












Krap behuisd?

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Aantal
 10	 10-12 jaar	 JRK-groep	 Inleefspel	 Zuur	 2 à 3
	 13-15 jaar	 Scholen	 Binnen actief		
			 Jeugdverenigingen	 Varia	



Vorbereiding

Verknip de familie- en huizenkaartjes. Maak een scorebord.



Materiaal

- familiekaartjes
- knikkers
- kaartjes met huizen op
- papier en balpen
- scorebord waaraan je de huisjes kan vasthangen.
- zak met voorwerpen
- groene en paarse verf
- verband en draagdoek
- bekertjes en water
- speelkaarten



Activiteit

Via dit spel proberen we de deelnemers op een leuke manier duidelijk te maken dat niet iedereen altijd even gelijke kansen heeft...

Eerst worden de deelnemers in twee gelijke 'families' verdeeld. Hiervoor trekt iedereen een kaartje. Aan de onderkant van de helft van de kaartjes staan woorden zoals: laag geschoold, afkomstig uit

een arme familie, Deze personen behoren tot de groene familie. Op de andere helft van de kaartjes staan woorden als: hoog geschoold, onlangs de lotto gewonnen,... Deze personen behoren tot de paarse familie. Iedereen moet eerst zijn familieleden zien te vinden.

Alle families hebben net een stukje grond gekregen en zouden hier graag een huis op bouwen. Het is de bedoeling dat elke familie een zo comfortabel mogelijk huis bouwt. Maar hier moet natuurlijk voor betaald worden. Er zijn verschillende soorten huizen die naargelang het comfort meer of minder kosten. De huizen worden betaald met knikkers. Elke familie kan knikkers verdienen door opdrachten uit te voeren (zie opdrachtenlijst).

De paarse familie heeft echter duidelijk meer voordelen dan de andere familie. Bij de aanvang van het spel krijgt elke familie een startkapitaal. De groene familie krijgt één knikker, terwijl de paarse twee knikkers krijgt. Ook tijdens de opdrachten blijkt dat de ene familie het iets makkelijker heeft dan de andere. De groene familie krijgt voor een opdracht twee knikkers, terwijl de paarse familie voor dezelfde opdracht vier knikkers krijgt.



Met deze knikkers kan men een woning kopen. Bij de aanvang van het spel heeft niemand een onderdak. Elke familie moet nu proberen om zo vlug mogelijk een woning te kopen. Hiervoor moet men dus knikkers verdienen door opdrachtjes uit te voeren. Als men een nieuwe woning koopt, wordt de oude 'afgebroken'. Men krijgt dan geen geld meer voor de oude woning. Het is dus beter om eerst zoveel mogelijk knikkers bijeen te sparen en nadien een zo luxueus mogelijke woning te kopen.

Om de 20 minuten moeten er ook twee knikkers aan belastingen worden betaald. Elke familie moet deze belastingen stipt betalen. Als een familie de belasting niet kan betalen, moeten ze hun woning verkopen. De verkoopprijs van een woning is echter lager dan de aankoopprijs (zie de tabel) Indien ze na verkoop van hun woning nog altijd niet kunnen betalen, wordt de opbrengst van hun opdrachtjes eerst gebruikt om hun schulden af te betalen. Voor een vlot verloop van het spel zorg je best voor twee verschillende posten. De begeleider op de eerste post organiseert de aan- en verkoop van de huizen, terwijl de begeleider op de tweede post zich bezig houdt met de opdrachtenverdeling.

Na ongeveer 45 minuten meld je dat er een grote ramp is gebeurd. Alle huizen zijn vernield en moeten terug worden opgebouwd. Maar... de rollen worden omgewisseld en nu is de groene familie in het voordeel. Zij krijgen twee knikkers als startkapitaal, terwijl de paarse familie nu slechts één knikker krijgt. De groene familie krijgt nu ook vier knikkers voor de opdrachtjes, terwijl de paarse familie er slechts twee krijgt...

De tweede ronde duurt opnieuw 45 minuten en na afloop kijken we welke familie het grootste huis heeft kunnen bouwen. Neem de nodige tijd om dit spel na te bespreken! Meer achtergrondinfo kan je op internet vinden (zie de websites verderop) Laat de deelnemers eerst hun eigen ervaringen vertellen. Daarna kan je dit spel linken aan de verschillen tussen arm en rijk, laag inkomen, hoog inkomen, ...



Bijkomende ideeën

Als je met een grote groep werkt, kan je bijvoorbeeld drie families maken. In dat geval zijn twee families 'arm' en één rijk. Of je kan natuurlijk één zeer arme familie maken die bijvoorbeeld geen startkapitaal krijgt en voor elke opdracht slechts 1 knikker krijgt.



Meer info

www.armoede.be: site met tal van informatie over armoede in Vlaanderen. Ook online quizzes.

www.welzijnszorg.be: nuttige adressen en meer info over een aantal spelen voor het jeugdwerk.

Bedacht op Spellewaerde 2004.

Lijst met mogelijke doe-opdrachten

1. Bind kledingstukken aan elkaar tot je een ketting hebt van 10 m lang.
2. Drie minuten gorgelen: de deelnemers wisselen elkaar af
3. Maak een menselijke piramide van drie verdiepingen
4. Zoek 40 woorden die beginnen met een k
5. Zoek 5 verschillende bladsoorten
6. Maak een reclamespot over bosbessenmayonaise
7. Leg bij de ganse groep een correct spiraalverband en kruisverband aan.
8. Ga met de ganse groep op je handen staan en drink zo een glas water op.
9. Leg bij iedereen van de groep een driehoeksverband van de arm aan
10. De groep krijgt een zak met voorwerpen in. Zonder te kijken, moeten ze alle voorwerpen raden.
11. Maak een kaartenhuisje van twee verdiepingen
12. Schrijf een gedicht over racisme.
13. Maak een huisje met afvalmateriaal.
14. Schrijf een verhaaltje waarin volgende woorden voorkomen: vluchten, washandje, hagel, olifant en paspoort
15. Geef de groep een zak met 20 voorwerpen in. Ze mogen deze een tijdje bekijken. Daarna worden de voorwerpen terug in een zak gestopt. De groep moet nu alle voorwerpen opsommen. De opdracht is geslaagd als ze alle voorwerpen kunnen opsommen.
16. Geef 10 voorbeelden om goedkoper te leven. Vb. spaarlampen gebruiken, geen merkproducten kopen, ...
17. Laat je fantasie de vrije loop en verzin nog extra opdrachten!

Lijst met huizen + prijzen

Hangmat:

- Aankoop 4
- Verkoop 2

Hutje

- Aankoop 8
- Verkoop 4

Krotwoning

- Aankoop 12
- Verkoop 6

Rijwoning

- Aankoop 16
- Verkoop 8

Halfopen bebouwing

- Aankoop 20
- Verkoop 10



Open bebouwing

- Aankoop 24
- Verkoop 12

Villa

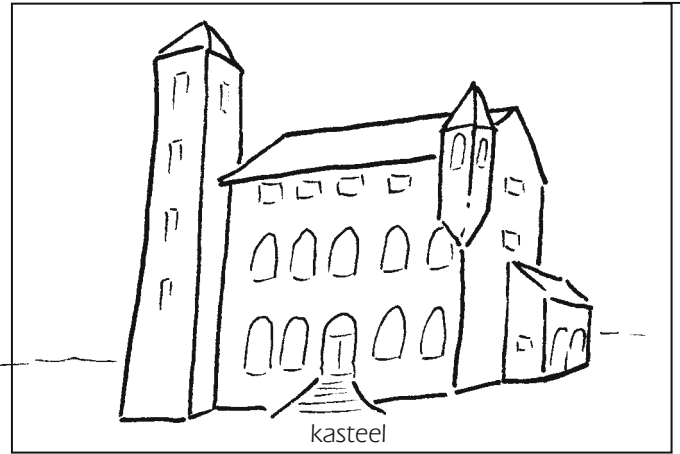
- Aankoop 28
- Verkoop 14

Villa met zwembad

- Aankoop 32
- Verkoop 16

Kasteel

- Aankoop 40
- Verkoop 20



**Laag geschoold:
groene familie**

**Hoog geschoold:
paarse familie**

**Rijke ouders:
paarse familie**

**Arme ouders:
groene familie**

**Grote erfenis
gekregen:
paarse familie**

**Weeskind:
groene familie**

**Pas ontslagen:
groene familie**

**Grote promotie
gekregen:
paarse familie**

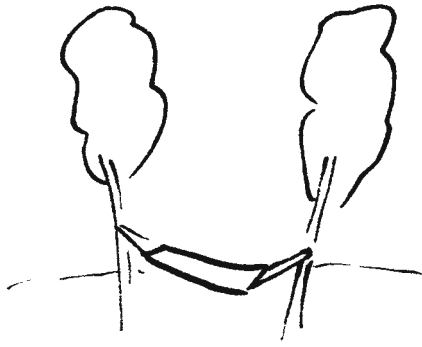
**Langdurig ziek:
groene familie**

**Werkloos:
groene familie**

**Lotto gewonnen:
paarse familie**

**Vluchteling:
paarse familie**

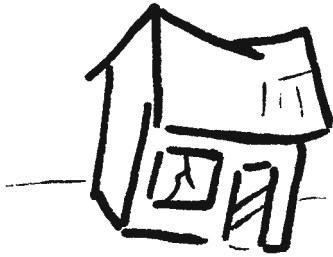




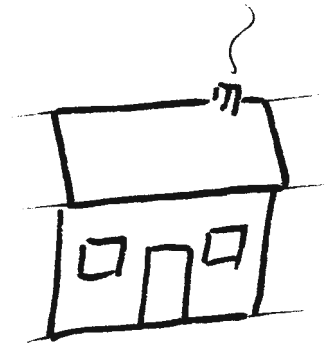
hangmat



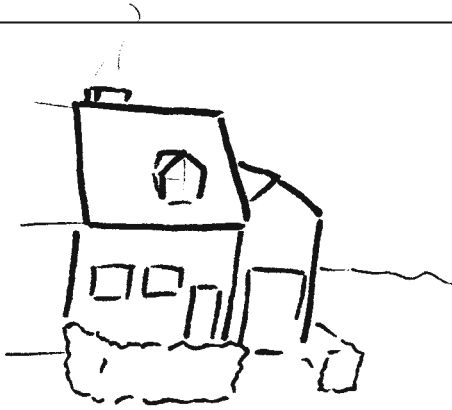
hutje



krotwoning



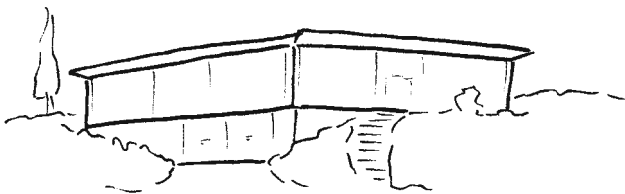
rijwoning



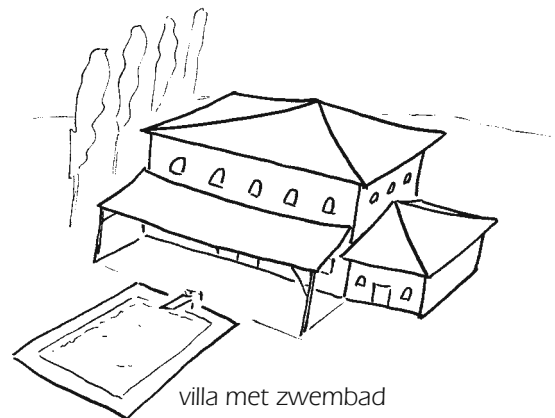
halfopen bebouwing



open bebouwing



villa



villa met zwembad