



Platzak

Platzak, blut,... Er bestaan genoeg zegswijzen die uitdrukken dat je krap bij kas zit. Maar wat betekent het om dag in dag uit in armoede te leven?

'Platzak' is een actief spel dat met weinig woorden armoede ter sprake brengt. De spelers kunnen tijdens het spel aanvoelen dat armoede meer is dan een gebrek aan geld. In de verschillende levensdomeinen (huisvesting, scholing, vrije tijd, gezondheid, familie en vrienden, inkomen) moeten ze proberen een stap vooruit te zetten. De spelers zoeken zelf uit hoe ze dat moeten doen. Hierbij moeten ze ook rekening houden met pech en meevallers.

Platzak is een uitgave van Spoor Zes (Chiro), bewerkt door Jeugd Rode Kruis



VOOR WIE BESTEMD?

- ✓ lokale afdeling
- ✓ provinciaal team
- ✓ secretariaat



DOEL

- ✓ Alle spelers zijn platzak en proberen stap voor stap uit de armoede te geraken. Het volstaat niet om enkel hun inkomen te verhogen. In de verschillende levensdomeinen moeten ze proberen een stap vooruit te zetten door individuele opdrachten, samenwerkings- of competitieopdrachten tot een goed einde te brengen. Wie als eerste in vier levensdomeinen niveau 6 bereikt wint het spel. Er is een individuele prijs en een gezinsprijs te verdienen. De gezinsprijs gaat naar de groep van spelers die samen de hoogste score neerzet.



DUUR

Ongeveer 2 uur



LEEFTIJDGROEP

- ✓ 12- tot 18-jarigen
- ✓ Min. 4 en max. 20 deelnemers





MATERIAAL

- ✓ Vrije tijd: rugzak
- ✓ Inkomen: handtas
- ✓ Huisvesting: brievenbus
- ✓ Familie & Vrienden: groot hart in karton
- ✓ Scholing: boekentas
- ✓ Gezondheid: verbandkistje
- ✓ Voor iedere speler een persoonlijke fiche
- ✓ Een prik- of magneetbord waarop alle persoonlijke fiches bevestigd kunnen worden
- ✓ Per spelers 6 punaises of magneten (om de scores aan te duiden)
- ✓ Pech- en gelukskaarten
- ✓ (Kosteloos) materiaal voor de (groeps)opdrachten
 - Stadsplan
 - Scheve toren van Pisa
 - Pen en papier
 - Voedingsdriehoek
 - Brochures
 - Bal
 - Blinddoeken
 - Grenadine
 - Drinkbekers
 - Water en kan
 - Jobkranten
 - Folders
 - Rekenmachine
 - 2 tafels
 - wekker
 - Kruiwagen, lego-blokjes, politiepetten, fluitjes, blinddoek.
 - Groot papier, stiften
 - Kussens
 - Stoel
 - Landkaart
 - Pionnen
 - Diploma's
 - Sudoku en pen
 - 20 bekertjes met etiketten
 - Tennisballen
 - Immokrantje
 - Videocamera
- ✓ Terrein: binnen – enkele lokalen, buiten – een groot plein of bos





OPZET/STAPPENPLAN

✓ Voorbereiding

Op een centraal punt op het terrein zit de levenscoach. Rond het centrale punt kies je zes verschillende plaatsen uit, waar telkens een ander levensdomein centraal staat. Die posten zullen tijdens het spel onbemand zijn, dus ze moeten voor de spelers herkenbaar gemaakt worden. Schrijf de levensdomeinen op 6 grote papieren die je bij elke post kunt zetten.

Leg op voorhand ook het materiaal klaar:

Bij de levenscoach:

- Voor iedere speler een persoonlijke fiche
- Een prik- of magneetbord waarop alle persoonlijke fiches bevestigd kunnen worden
- Per spelers 6 punaises of magneten (om de scores aan te duiden)
- Pech- en gelukskaarten
- Materiaal voor de (groeps)opdrachten

Bij de 6 onbemande posten:

Per levensdomein een voorwerp waarin de opdrachten opgeborgen worden

- Vrije tijd: rugzak
- Inkomen: handtas
- Huisvesting: brievenbus
- Familie & Vrienden: groot hart in karton
- Scholing: boekentas
- Gezondheid: verbandkistje

✓ Begin

Eén begeleid(st)er heeft tijdens het spel de rol van levenscoach. Hij of zij zit in het centrale punt en begeleidt de spelers bij de moeilijke opdracht om uit de armoede te geraken. De spelers worden verdeeld in 4 groepjes, elke groepje vormt een gezin. Bij het begin van het spel schrijft iedereen zijn of haar naam op de persoonlijke fiche. Elke speler start vanuit dezelfde startsituatie (niveau 1).

✓ Spelverloop

Opdrachten kiezen en uitvoeren.

Er zijn 2 soorten opdrachten:

- Taakjes (uit te voeren met één of meerdere personen)
- Duels (uit te voeren tegen één of meerdere personen van een ander gezin)



Na het startsein lopen de spelers vanuit het centrale punt naar één van de zes levensdomeinen. Ze mogen kiezen waarmee ze beginnen, er geldt geen bepaalde volgorde. In elke post ligt een themagebonden voorwerp met een opdrachtliche. De spelers kiezen een opdracht uit het lijstje op de fiche. Het nodige materiaal is telkens aanwezig. De meeste opdrachten zijn individueel. Enkele opdrachten kunnen door meerdere spelers uitgevoerd worden. Het is de bedoeling dat de spelers zelf iemand kiezen om mee samen te werken.

Geef volgende spelregels nog mee:

- Je mag een opdracht nooit meer dan één keer uitvoeren.
- Kies elke keer iemand anders om mee samen te werken (bij opdrachten met meerdere spelers)

Het is niet toegelaten dat je altijd dezelfde personen kiest wanneer je een opdracht met meerdere spelers doet.

Terug naar de levenscoach. Als je de opdracht / het duel afgewerkt hebt, ga je terug naar de levenscoach. Die zal controleren of de opdracht goed uitgevoerd werd.

- Heb je een **individuele opdracht** goed uitgevoerd, dan mag je in dat levensdomein een niveau stijgen. De levenscoach duidt de veranderingen altijd aan op de persoonlijke fiches.
- Wanneer spelers een **gezamenlijke opdracht** uitgevoerd hebben gaan ze samen naar de levenscoach. Ze kunnen dan allemaal in dat levensdomein een stap vooruit zetten.
- Wanneer de spelers **een duel** zijn aangegaan gaan ze samen naar de levenscoach. De winnaars zetten één stap vooruit. De verliezers gaan een stap achteruit.

Nadat de stand op de persoonlijke fiche aangeduid is kunnen de spelers een nieuwe opdracht kiezen bij een van de levensdomeinen.

Geluk of pech!

Ook geluk of pech spelen mee in de opdracht om uit de armoede te geraken! Bij de levenscoach ligt een stapeltjes pech- en gelukskaarten. Bij iedere kaart staat telkens een ander levensdomein centraal. De spelers mogen tijdens het spel maximaal 4 kaarten trekken. Het moment waarop ze dat doen mogen ze zelf bepalen. Op de persoonlijke fiche kan je bijhouden hoeveel kaarten iemand al getrokken heeft.

- Trek je een gelukskaart, dan mag je direct een niveau hoger in het desbetreffende levensdomein
- Trek je een pechkaart, dan moet je een stap terug.

✓ Einde van het spel

Degene die als eerste in vier verschillende levensdomeinen niveau zes haalt is de



winnaar. Op dat moment wordt ook een gezinsprijs uitgedeeld (de groep personen die samen de hoogste schaal behalen)



TIP

Check ook de andere solidariteitsspelen rond armoede op www.chiro.be/spoorzes



WAT KAN HET PROVINCIAAL TEAM/SECRETARIAAT DOEN?

Op een startkabel hebben we dit spel gespeeld. Heb je handige tips nodig of specifieke vragen? Neem dan zeker contact op!

