



VAN ALFA TOT OMEGA 3

UITBREIDING:
AANPASSINGEN VOOR HET ONDERWIJS

**SAMEN
TEGEN
ARMOEDE**



Van alfa tot omega 3:

AANPASSINGEN VOOR HET ONDERWIJS

‘Van alfa tot omega 3’ werd geschreven voor jeugdbewegingen en andere groepen jongeren die een namiddag speels rond armoede willen werken. Het spel is binnen een schoolcontext perfect te gebruiken op een solidariteitsdag of bezinnings- of klasdagen.

Om het spel ook in de klas te kunnen spelen, geven we hier enkele tips om het aan te passen.

- Speel het spel op twee lesuren. Heb je geen aaneensluitende uren? Laat de leerlingen hun personage opschrijven in hun agenda. Hou zelf bij hoeveel geld de twee groepen bezitten aan het eind van het eerste lesuur.
- Volg de structuur van het spel. Pas zelf aan wat je wel of niet haalbaar vindt. Wij geven enkele alternatieven voor de grotere spelen.
- Wil je het spel vakoverschrijdend maken? Maak de puzzel van de opdracht ‘Tweede middelbaar’ in een andere taal, laat de leerlingen de icoontjes van de opdracht ‘Vierde middelbaar’ natekenen, of verzin een leuke opdracht met de leerkracht aardrijkskunde voor het onderdeel ‘Zesde middelbaar’.

Eerste middelbaar: Smartschool

Speel het spel met kroontjes zoals beschreven in de spelbrochure.

Je hoeft natuurlijk geen tien vragen te stellen, vijf is ook goed.

Tweede middelbaar: vrije tijd

Een een-tegen-allen is niet zo handig in de klas. Laat de leerlingen puzzels oplossen in deze ronde.

VOORBEREIDING

- Druk voor iedere ploeg de lege puzzel af op A3.
- Druk voor iedere ploeg de letters af en knip ze uit.
- De letters met cijfers hou je bij. Leg ze op een tafel waar je bij staat of hang ze aan het bord.

SPELUITLEG

Iedere ploeg krijgt een lege puzzel en kaartjes met letters om op de kruiswoordpuzzel leggen. De kaartjes met letters die de ploegen krijgen, zijn die zonder getal op het kaartje.

Enkele letters zijn te koop bij de leerkracht. Dat zijn de letters met een getal op het kaartje. Dat getal duidt aan hoeveel die letter kost. Er zijn ook foute letters te koop.

Leerlingen schuiven aan om letters te kopen. Elke leerling kan telkens maar één letter kopen.

OPLOSSING

Verticaal:

1: Een ander woord voor vrijetijdsbesteding: HOBBY

Horizontaal:

1: Met twee spelers een strategisch bordspel met een koning spelen

SCHAKEN

2: De Engelse term voor touwtjespringen: ROPE SKIPPING

3: Chiro of scouts, KSA of KLJ, enz. JEUGDBEWEGING

4: Spel waar vijf tegen vijf spelers proberen te scoren in een ring en enkel mogen dribbelen met de bal:

BASKETBAL

5: Ritten maken op een grote viervoeter: PAARDRIJDEN

						1												
1				S	C _{€10}	H	A	K	E	N								
2					R	O	P _{€20}	E	S	K	I	P	P	I	N	G		
3		J	E	U	G	D	B	E	W	E	G	I	N	G				
4	B	A	S	K	E	T	B	A	L _{€50}									
5	P _{€20}	A	A	R	D	R	Y _{€100}	D	E	N								

LETTERS TE KOOP BIJ DE LEERKRACHT

C = € 10

P (2x) = € 20

L = € 50

Y = € 100

Afleidingsletters:

K = € 20

R = € 50

S = € 50

U = € 20

T = € 10

BIJLAGE: LEGE PUZZEL MET VAKJES EN ZINNETJES

Verticaal

1: Een ander woord voor vrijtijdsbesteding

Horizontaal

1: Met twee spelers een strategisch bordspel met een koning spelen

2: De Engelse term voor touwtjespringen

3: Chiro of scouts, KSA of KLJ, enz.

4: Spel waar vijf tegen vijf spelers proberen te scoren in een ring en enkel mogen dribbelen met de bal

5: Ritten maken op een grote viervoeter

1

1																				
2																				
3																				
4																				
5																				

BIJLAGE: LETTERS IN VAKJES

S	C	H	A	K	E	N	R	O	P	E
	€10								€20	

S	K	I	P	P	I	N	G	J	E	U

G	D	B	E	W	E	G	I	N	G	B

A	S	K	E	T	B	A	L	P	A	A
							€50	€20		

R	D	R	Y	D	E	N	K	R	S	U
			€100				€20	€50	€50	€20

T
€10

Derde middelbaar: de weg naar school

In de klas kan je het parcours anders aanpakken.

VOORBEREIDING

- Maak per ploeg zes kaartjes (ter grootte van een speelkaart) met telkens op twee kaartjes de getallen 0, 10 en 20.
- Zet vooraan twee stoelen.
- Zet twee stoelen in het midden.
- Leg de zes kaartjes (met de getallen naar beneden) per ploeg tussen de stoel vooraan in de klas en de stoel in het midden.
- Voorzie een blinddoek voor acht spelers. Dat kunnen truien van de spelers zelf zijn.

SPELUITLEG

Iedere ploeg vaardigt acht spelers af voor de opdracht. Ze gaan per twee achteraan in de klas staan, van wie telkens één leerling zich blinddoekt. De andere leerling zal de geblinddoekte leiden gedurende het spel.

De eerste geblinddoekte speler wandelt – onder begeleiding van de stem van de partner – van aan het vertrekpunt achteraan in de klas naar de stoel in het midden. De geblinddoekte wandelt rond de stoel, neemt een van de zes papiertjes van de grond en legt dat papiertje onder een poot van de stoel die vooraan staat. Wanneer dat gebeurd is, wandelt de geblinddoekte speler terug en tikt hij of zij de volgende geblinddoekte speler aan om te vertrekken.

De winnaar is de ploeg waarvan alle vier de geblinddoekten terug aan het startpunt staan nadat ze elk een papiertje onder een stoelpoot staken. Die ploeg wint het opgetelde bedrag dat onder de stoelpoten ligt, vermenigvuldigd met het aantal spelers in die ploeg.

AFKOPEN

De ploeg die € 10 per persoon geeft voor het spel mag de stoel in het midden weghalen en moet er dus niet rond wandelen. De ploeg die € 20 per persoon geeft, mag ook de twee kaartjes met 0 wegnemen.

Vierde middelbaar: rustig studeren

Kot uitbranden is niet zo gemakkelijk te spelen in het klaslokaal. Als alternatief geef je de volgende opdracht.

Kies zelf of je de tekeningen dertig seconden of een minuut laat zien.









































Vraag drie afgevaardigden per ploeg naar voren. Zij spelen tegen elkaar.

De twee ploegen krijgen dertig seconden een blad met tekeningetjes te zien. Geef een blad per ploeg of toon het op een scherm zodat iedereen de tekeningetjes kan zien.

Na dertig seconden haal je de tekeningetjes weg en zegt elke ploeg om beurten een tekeningetje dat zichtbaar was op het blad. De ploeg die geen antwoord meer kan geven, langer dan tien seconden moet nadenken, een fout antwoord geeft of een antwoord herhaalt, verliest.

AFKOPEN

De ploeg die € 10 per persoon inzet voor het spel, mag één keer iets fouts zeggen en gewoon verder doen. Wie op voorhand € 20 per persoon geeft, mag twee keer iets fouts zeggen.

 (gloeï)lamp	 vergrootglas	 pleister	 vliegtuig
 hand	 verfrol	 vlinder	 glas
 (koffie)tas	 schop	 voet	 ijsje
 muis (computermuis)	 envelop	 spaarvarken	 telefoon
 huis	 blad	 (zeil)boot	 vrachtwagen
 winkelkar	 batterij	 kraan	 fototoestel
 (regen)wolk	 bloem	 kapstok/kleerhanger	 fiets
 potlood	 spuit	 hamburger	 boekentas
 muzieknoot	 hoofdtelefoon	 schoen	 appel
 klok	 oog	 auto	 helikopter



Schoolbel 4

Schoolbel 4 kan je in de klas laten vallen.

Vijfde middelbaar: hulpverlening

Speel het spel met de keuzes zoals beschreven in de spelbrochure. .

Je kan de vragen aanpassen naar de leefwereld van jouw leerlingen.

Zesde middelbaar: eindejaarsreis

Een half uur uittrekken voor een tochttechniek is niet ideaal op school. Je kan wel iedereen van de groep door een krant of door een A4'tje laten stappen.

VOORBEREIDING

- Beslis welke opdracht je zal geven: kranten laten scheuren of een A4 laten knippen.
- Leg enkele vellen krantenpapier of enkele A4-vellen en scharen klaar.
- Kopieer 'Bijlage: door een vel papier stappen' op de volgende bladzijde vier keer. Laat er twee heel en verknip er twee.

SPELUITLEG

Iedere groep krijgt een vel papier en moet hier zo snel mogelijk met alle groepsleden door gestapt zijn. Ze krijgen daarvoor de in stukken geknipte uitleg. Die moeten ze in elkaar puzzelen om te weten wat de beste manier is om het vel te scheuren of te knippen.

AFKOPEN

De ploeg die € 10 per persoon geeft voor het spel krijgt de uitleg hoe ze hun blad moeten scheuren of knippen op een blad dat niet in stukken geknipt is. Zij moeten dus niet meer puzzelen. De ploeg die € 20 per persoon geeft, krijgt daarenboven twee extra vellen papier voor als het fout zou lopen.

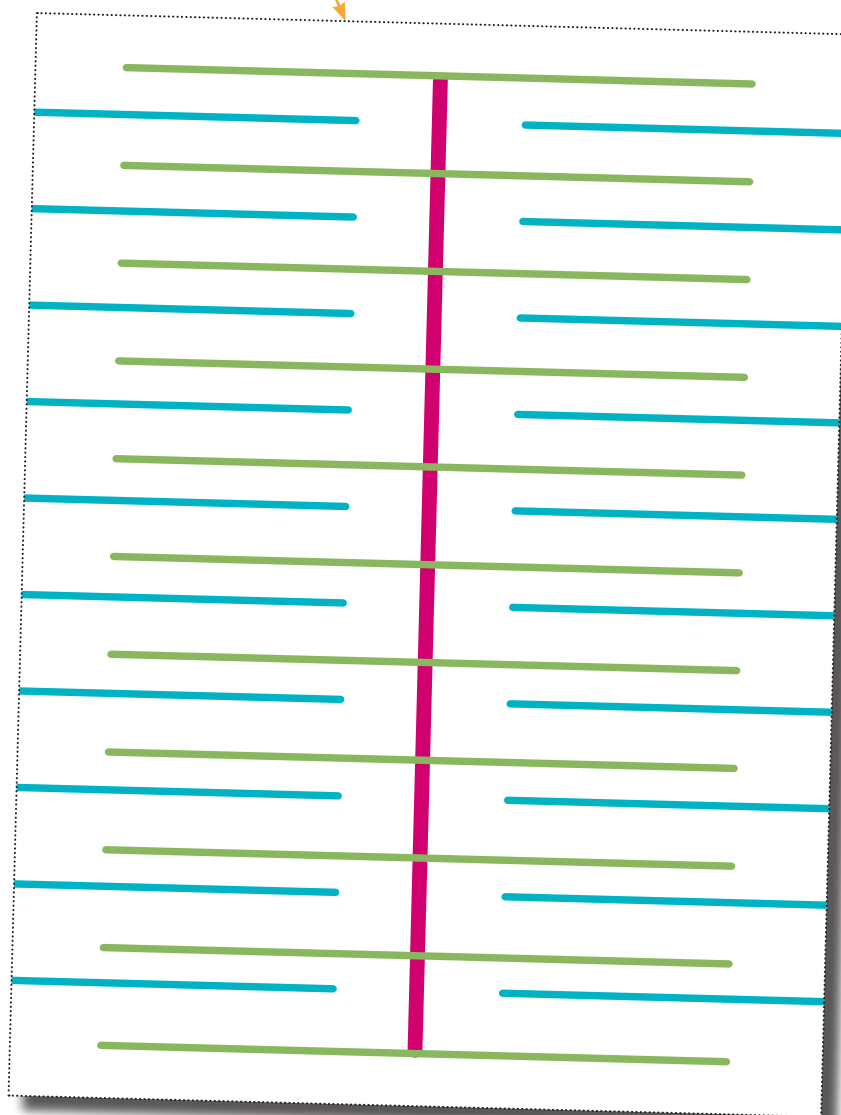
BIJLAGE: DOOR EEN VEL PAPIER STAPPEN

Vouw het vel dubbel (op de roze lijn).

Knip afwisselend een lijn vertrekkende vanuit de vouw (groene lijn) en een lijn verrekende vanuit de open kant (blauwe lijn). Eindig met een geknipte lijn vanuit de vouw. Zorg voor een oneven aantal knippen vanuit de vouw (negen of elf).

Vouw dan het blad weer open en knip de vouw vanaf de eerste tot aan de laatste knip (roze lijn).

De zijkanten van de vouw knip je niet.



Colofon

'Van alfa tot omega 3: aanpassingen voor het onderwijs' is een uitgave van Spoor ZeS, de dienst van de Chiro die rond Zingeving en Solidariteit werkt. Het spel 'Van alfa tot omega 3' is gemaakt naar aanleiding van '1 op 5 loopt school in de buitenbaan', 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 Speltinckx

Enorm veel dank aan Katrien Monteyne, Sandrien De Sterck en Jana Smet omdat ze mee nadachten.

Taalnazicht: Bart Boone

Vormgeving: Jan Van Bostraeten

Wettelijk Depot: D/2018/2909/7

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.