



# OVER & OUD?!



## COLOFON

'Over en oud?!' is een uitgave van Spoor ZeS, de dienst van de Chiro die rond solidariteit en zingeving werkt. Het spel kadert in de adventscampagne 'Armoede verjaart niet' van Welzijnszorg, maar je kan het ook los van de campagne gebruiken.

**Spoor ZeS**  
**Kipdorp 30**  
**2000 Antwerpen**  
**03-231 07 95**

### **Eindredactie:**

Merijn Van de Geuchte

**Met dank aan** Sandrien Van Nieuwenbergh, Nele Gerrits, Robbe Champagne, Corneel Lenaerts, Steffi Beyaert om met zoveel overgave mee het spel uit te werken.

**Een speciale dankjewel aan** de enthousiaste tito's, keti's en aspi's van Chiro Komkomerin uit Lembeke voor het uittesten van het spel.

**Dank u** aan Bernard Boucquaert, Kristiana Versluys, Roger Bogaerts, Etienne Carels, Eliane Kesteloot en Tilla Morias om een gezicht te geven aan de fictieve personages in het spel.

**Foto's:** Layla Aerts, Sandrien Van Nieuwenbergh, Nele Gerrits

**Taalnazicht:** Bart Boone

**Vormgeving:** Valerie Vanderlooy

**Druk:** drukkerij Bulckens

**Wettelijk Depot:** D/2012/2909/1

**Selectiecode Welzijnszorg:** WZZ-2012-4005

Heb je zin om mee Spoor ZeS-spelen uit te werken?

Laat het gerust weten via [spoorzes@chiro.be](mailto:spoorzes@chiro.be)

Reacties zijn welkom via [jongerenspel@chiro.be](mailto:jongerenspel@chiro.be).

## INHOUD

|                                         |       |
|-----------------------------------------|-------|
| Colofon                                 | p. 02 |
| Over en oud?!                           | p. 04 |
| Speluitleg                              | p. 05 |
| Nabespreking                            | p. 10 |
| Campagne                                | p. 14 |
| 'Over en oud?!' op school en in de klas | p. 17 |
| Adressenlijst                           | p. 20 |
| Materiaallijst                          | p. 22 |
| De overgangsspelen                      | p. 23 |
| Bijlagen                                | p. 25 |
| Zin in nog Spoor ZeS-spellen?           | p. 34 |



**CHIRO.BE/SPOORZES**





## OVER EN OUD?!

Over en out, game over, verloren! Is het 'over en out' als je een oudere in armoede bent? Wat betekent het om als oudere in armoede te leven? Seniorenarmoede is meer dan weinig geld hebben of in een klein huis wonen. Het is ook eenzaam zijn, niet kunnen deelnemen aan de samenleving en afhankelijk zijn. Tijdens het spel 'Over en oud!?' helpen we Jeanine, Roberto, Anna, Rufina, Guust en André om nieuwe levensdoelen na te streven door hun verschillende levensfasen te herbeleven. Maar dat loopt niet altijd van een leien dakje. Soms loert er pech om de hoek. Lukt het ons om die ouderen uit de armoede te halen en hen een mooie oude dag te bieden?

### **Over en oud?! in het kort**

**Groepsgrootte:** 6 - 36

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

**Duur:** Ongeveer 3 uur

**Terrein:** Het beste buiten, met een centraal verzamelpunt.

Binnen kan zeker ook in een overdekte ruimte.

**Doel:** Met je ploeg als eerste de twee levensdoelen van je personage behalen.

De tito's, keti's en aspi's van Chiro Komkomerin uit Lembeke testten het spel al uit: hun belevenissen kan je vinden op [chiro.be/overenoud](http://chiro.be/overenoud).



# SPELUITLEG

## DOEL VAN HET SPEL

Elk team herbeleefd het leven van hun personage en probeert twee levensdoelen te halen door een bepaald aantal voorwerpen te verzamelen en in te ruilen. Het team dat erin slaagt om als eerste hun twee levensdoelen te bereiken, wint het spel.

## OPBOUW VAN HET SPEL



Er zijn vier verschillende levensfasen. Elk team krijgt een personage toegewezen waarmee ze die fasen doorlopen. Om over te gaan naar een nieuwe levensfase speel je met alle teams een overgangsspel. Het spel is voorbij wanneer een team als eerste twee levensdoelen heeft behaald.

Wanneer de groepen verdeeld en de personages voorgesteld zijn verloopt het spel binnen een levensfase als volgt:

- + Pech- en gelukskaarten verzamelen
- + Overgangsspel
- + De voorwerpen verdelen
- + Pech en gelukskaarten spelen
- + Ruilfase
- + De voorwerpen inwisselen voor een levensdoel

Die volgorde is in elke levensfase hetzelfde, je doorloopt dat dus vier keer. Het spel kan vroeger eindigen wanneer een team zijn twee levensdoelen behaalt voordat alle levensfasen doorlopen werden.

Alle opdrachten en overgangsspelen vind je verder in de handleiding.

## HOE BEHAAL JE EEN LEVENSDOEL?

Om een levensdoel te bereiken, verzamelen de teams voorwerpen. Die worden verdeeld na het overgangsspel. Als een team alle voorwerpen verzameld heeft die nodig zijn voor hun levensdoel, mogen ze die inwisselen. Het inwisselen gebeurt na de ruilfase.





## VOORBEREIDING

### MATERIAAL KLAARZETTEN

- + Op een centraal punt hang je een voorstelling van de verschillende levensfasen. Dat kun je doen door de foto's van één personage op vier verschillende leeftijden naast elkaar op te hangen. Zo zie je ook meteen in welke levensfase we ons bevinden.
- + Sorteert de opdrachten per levensfase in een zakje.
- + Sorteert de voorwerpen per soort maar hou ze gedekt ergens bij.
- + Doe de pech en gelukskaarten in een zakje.
- + Leg je materiaal van de opdrachten klaar per levensfase, dat bespaart je heel wat werk tijdens het spel zelf.



Je kan dit ook doen door de levensfasen aan te duiden op een krijttekening, of hang een touw in het lokaal met de levensfasen erop vastgespeld.

## SPELVERLOOP

### VERDEELSPEL

Verdeel de foto's onder de deelnemers. Op die foto's staan zes verschillende personen, telkens op een bepaald moment in hun leven: een keer als baby, kind, tiener, volwassene, enzovoort. Je vindt ze verder in de handleiding. De teams worden gevormd door dezelfde personen bij elkaar te leggen.



Kies eerst hoeveel groepen je wilt maken: zoveel verschillende personen heb je nodig. Kies daarna uit hoeveel personen een team moet bestaan, zoveel foto's heb je nodig van eenzelfde persoon. Bij drie teams van vier heb je dus drie personen nodig. Van elke persoon voorzie je vier foto's.

### VOORSTELLING PERSONAGES

Geef de teams eerst even de tijd om hun personage te leren kennen. Laat elk team hun personage voorstellen aan de anderen. Probeer als begeleiding de volledige situatie weer te geven: je zal merken dat alle verhalen enkele kenmerken van armoede bevatten. Bijvoorbeeld: Guust woont in een huis dat niet volledig op orde staat en verloor zijn job, Rufina komt heel weinig buiten en is wat eenzaam, enz.





Je kan hen vragen om hun verhaal uit te beelden, te tekenen, enz.  
Dat maakt het altijd leuker! Let wel op dat het geen uitlachsessie wordt.

## LEVENSFASEN

De deelnemers doorlopen vier levensfasen van een mens: de kinderjaren, de jeugdjaren, de volwassenheid en de oude dag. Elke levensfase heeft specifieke opdrachten die de teams proberen uit te voeren. De opdrachtenfiches vind je per levensfase in de bijlagen. Een levensfase duurt ongeveer vijftientwintig minuten. In die tijd proberen de teams zoveel mogelijk opdrachten uit te voeren. Hiervoor komen ze naar de begeleiding en trekken ze een willekeurige opdracht uit het zakje. De begeleiding geeft het nodige materiaal mee. Wanneer de opdracht volbracht is, mag het team uit de zak pech- en gelukskaarten een willekeurige kaart trekken. Lukt de opdracht niet, dan mogen ze dat niet.

Na elke volbrachte opdracht mogen de teams een nieuwe trekken, zo proberen ze zoveel mogelijk kaarten te verdienen.

Na vijftientwintig minuten rondt elk team zijn opdracht af en speel je met alle teams samen een overgangsspel.



Je kunt de opdrachten natuurlijk op een andere manier aanbieden aan de teams: in een bassin, emmer, handdoek, enz. Zorg wel dat de teams de opdrachten niet kunnen lezen.

## OVERGANGSSPELEN

Na elke levensfase wordt het overeenkomstige overgangsspel gespeeld, dat je in de bijlagen vindt. De teams proberen hier hun best te doen en de eerste positie te halen. Wie als eerste eindigt, zal namelijk het meeste voorwerpen verdienen.

## DE VOORWERPEN VERDELEN

Verzamel alle teams rond een centrale tafel. Afhankelijk van het aantal teams krijgen de winnaars van deze spelen een bepaald aantal voorwerpen. Die hebben ze nodig om hun levensdoel te bereiken. De verdeling gebeurt als volgt.

| aantal teams/positie | 1e | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e |
|----------------------|----|----|----|----|----|----|
| 3                    | 4  | 3  | 0  | /  | /  | /  |
| 4                    | 4  | 3  | 2  | 0  | /  | /  |
| 5                    | 4  | 3  | 3  | 2  | 0  | /  |
| 6                    | 4  | 3  | 3  | 2  | 2  | 0  |



Overloop elk team rond de tafel en deel de voorwerpen een voor een uit, zoals aangegeven in de tabel. Je sorteert de voorwerpen per soort bij het begin van het spel, maar dat maakt nu niet uit, je mag ze willekeurig uitdelen. Elk team mag maximaal vijf voorwerpen bezitten. Als ze er meer dan vijf hebben, moeten ze bepaalde voorwerpen afgeven.

## PECH- EN GELUKSKAARTEN SPELEN

Opnieuw overloop je de teams een voor een. Ze moeten hun pechkaarten afleggen en voeren uit wat erop staat. Daarna overloop je ze nog eens maar nu voor de gelukskaarten. Ze mogen alle gelukskaarten afleggen die ze hebben, maar dat hoeft niet. Elke kaart wordt apart behandeld en uitgevoerd. Sommige kaarten zullen voor één team gelden, andere voor alle teams.

Een team mag maximaal drie gelukskaarten bezitten. Wanneer ze er meer dan drie hebben, moeten ze er eerst voldoende afleggen voor ze een nieuwe kunnen krijgen. Ze mogen wel kiezen welke kaart ze afleggen: dat kan dus zowel een geluks- als een pechkaart zijn. Dat kan hen stimuleren om meer opdrachten te doen, zodat ze pechkaarten kunnen omruilen voor een nieuwe kaart. De kans bestaat natuurlijk dat ze een nieuwe pechkaart trekken.

Je sorteert bij het begin van het spel de voorwerpen per soort. Dat kan nu van pas komen: wanneer de teams een gelukskaart spelen waarbij ze een bepaald voorwerp krijgen, kun je veel sneller de voorwerpen vinden.

## RUILFASE

In deze fase mogen de teams elkaar voorstellen doen om voorwerpen te ruilen. Ieder voorstel is goed zolang beide partijen er maar mee instemmen. De voorstellen mogen enkel gaan over voorwerpen die ze al hebben, niet over voorwerpen die ze nog moeten verdienen of over gelukskaarten.

Zet een tijdslimiet op deze fase zodanig dat ze niet onnodig lang duurt.

## EEN LEVENSDOEL BEREIKEN

Overloop opnieuw elk team en vraag hen of ze voorwerpen willen inruilen voor hun levensdoelen. Als begeleiding kun je met het overzicht uit de bijlage bijhouden welk team al een levensdoel bereikte en wie niet.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een ploeg erin slaagt om als eerste haar twee levensdoelen te bereiken.



## NABESPREKING

Armoede is geen gemakkelijk thema om over te praten. Het gaat over meer dan weinig geld hebben en weinig kansen krijgen op school en de arbeidsmarkt. Het is ook in een ongezonde woning leven, problemen hebben binnen het gezin en vooral het gevoel hebben dat je minderwaardig bent en nergens bij hoort. Het is anders dan de clichébeelden: "Het zijn allemaal bedelaars, ze waren te lui om te werken en te dom om te sparen."

Armoede op zich is al een uitdagend thema, armoede bij senioren is dat des te meer. Het leven als oudere ligt ver van ons en het lijkt alsof alle ouderen een luxelevens hebben: niet meer moeten werken, een pensioen krijgen en veel tijd hebben. Nochtans leeft een op de vijf ouderen in armoede. In 'Over en Oud?!' maken de leden al kennis met de problemen die ouderen in armoede ervaren. Ga achteraf ook met de leden in gesprek: wat leerden ze uit het spel en wat denken ze nu over armoede bij senioren?

## METHODIEK

**Materiaal:** Scharen, leeg blad, lijm, kleurstiften, tijdschriften per team

**Voorbereiding:** Zorg dat je goed voorbereid bent op de vragen die zullen komen. Meer info vind je op [welzijnszorg.be](http://welzijnszorg.be).

Laat de leden allemaal in het lokaal verzamelen, bijvoorbeeld tijdens het vieruurtje, en ga in een kring zitten.

De groepjes nemen het personage dat zij geholpen hebben tijdens het spel bij de hand. Laat hen per groepje bij elkaar zitten en de volgende vraagjes oplossen.

- + Welke opdrachten vond je niet fijn?
- + Welke kaarten vond je het leukst: de pech- of gelukskaarten? Waarom?
- + Welke hindernissen kwam jouw personage tegen in haar/zijn leven?
- + Hoe hebben die hindernissen een invloed op zijn/haar oude dag?
- + Hoe heb je je personage kunnen helpen?
- + Welke levensomstandigheden zou je niet benoemd hebben als armoede?
- + Welk aspect van armoede bij senioren is volgens jou het ergste?
- + Laat hen de voorwerpen bespreken: waarom heeft je personage dat voorwerp nodig om uit de armoede te geraken? Bijvoorbeeld mobiliteit: fiets, autosleutel, rolstoel. Met een fiets of een auto kun je zelfstandig en mobiel zijn. Een rolstoel verhoogt de mobiliteit, maar kan ook een drempel of hindernis zijn.

De teams beantwoorden die vragen in hun team. Hiervoor krijgen ze een vijftal minuten.

Elk team krijgt nu een leeg blad en een aantal tijdschriften. Hiermee moeten ze een nieuwe cover ontwerpen voor het tijdschrift dat Welzijnszorg zal uitbrengen. Dat

tijdschrift gaat over seniorenarmoede en wil het probleem in kaart brengen. Laat de teams elk hun cover voorstellen en ga als begeleiding op zoek naar de antwoorden. Elk team stelt nadien minstens één vraag aan het team dat de cover voorstelt.

### ***Het gebeurt dat ik ga slapen en dat ik de hele dag geen woord gesproken heb ...***

*(Welzijnsschakels, 'Armoede bij ouderen', uit 'Vragen en meegaan', tekstenboekje Spoor ZeS voor advent 2012)*

Naast deze speelse methodiek vind je op onze website een inhoudelijke methodiek. Wil je graag dieper ingaan op de vragen van je deelnemers? Wil je voor jezelf wat meer achtergrond over seniorenarmoede? Ga naar [chiro.be/overenoud](http://chiro.be/overenoud), [spoorzesindeklas.be](http://spoorzesindeklas.be) of [welzijnszorg.be](http://welzijnszorg.be) en download er de methodiek 'Aan de zijlijn?'.







**ARMOEDE VERJAART NIET.  
IK WEL. DE JAREN TIKKEN  
ONGENADIG VOORT:  
ELKE MAAND WEER  
ZORGEN, ELKE HULP WEER  
SCHAAMTE, ELKE MUUR  
WEER VOCHT, ELK RAAM  
BRENGT TOCHT. ZOVEEL  
WOEDE, ZOVEEL ONMACHT,  
ZOVEEL VERDRIET OM WAT  
NIET KON, ZOVEEL GEMIS.  
IK BEN VEEL TE JONG OUD.**

**MAAR IK VERJAAR NOG  
EN IK GEEF EEN FEEST  
VOOR MEZELF.  
IK BEN ER NOG  
EN IK BEN ER TROTS OP.**

*(uit 'Vragen en meegaan', tekstenboekje Spoor ZeS voor advent 2012)*



## CAMPAGNE WELZIJNSZORG



**welzijnszorg** vzw  
samen tegen armoede

Armoede groeit: meer en meer mensen leven op of onder de armoedegrens. Ze ervaren dagelijks dat ze er niet bij horen. Ze zijn afgesloten van de meest noodzakelijke basisvoorzieningen. Toch moet iedereen de kansen krijgen waarop hij of zij recht heeft.

Een goede gezondheid. Een veilige woning. Een degelijke opleiding. Waardig werk en een leefbaar inkomen. In België vechten 1,6 miljoen mensen voor die rechten. En Welzijnszorg vecht met hen mee.

Al meer dan 40 jaar bestrijdt Welzijnszorg armoede in ons land. Door campagne te voeren. Door het beleid te beïnvloeden. Door fondsen te werven ten voordele van concrete armoedeprojecten in Vlaanderen en Brussel.

‘Samen tegen armoede’, daar willen wij voor gaan!

## DE CAMPAGNEBOODSCHAP VAN 2012: ARMOEDE VERJAART NIET

### ARMOEDE TREFT EEN OP DE VIJF OUDEREN



Een verjaardag is feest: mooie wensen, warme gezelligheid, leuke attenties. Dat jaartje extra neem je erbij en stilaan schuif je op van een veertiger naar een vijftiger, medioren worden senioren, gepensioneerden zeventigplussers. Elke dag worden we een beetje ouder.

Ook mensen in armoede blazen jaarlijks een kaarsje uit. Hun feest heeft echter een bittere nasmaak want armoede verjaart niet. Wie in armoede leeft, vecht dagelijks om de eindjes aan elkaar te knopen, vaak vele jaren lang. Op hogere leeftijd uit armoede geraken, is nog zoveel moeilijker.

Het risico op een leven in armoede ligt bij ouderen veel hoger dan bij de rest van de bevolking en de gevolgen op latere leeftijd zijn dramatisch: een op de vijf ouderen wordt geraakt door armoede. Gemiste kansen op de arbeidsmarkt,

ziekte, faillissement of een echtscheiding kunnen mensen de armoede induwen. En een leven in armoede is altijd een leven met minder.

## DE GELUKSKAARTEN VOOR OUDEREN

Samen met, en in naam van onze ouderen, zijn er vier gelukskaarten die we moeten trekken, opdat zij op een menswaardige manier hun leven kunnen verderzetten.



### EEN LEEFBAAR INKOMEN

Om een menswaardig leven te kunnen leiden, heb je voldoende financiële middelen nodig. Op latere leeftijd is het pensioen de belangrijkste – en meestal enige – bron van inkomsten. Dat pensioen kan uitmaken of je in armoede leeft of niet. Het is namelijk gebaseerd op je arbeidsverleden. Als daar iets is misgelopen, draag je dat je hele leven mee. Je kunt je niet meer 'verbeteren': een andere job of een hoger loon, dat hoort er niet meer bij. België heeft ook één van de laagste pensioenen van Europa. Drie op de tien Vlaamse ouderen moeten rondkomen met een gezinsinkomen tussen 500 en 1000 euro per maand. Voor vele ouderen is het wettelijk pensioen onvoldoende en niet in verhouding tot de reële levenskosten.



### GEEN ZORGEN OM DE (EXTRA) ZORG

Naarmate mensen ouder worden, neemt de nood aan zorg toe. Voor wie vaak, lang of chronisch ziek is, kunnen de doktersbezoeken, ziekenhuisopnames, onderzoeken, revalidatie en geneesmiddelen de gezondheidskosten hoog doen oplopen. Bovendien stellen onderzoeken duidelijk vast dat hoe armer je bent, hoe slechter je gezondheid wordt. In armoede leven, brengt immers veel stress met zich mee, wat invloed heeft op je lichamelijke en geestelijke gezondheid. Maar ook een woning van slechte kwaliteit en ongezonde voeding dragen bij tot gezondheidsproblemen. In België kan 41% van de 65-plussers hun uitgaven voor gezondheidszorgen maar moeilijk betalen. Daarbij zorgen ook niet-medische zorgkosten, bijvoorbeeld van huishoudhulp, dat ouderen niet rondkomen.



### EEN GEZONDE EN VEILIGE WONING

Drie op de vier ouderen beschikken over een eigen woning, maar dat is geen garantie om niet in armoede terecht te komen. Het huis is vaak oud, en verbouwings- of onderhoudswerken zijn te duur voor mensen met een laag inkomen. Veel woningen van ouderen zijn dan ook van mindere kwaliteit, ze zijn slecht geïsoleerd en hebben geen basiscomfort. Er bestaan nog altijd woningen zonder stromend water in de keuken en de badkamer, en met een toilet buiten.

Wie geen eigen woning heeft en met een beperkt budget afhankelijk is van de huurmarkt is er nog slechter aan toe. Een te groot deel van het inkomen gaat dan op aan de huur van de woning, die vaak van mindere kwaliteit is. Naast de maandelijkse huurprijs zijn er nog andere kosten zoals elektriciteit, water, verwarming, enzovoort. Om armoede bij ouderen te vermijden, moeten we dus niet alleen zorgen voor een leefbaar inkomen maar ook voor betaalbare zorg en huisvesting.





## KUNNEN MEETELLEN ÉN MEEDOEN

Naast de drie materiële knelpunten (inkomen, zorg en wonen) schuiven ouderen nog problemen naar voren. Ze ondervinden verschillende moeilijkheden om te kunnen deelnemen aan het sociale leven. Zo legt de financiële drempel heel wat beperkingen op. Uit angst om niet rond te komen, gaan ouderen besparen op hun ontspanningsmogelijkheden, het verenigingsleven én vervoer. Mobiliteit speelt nochtans ook een belangrijke rol. Wanneer je zelf niet langer mobiel bent of onvoldoende gebruik kunt maken van het openbaar vervoer word je als het ware gedwongen om thuis te blijven. Het aanbod van vrijetijdsactiviteiten is bovendien niet altijd aangepast aan de verschillende leeftijden binnen de grote groep van ouderen. Wandelingen zijn te ver, fietstochten te vermoeiend, activiteiten te laat geprogrammeerd. De digitale kloof zorgt er bovendien voor dat mensen niet geïnformeerd of ingeschreven geraken.

Naast die drempels speelt er nog een minder zichtbaar element mee. Eenzaamheid is één van de meest in het oog springende knelpunten die ouderen ervaren en voor velen het zwaarst om dragen. Armoede is de bijkomende factor die ervoor zorgt dat ouderen sociaal uitgesloten worden in onze maatschappij.

Armoede is onaanvaardbaar, ook voor elke zestigplusser. Daarover voert Welzijnszorg in 2012 campagne met de slogan 'Armoede verjaart niet'.

Wil je meer weten over onze campagne, of wil je de campagne steunen, surf dan naar [welzijnszorg.be](http://welzijnszorg.be) of volg ons via Facebook.



# ‘OVER EN OUD?!’ OP SCHOOL EN IN DE KLAS

Het spel kan gebruikt worden als didactisch spelmateriaal in de klas. In deze handleiding geven we enkele tips, varianten en mogelijke aanpassingen.

## WAAR EN WANNEER KUN JE DIT SPEL SPELEN?

‘Over en Oud?!’ past vooral binnen een les godsdienst of zedenleer, leefsleutels, PAV en MAVO. Niets houdt je echter tegen om dit spel binnen een ander vak te spelen in het kader van de vakoverschrijdende eindtermen. Daarnaast kun je het gebruiken op een studiedag, een teambuildingsmoment, een themanamiddag of een bezinningsmoment. Het spel duurt ongeveer 3 uur met uitleg en nabespreking inbegrepen. Om het in een les te spelen, voer je een aantal aanpassingen door. We raden aan om het dan in een blok van twee lesuren te spelen, of een voorproeftje te doen in één lesuur. Dat is nog haalbaar, aangezien de nabespreking achteraf kan gebeuren. Het is echter het meest efficiënt om het spel te spelen in een blok van 3 uur, bijvoorbeeld tijdens een themanamiddag.

Het spel sluit perfect aan bij de Welzijnszorgcampagne van 2012: ‘Armoede verjaart niet’. We raden dan ook aan om het te laten aansluiten bij andere campagneactiviteiten en het te spelen tijdens de campagneperiode (oktober – december).

Gebruik je het op een ander moment, geef de leerlingen dan vooraf algemene informatie mee over armoede. Hiervoor kun je gebruik maken van de methodieken die Welzijnszorg aanbiedt voor het secundair onderwijs (zie [welzijnszorg.be](http://welzijnszorg.be)).

Welzijnszorg stelde voor het secundair onderwijs ook een educatief pakket samen. Hierin vind je verschillende methodieken, opdrachten en weetjes die te gebruiken zijn in de les. De verschillende materialen zoals de jongerenfilm en de campagnefilm worden ook voorgesteld, met een bijbehorend verwerkingsmodel voor in de klas. Neem een kijkje op [welzijnszorg.be](http://welzijnszorg.be) of neem contact op met de regionale dienst voor meer informatie.

Veel leer- en speelplezier!



## ‘OVER EN OUD?!’ TIJDENS EEN ACTIEVE VOOR- OF NAMIDDAG

Wat heb je nodig?

- + 12 tot 36 leerlingen per spel.
- + Minimum twee begeleidende leerkrachten die deze spelbrochure gelezen hebben.
- + Minstens 2 uur tijd om te spelen. Met uitleg en nabespreking wordt dat makkelijk 3 uur.
- + Een spelruimte: dat kan een groot lokaal zijn, een sportzaal, een sportterrein buiten, of een deel van de speelplaats. Zorg zeker dat er voldoende ruimte is om met een grote groep opdrachten uit te voeren en de overgangsspelen te doen. Kies bij voorkeur een locatie buiten.
- + Het materiaal zoals je het in de spelbrochure vindt, tenzij je bepaalde opdrachten schrapt of aanpast.

### TIP

- + Speel het spel ergens waar je voldoende overzicht over de groep hebt.
- + Kies zelf welke opdrachten je wel en niet zal doen, afhankelijk van de omstandigheden. Leg de fiches die je niet zal gebruiken aan de kant en speel met de andere verder. Opgelet: zorg ervoor dat het aantal opdrachten per fase ongeveer gelijk blijft.
- + Bepaalde opdrachten kun je vervangen door quizvragen of groepswork. Inspiratie voor quizvragen vind je in het verwerkingsmodel voor het secundair onderwijs (zie [welzijnszorg.be](http://welzijnszorg.be)). Je kunt ook altijd contact opnemen met de regionale dienst van Welzijnszorg. De regionale medewerkers helpen je graag verder.
- + Speel je het spel met een pak meer leerlingen? Speel meerdere spelen simultaan naast elkaar.

## ‘OVER EN OUD?!’ TIJDENS DE LES

Na enkele aanpassingen kun je het spel ook spelen in de klas, **binnen de tijdslimiet van één les**. De leerlingen maken kort kennis met één van de personages met de opdrachten.

Je kunt het spel zeker spelen in een klaslokaal, maar het is aangenamer als je naar buiten trekt.

Voor deze variant heb je zeker 50 minuten nodig.

- + 10 minuten: speluitleg
- + 5 minuten: de karakters worden voorgelezen en de groepen worden verdeeld
- + 25 minuten: spelen!
- + 10 minuten: nabespreking



Wat heb je nodig?

- + Een begeleidende leerkracht die de spelbrochure en deze handleiding gelezen heeft.
- + Een klas met 8 tot 25 leerlingen.
- + 50 min om het spel uit te leggen en de kortere variant van het spel te spelen.
- + De opdrachtkaarten en de voorwerpkaarten.
- + Het materiaal dat bij de opdrachten hoort. Als je opdrachten weglaat, heb je dat materiaal logischerwijs ook niet meer nodig.
- + Een vrije ruimte. Zet eventueel alle stoelen en banken aan de kant zodat het levenspad centraal in de ruimte ligt.
- + Nabespreking: de methodiek uit de spelbrochure is bruikbaar voor in de klas. Je kunt ook afsluiten met de campagne-dvd of een andere methodiek die je vindt in het educatief pakket voor het secundair onderwijs (welzijnszorg.be).

Aanpassingen

- + De groepsverdeling kan via het voorgestelde verdeelspel maar ook eenvoudiger: op basis van de klasnummers, de zitplaatsen van de leerlingen, een vooropgesteld plan van de leerkracht, enz.
- + Beperk de opdracht tot één levensdoel realiseren.
- + Haal de voorwerpen die op de personagekaarten staan maar die je niet gebruikt uit het spel.
- + Speel zonder levensfasen, dan kun je alle opdrachten door elkaar geven. Doe ze allemaal in een envelop en laat de leerlingen er willekeurig uit trekken.
- + Sla de overgangsspelen over. Die zijn niet haalbaar in een klaslokaal.
- + De pech- en gelukskaarten worden niet gebruikt. De fase 'geluks- en pechkaarten spelen' valt hierdoor weg.
- + Wanneer een team in een opdracht slaagt, krijgen ze onmiddellijk een voorwerp.



Heb je meer tijd? Dan kan je toch met levensfasen werken en de overgangsspelen vervangen door quizvragen. Inspiratie voor quizvragen vind je in het verwerkingsmodel voor het secundair onderwijs (zie [welzijnszorg.be](http://welzijnszorg.be)). Wanneer je het spel toch nog speelt met overgangsspelen, krijgt de ploeg die dit spel wint twee voorwerpkaarten.



Het spel past perfect binnen de campagne van Welzijnszorg. Speel het bijvoorbeeld tijdens de campagneperiode, organiseer een Soep op de Stoep en geef alle leerlingen van de school een creatieve opdracht.

## SPOORZESINDEKLAS.BE

Op deze website van Spoor ZeS voor het onderwijs vinden leerkrachten allerlei extra's, waaronder een overzicht van de VOET'en die aan bod komen in dit spel. Neem zeker een kijkje.

## ADRESSENLIJST

### SPOOR ZES

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



### WELZIJSZORG NATIONAAL SECRETARIAAT

Openingsuren: 9 tot 12.30 uur en 13.30 tot 16.30 uur  
Gesloten op woensdag, zaterdag en zondag

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



**welzijnszorg** vzw  
samen tegen armoede

### Regionale diensten

Openingsuren: 10 tot 12.30 uur en 13.30 tot 16.30 uur  
Gesloten op maandag, zaterdag en zondag

### REGIONAAL SECRETARIAAT ANTWERPEN

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

### REGIONAAL SECRETARIAAT LIMBURG

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

### REGIONAAL SECRETARIAAT MECHELEN EN VLAAMS-BRABANT

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



### **REGIONAAL SECRETARIAAT BRUSSEL**

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

### **REGIONAAL SECRETARIAAT OOST-VLAANDEREN**

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

### **REGIONAAL SECRETARIAAT WEST-VLAANDEREN**

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



## MATERIAALLIJST

| NAAM SPEL       | BENODIGD MATERIAAL                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Algemeen        | <ul style="list-style-type: none"><li>+ Personagekaarten</li><li>+ Pech- en gelukskaarten</li><li>+ Voorwerpkaarten</li><li>+ Opdrachtkaarten per levensfase</li><li>+ Kaart om behaalde levensdoelen bij te houden</li></ul>                                    |
| Verdeelspel     | 0 - 12 jaar <ul style="list-style-type: none"><li>+ Washandjes</li><li>+ Zeep</li><li>+ Water</li><li>+ Cryptische tekst (zie bijlagen)</li><li>+ Boterham</li><li>+ Beleg</li><li>+ Het getal <math>\pi</math> (zie bijlagen)</li></ul>                         |
|                 | 12 - 25 jaar <ul style="list-style-type: none"><li>+ Bekers</li><li>+ Water</li><li>+ Plateau</li><li>+ Stoelen</li><li>+ Fototoestel</li><li>+ Speelkaarten</li><li>+ Het verhaal van Sandy (zie bijlagen)</li><li>+ Blinde wereldkaart</li><li>+ Gsm</li></ul> |
|                 | 40 - 70 jaar <ul style="list-style-type: none"><li>+ Stamboom (zie bijlagen)</li><li>+ Beschuiten</li><li>+ Ballonnen</li><li>+ Sudoku</li><li>+ Speelkaart</li><li>+ Kroonkurken</li></ul>                                                                      |
| Overgangsspelen | Verf in evenveel kleuren als er teams zijn                                                                                                                                                                                                                       |
| Nabespreking    | <ul style="list-style-type: none"><li>+ Scharen</li><li>+ Lijm</li><li>+ Tijdschriften</li><li>+ Papier</li><li>+ Kleurstiften</li></ul>                                                                                                                         |

# DE OVERGANGSSPELEN

Na elke levensfase wordt het overeenkomstige overgangsspel gespeeld. Afhankelijk van het aantal teams krijgen de winnaars een aantal voorwerpen. De verdeling vind je in de speluitleg. Die voorwerpen hebben ze nodig om hun levensdoel te bereiken.

## VAN DE KINDERJAREN NAAR DE JEUGDJAREN: STAMBOOMSPEL

**Doel:** Een zo groot mogelijke familieboom proberen te bemachtigen.

**Spel:** Elk team duidt een voorwerp aan als 'familieboom'. Dat kan een echte boom zijn, maar ook een stoel, een stuk grond, een bank, een muur, enz. Op dat voorwerp zullen strepen verf komen die familieleden voorstellen.

Elk team krijgt een eigen verfkleur toegewezen waarmee ze streepjes proberen te zetten op de andere teams hun familieboom. Elk team duidt een 'keeper' aan: die moet de eigen familieboom beschermen door buiten een straal van twee meter van de familieboom de tegenspelers te tikken. Wie getikt wordt, krijgt een streepje verf.

Op het einde van het spel worden per boom en per kleur alle streepjes geteld. Daarbij tel je de streepjes die je op de tegenspelers kon zetten. Wie op het einde van het spel het meeste streepjes heeft, heeft de grootste familie en wint het spel.

**Materiaal:** Verf in evenveel kleuren als er teams zijn.

## VAN DE JEUGDJAREN NAAR VOLWASSENE: GROEIJEN

**Doel:** Proberen als eerste aan te komen.

**Spel:** Ieder team nummert zijn spelers. Iedereen start aan dezelfde startlijn. Voor het spel start, overloop je alle namen van de opdrachten en welke beweging eraan gekoppeld is.

De begeleiding staat verderop op het terrein. Zij roepen telkens een nummer en een opdracht. Wie zijn of haar nummer hoort, voert de opdracht uit. De begeleiding kan ook twee nummers roepen: het eerste slaat op degene die zal bewegen, het tweede zegt hoeveel keer je de beweging moet uitvoeren. Wie als eerste bij de begeleiding geraakt, wint het spel. Hou ook bij wie tweede, derde, enz. was.





| NAAM                              | UITLEG                                                                           | BEWEGING                                                            |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Tijd om te studeren!              | Wie studeert, heeft altijd het gevoel maar traag vooruit te gaan.                | Zeer klein stapjes zetten.                                          |
| Carrièresprong                    | Je inzet wordt beloond: je maakt carrière!                                       | Je mag een reuzenstap zetten.                                       |
| Slippen met de wagen              | Onderweg naar een feestje moet je plots een manoeuvre uitvoeren. De wagen slipt. | Je moet 360° draaien terwijl je stapt.                              |
| Uitrusten na een zware feestnacht | Voor wie al eens de mooie kant van het studentenleven durft te verkennen.        | Ga op de grond liggen. Waar je vingers eindigen, mag je gaan staan. |
| Zeg je gedacht!                   | Spuw je gal, durf denken!                                                        | Spuw zo ver mogelijk, daar mag je gaan staan.                       |
| Groeipijn                         | Pech, je wordt gekweld door groeipijnen                                          | Je moet terug naar de startlijn.                                    |

**Materiaal:** /

## VAN VOLWASSENE NAAR OUDERE: LAAT ANNA NIET VALLEN

**Doel:** Met je team als eerste aankomen.

**Spel:** Elk team duidt één Anna aan. Anna is niet meer zo goed te been en kan eigenlijk niet meer stappen. De anderen van het team helpen haar: ze dragen haar naar de eindmeet. Dat moet door minstens twee spelers gebeuren. De rest van het team mag de andere teams hinderen of zich tegen hen verdedigen. Wie als eerste de meet haalt, wint het spel. Hou ook bij wie tweede, derde, enz. wordt.

**Materiaal:** /



# BIJLAGEN

## GEREALISEERDE LEVENSDOELEN

|         |               |                 |
|---------|---------------|-----------------|
| GUUST   | Gezondheid    | Huisvesting     |
| ANDRÉ   | Mobiliteit    | Vrije tijd      |
| ANNA    | Gezondheid    | Sociaal netwerk |
| RUFINA  | Zorgverlening | Voeding         |
| JEANINE | Werken        | Familie         |
| ROBERTO | Huisvesting   | School          |

Doorstreep de levensdoelen wanneer ze bereikt zijn.

## CRYPTISCHE TEKST

Ontcijfer de volgende cryptische tekst:

Drdt w stds lngr lvn, nmt ht ntl zstgplssrs jrlks t. W zn n grt lftdsvrsl bnnn dz drngrp. D grp drn s nt alln dvrs, mr bvndn zr kwtsbr. Ht rsc p n lvn n rmd lgt b drn vl hgr dn b d rst vn d bvlkng n d gvlgn p ltr lftd zn drmtsch: 1 p d 5 drn wrdt grkt dr rmd. n n lvn n rmd s ltd n lvn mt mndr.

### Oplossing:

Doordat wij alsmear langer leven, neemt het aantal zestigplussers jaarlijks toe. We zien een groot leeftijdsverschil binnen deze ouderengroep. De groep ouderen is niet alleen divers, maar bovendien zeer kwetsbaar. Het risico op een leven in armoede ligt bij ouderen veel hoger dan bij de rest van de bevolking en de gevolgen op latere leeftijd zijn dramatisch: 1 op de 5 ouderen wordt geraakt door armoede. En een leven in armoede is altijd een leven met minder.

## HET GETAL $\pi$

$\pi = 3,14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494459230...$

## OPLOSSING REKENSOMMEN:

- 1) 0
- 2) 1693
- 3) 100
- 4) -100



## HET VERHAAL VAN SANDY

Sandy werd geboren in 1988, in een oude sociale woonwijk. In de gemeente noemden ze die wijk Sarajevo.

De voorgevel van het huis waar Sandy woonde: een deur en twee vensters, samen vijf meter breed. Het huis was te klein, want Sandy had nog twee broers en een zusje, en om er met zes te wonen, was er echt niet genoeg plaats. De muren waren vochtig, de vloer was van slechte kwaliteit en moeilijk te onderhouden.

Per drie huizen was er een poortje voorzien. Langs daar kon iedereen de achterkant bereiken. Dat gaf natuurlijk af en toe problemen, want je moest door de tuin van de burens om in je eigen tuin te komen.

Sandy was vaak ziek, maar medicijnen zijn duur. Perdolan of een andere pijnstiller moest dan helpen. Sandy's moeder Carine wist wel dat het OCMW kon bijspringen om de kosten te betalen, maar ze hield de sociaal assistenten liever buiten, omdat ze bang was dat haar kinderen anders geplaagd zouden worden. Ze had zelf ook een groot deel van haar kindertijd in een instelling doorgebracht, ze kende dat!

Toen ze 'buiten' kwam, trouwde ze heel snel met Ronny, op haar achttiende al. Kort nadien was ze zwanger. Ze noemden hun dochter Sandy, zoals in de film Grease met Olivia Newton-John en John Travolta. Misschien had Sandy wel een mooie toekomst in de showbizz, droomde Carine soms.

Sandy hing veel rond in de buurt, met haar broers en zus. Het was trouwens beter als ze haar vader niet te veel voor de voeten liep. Sinds hij voor de zoveelste keer zijn werk verloren had, kwam Ronny een beetje te vaak agressief uit de hoek. Als ongeschoolde arbeider was het voor hem niet gemakkelijk om telkens opnieuw een job te vinden.

Naar de kleuterschool ging Sandy niet. Die was veel te ver.

Later, in de lagere school, noemden de kinderen haar 'stinkbeestje', omdat haar kleren soms niet erg fris roken. De achterkant van de kleerkast was nu eenmaal beschimmeld en dat kreeg je niet zomaar uit je kleren. Al waste Carine ze wel tien keer, het lukte niet echt.

Veel verse groenten en fruit kwamen er thuis niet op tafel. "Je weet zeker niet wat dat kost?!" zei haar moeder altijd.

Sandy was een van de kleinste kinderen van de klas. Bovendien hield ze zich graag ook wat weggedoken en klein, want ze voelde maar al te goed dat zij anders was. Over thuis vertelde ze niet veel en als de ouders van haar vriendinnen ontdekten waar ze woonde, werd ze niet meer uitgenodigd op verjaardagsfeestjes.

Alleen in Sarajevo, met haar kameraden, daar voelde ze zich goed. Daar kon ze laten zien wat ze waard was. Ze maakten samen veel plezier. Sandy had een goed gevoel voor humor en stond altijd klaar om een handje toe te steken. Iedereen in de wijk

apprecieerde haar daarvoor: op Sandy kon je altijd rekenen, wisten ze.

Op school ging het niet goed met Sandy. Ze had veel te veel zorgen en kon zich niet concentreren op de lessen. De uitleg over internet en de vakantie-uitstappen interesseerden haar niet. Haar huistaken maakte ze meer niet dan wel, maar toch ging ze elk jaar over omdat de leerkracht voor wat bijlessen zorgde. Sandy was immers een stille, brave meid.

Thuis hielp Sandy zoveel ze kon. Ronny begon meer en meer te drinken, en haar moeder kon alle hulp goed gebruiken om het hoofd boven water te houden.

Sandy was trouwens heel handig, en het was dan ook logisch dat ze ervoor koos om een beroep te leren. Het CLB vond dat ook het beste voor haar, al bleek tot ieders verwondering uit de testen dat Sandy een hoog IQ had. Werken in de verzorging zag ze zelf ook wel zitten: mensen helpen, dat had ze thuis geleerd, en ze wilde gauw zo ver mogelijk weg van die saaie schoolbanken.

Toen Sandy op een dag thuiskwam, had Ronny in een dronken bui de boel aan diggelen geslagen. Voor Carine was dat de druppel die de emmer deed overlopen en ze zette Ronny aan de deur.

De rust keerde weer. Een paar maanden later leerde Carine Günther kennen, en al vlug trok hij bij hem in. Wat hem echter meer interesseerde dan Carine zelf, was haar inkomen, zodat ze links en recht wat in het zwart ging schoonmaken om de eindjes aan elkaar te kunnen knopen.

Sandy zag het stilaan niet meer zitten thuis.

Zij was nu bijna zeventien en erg verliefd op Johan, een stoere bink die twee straten verderop in Sarajevo woonde. De school? Niet meer nodig, vond Sandy.

Sandy werd al vlug zwanger en ging inwonen bij Johan en zijn moeder.

Ze beviel twee maanden te vroeg van een schat van een baby.

Britney noemden ze hun dochter, naar de bekende zangeres.

(Bron: *Lieven De Pril*)



**Armoede in verschillende levensdomeinen: plaats elementen uit het verhaal van Sandy in het juiste kadertje.**

|                                        |  |
|----------------------------------------|--|
| GEZINNEN In moeilijkheden              |  |
| Slechte en ongezonde HUISVESTING       |  |
| Weinig en/of onaangepast ONDERWIJS     |  |
| Geen, gevaarlijk of minderwaardig WERK |  |
| Vaak ZIEK                              |  |
| Onvoldoende INKOMEN                    |  |
| Ongezonde en eentonige VOEDING         |  |

## Oplossing:

|                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GEZINNEN<br>In moeilijkheden              | <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Sandy's moeder werd zwanger op jonge leeftijd.</li> <li>+ De vader van Sandy, Ronny, kon agressief uit de hoek komen.</li> <li>+ Ronny had een alcoholverslaving.</li> <li>+ Het was een groot gezin.</li> <li>+ Het gezin kwam moeilijk rond en de problemen waren moeilijk te dragen.</li> <li>+ De ouders scheidden.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Slechte en ongezonde<br>HUISVESTING       | <ul style="list-style-type: none"> <li>+ De ouderlijke woning was te klein, de muren waren vochtig, de vloer was van slechte kwaliteit en moeilijk te onderhouden.</li> <li>+ Er was weinig privacy aangezien er per drie huizen maar één poortje was voorzien.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Weinig en/of onaangepast<br>ONDERWIJS     | <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Sandy ging niet naar de kleuterschool omdat dat te ver was.</li> <li>+ In het lager onderwijs werd ze gepest.</li> <li>+ Door te veel zorgen aan haar hoofd kon ze zich op de secundaire school niet concentreren. De lessen sloten ook niet aan bij haar leefwereld (internet en vakanties). Ze maakte haar huiswerk niet regelmatig, maar slaagde uiteindelijk wel doordat de leerkrachten voor bijlessen zorgden.</li> <li>+ Ze studeerde verzorging omdat het CLB dat het beste vond. Voor Sandy was dat oké, want ze hield er wel van om voor mensen te zorgen.</li> <li>+ Ze verliet de school vroegtijdig nadat ze Johan leerde kennen. Ze vond een diploma niet meer nodig.</li> </ul> |
| Geen, gevaarlijk of<br>minderwaardig WERK | <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Ronny was voor de zoveelste keer zijn werk kwijtgeraakt.</li> <li>+ Hij was een ongeschoolde arbeider, waardoor hij niet snel een nieuwe job vond.</li> <li>+ Carine ging in het zwart werken om extra geld te verdienen.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Vaak ZIEK                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Sandy was vaak ziek, maar medicijnen zijn duur. Pijntjes werden behandeld met alleen een pijnstiller.</li> <li>+ Ronny had een alcoholverslaving.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Onvoldoende INKOMEN                       | Doordat de vader geen werk meer had, hadden ze ook geen of weinig inkomen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Ongezonde en eentonige<br>VOEDING         | Thuis aten ze geen fruit en groenten, want dat was te duur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |



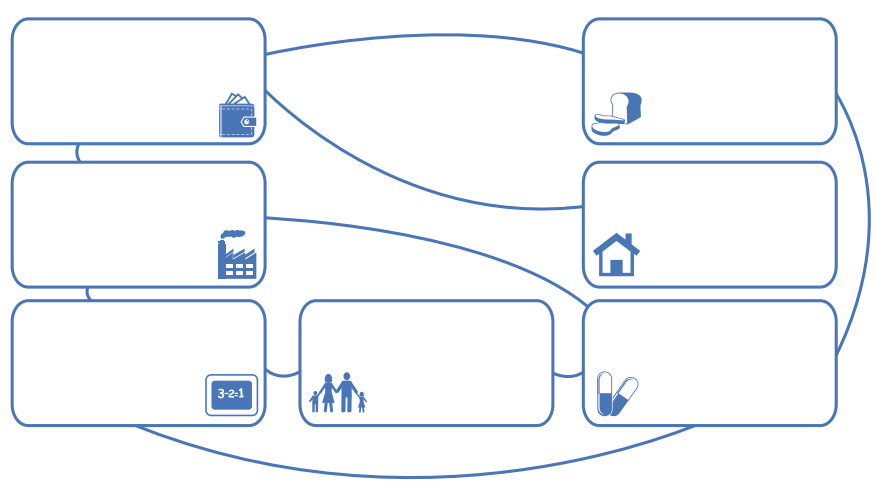


## KRINGLOOP VAN ARMOEDE

Leg deze voorbeelden op de juiste plaats in de kringloop van armoede.

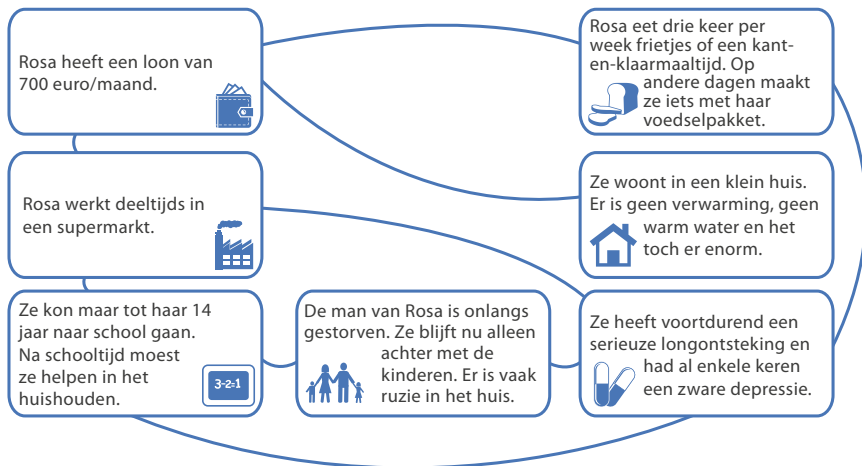
- + Rosa heeft een loon van 700 euro/maand.
- + De man van Rosa is onlangs gestorven. Ze blijft nu alleen achter met de kinderen. Er is vaak ruzie in huis.
- + Ze woont in een klein huis. Er is geen verwarming, geen warm water en het tocht er enorm.
- + Ze kon maar tot haar 14 jaar naar school gaan. Na schooltijd moest ze thuis helpen in het huishouden.
- + Rosa eet drie keer per week frietjes of een kant-en-klaarmaaltijd. Op andere dagen maakt ze iets klaar met haar voedselpakket.
- + Rosa werkt deeltijds in een supermarkt.
- + Ze heeft voortdurend een serieuze longontsteking en had al enkele keren een zware depressie.

## KRINGLOOP VAN ARMOEDE



## oplossing

### KRINGLOOP VAN ARMOEDE



## STAMBOOM

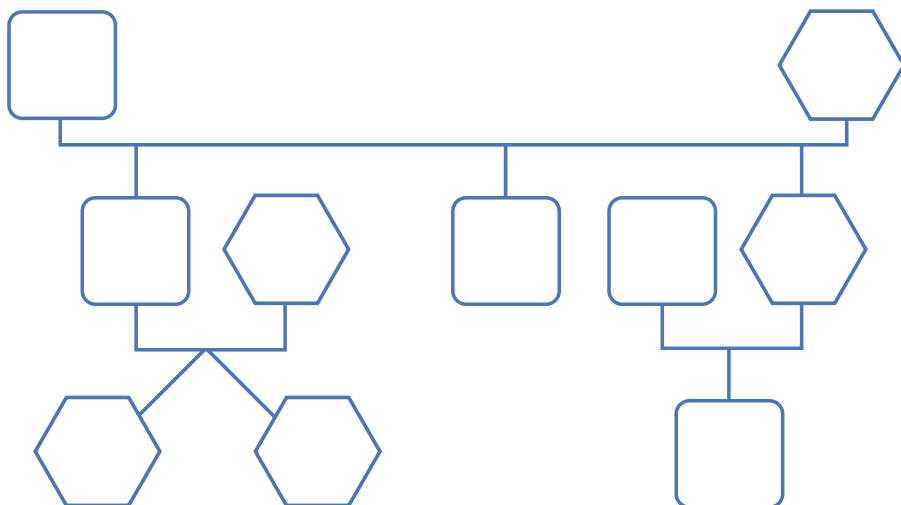
Vul de stamboom aan met de volgende namen:

Jean – Roger – Sylvie – Ann – Mark – Jacques – Claire – Jenny – Bart – Louise

## DE TIPS

- + Jenny heeft geen oudere broers of zussen.
- + Jacques heeft geen kinderen.
- + Claire is even oud als Sylvie.
- + Ann heeft twee kinderen en is gelukkig getrouwd.
- + Bart is de neef van Sylvie.
- + Roger is de man van Louise.
- + Jean is de schoonbroer van Mark.
- + Mark is niet getrouwd met Ann.



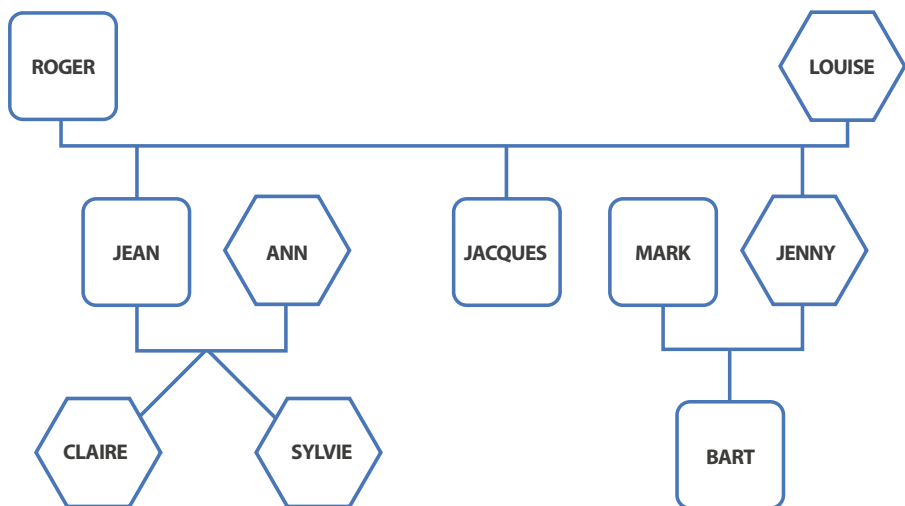


getrouwd

kind van koppel

tweeling van koppel

## oplossing



## ZIN IN NOG MEER SPOOR ZES-SPELEN?

Ga naar [chiro.be/jongerenspel](http://chiro.be/jongerenspel) voor ons hele aanbod!



## NOG MEER SPOOR ZES!

Naast jongerenspelen maakt Spoor ZeS nog andere materialen.

### VRAGEN EN MEEGAAN

*Net als bij het kaarten zit het leven vaak vol moeilijke keuzes.  
Vraag ik om hulp, of blijf ik koppig verder doen?  
Met wie ga ik mee en heb ik de meeste kans om er iets van te maken?*



Met die vragen gaan we in het tekstenboekje aan de slag!  
Op zoek naar een fris tekstje of een leuke uitsmijter? Liever een pittig methodiekje of een treffende getuigenis om je vergaderingen of lessen mee te kruiden?  
Ons tekstenboekje staat vol korte, snedige tekstjes en methodiekjes om overal te gebruiken.



## **SOLIDARITEITSPROJECT 'JONG ZKT OUD' VOOR DE BASISCHOOL**

'Jong zkt oud' is een speelse en belevende vertaling van de campagne 'Armoede verjaart niet' voor de lagere school. De rode draad is ook dit jaar weer het leuke en spannende verhaal van Robby en zijn vriendjes. We ontmoeten ook Rosa en Kamiel, de oma en opa van Robby. Of is er meer aan de hand?

Met 'Jong zkt oud' breng je de campagne van Welzijnszorg over ouderen in armoede op kindermaat in de klas. Het pakket bestaat uit een handleiding voor de leerkracht, een leerlingenboekje in kleur en een cd met een fijn themalied.

**MEER INFO VIA [CHIRO.BE/SPOORZES](http://CHIRO.BE/SPOORZES) OF  
[OP SPOORZESINDEKLAS.BE](http://SPOORZESINDEKLAS.BE).**





