten om over na te denken en over te praten. **Ge-
tuigenissen en bezinnende teksten, verhalen** over toekomst.
Allemaal te lezen in het tekstenboekje van Spoor ZeS voor Samen
Tegen Armoede 2017.



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/dagenzondergeld.
Mail voor meer informatie of bestellingen naar spoorzes@chiro.be.

(IK ZIT) OP KOERS:

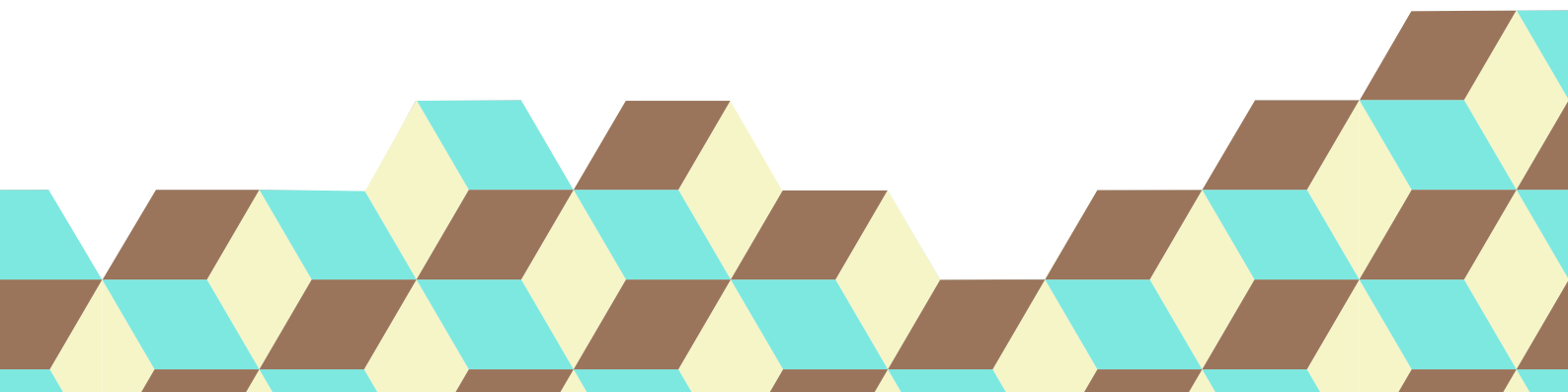
METHODIEKEN VOOR DE EERSTE GRAAD VAN HET SECUNDAIR ONDERWIJS

(Ik zit) op koers bestaat uit **twee methodieken** om inzicht te krijgen in de complexiteit van het armoedeweb. Elk onderdeel kan telkens in één lesuur afgerond worden. Met **het spel** maken de leerlingen via personages kennis met de verschillende aspecten van armoede. Leerlingen strijden tegen elkaar om zo snel mogelijk hun checklist af te werken.

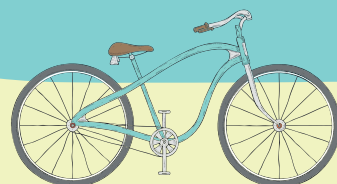
In de **memory-methodiek** gaan we dieper in op het armoedeweb. Verder bouwend op de personages uit het spel leren de leerlingen meer over de samenhang en de complexiteit van het armoedeweb.

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

**MEER INFO VIA CHIRO.BE/SPOORZES OF
OP SPOORZESINDEKLAS.BE.**



TOEN LIEP HET SPAAK



Vlotjes peddelend door het leven.
de wind zat meestal mee.
Het parcours: vrij effen.
Als het wat moeilijk werd, een duwtje in de rug.
Voldoende lucht (in de banden).
Maar toen liep het spaak:
werk kwijt door een herstructurering,
door partner in de steek gelaten,
werkonbekwaam na een ongeluk.
Kies maar uit ...
Vanaf dan is het dag in dag uit
een rit met minstens zes kasseistroken,
tegenwind, en drie cols.

Herwig Hermans

UIT: 'Dagen zonder geld', tekstenboekje Spoor ZeS advent 2017. Meer info op chiro.be/tekstenboekje.