

1. SPEL

A/Thema

Het armoedeweb, bestaande uit 10 domeinen en de verbindingen tussen deze domeinen.

B/Doel

De leerlingen krijgen zicht op de factoren die aan de basis liggen van armoede en de complexiteit ervan. Ze leren dat het moeilijk is om uit armoede te geraken. Hierdoor verhoogt hun inlevingsvermogen en solidariteitsgevoel.

C/Kenmerken

Doelgroep: 2^{de} graad secundair

Aantal spelers: 8 tot 25 leerlingen

Begeleiding: Het spel kan door de leerkracht begeleid worden.

Accommodatie: een klaslokaal

Duur van het spel: 2 lesuren

2. MATERIAAL

In de doos:

- 6 kaarten met het armoedeweb
- 6 gezinsfiches: Gómez, Morales, Tahiri, Smeets, Turgot en Abts
- 250 houten blokjes in een stoffen zakje
- 12 kaarten voor de keuzeronde: 2 per familie
- 1 doosje met 48 gebeurteniskaarten
- poster met op de voorzijde de domeinen van het armoedeweb en op de achterzijde de 'binnenkant' van armoede

Zelf te voorzien:

- materiaal voor de actieronde
- kladpapier en schrijfgerei

3. VOORBEREIDING

A>Selectie gezinssituaties

Het aantal spelers bepaalt hoeveel gezinssituaties er gebruikt kunnen worden (zie pagina 7: groepsindeling).

Er zijn 6 verschillende gezinssituaties. Hieronder vind je een overzicht dat aangeeft welke gezinssituaties je best gebruikt, afhankelijk van het aantal groepen.

Aantal groepen > Gezinssituaties

2 > Morales - Turgot

3 > Morales - Turgot - Smeets

4 > Morales - Turgot - Smeets - Gómez

5 > Morales - Turgot - Smeets - Gómez - Tahiri

6 > Morales - Turgot - Smeets - Gómez - Tahiri - Abts

Andere combinaties zijn ook mogelijk. Het is vooral belangrijk om steeds een goed evenwicht te hebben tussen de 'armere en rijkere' gezinnen:

- De families Morales en Gómez hebben de minste mogelijkheden.
- De families Abt en Smeets bevinden zich net boven de armoedegrens.
- De families Turgot en Tahiri zijn de 'rijkere' families met meer mogelijkheden.

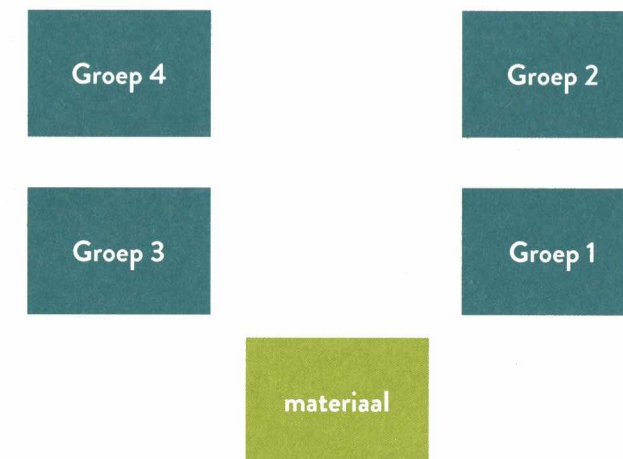
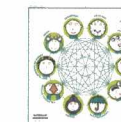
Tip voor de begeleider:

Lees de gezinssituaties vóór je het spel begeleidt.

Deze vind je in de doos.

B/Lokaalopstelling

- Voorzie voor elke groep een tafel en een stoel per speler.
- Plaats een materiaaltafel waar je het materiaal per spelfase verzamelt.
- Hang het armoedeweb (poster) op een zichtbare plaats in het lokaal.



Hierboven een voorbeeld van een klas met 16 leerlingen. Er worden 4 groepen van 4 spelers gevormd. Elke groep speelt aan een andere tafel, er zijn dus 4 tafels nodig.

C/Materialen

De hoeveelheid materialen is afhankelijk van het aantal spelers. Het is dus heel belangrijk dat je hier op voorhand zicht op hebt. **Het materiaal voor de actieronde dien je zelf te voorzien.** Selecteer tijdig een aantal opdrachten en verzamel het materiaal. Een overzicht van de acties vind je op pagina 19-23.

Elk gezin ontvangt bij aanvang van het spel:

- 1 kaart met het armoedeweb,
- 1 gezinsfiche: deze schetst de gezinssituatie,
- een aantal blokjes.

Opgelet: elk gezin ontvangt een verschillend aantal blokjes. Dat aantal staat op de kaart vermeld (rechts onderaan).

Overzicht verdeling blokjes

| Gezin | Aantal blokjes |
|---------|----------------|
| Morales | 27 |
| Gómez | 30 |
| Smeets | 32 |
| Abts | 33 |
| Tahiri | 37 |
| Turgot | 40 |

Wat leg je klaar op de materiaaltafel?

- de kaarten voor de keuzeronde (overzicht: bijlage 2)
- het materiaal voor de actieronde.
(Leg dit materiaal per groep klaar, zo win je heel wat tijd tijdens het spel.)
- de gebeurteniskaarten (8 per groepstafel),
- kladpapier en schrijfgerief.

gezinsfiche

Tip voor de begeleider:

- > Leg op de groepstafels de gezinssituatie en het juiste aantal blokjes klaar voor het spel begint. Vraag de spelers om het materiaal nog te laten liggen tot na de speluitleg.
- > Maak tijdig een selectie van opdrachten die aan bod komen tijdens de actieronde.

4. SPELUITLEG

A/Verwelkoming

Verwelkom de spelers en verdeel ze in verschillende groepen.

Licht kort het spelverloop toe:

'Vandaag spelen we een spel rond het armoedeweb dat bestaat uit verschillende levensdomeinen die elkaar beïnvloeden. Elke groep is verantwoordelijk voor een gezin. Jullie doel is om het gezin een leven boven de armoedegrens te bieden.

In dit spel is de armoedegrens gelijk aan 30 blokjes.

Elk gezin heeft een startkapitaal van een aantal blokjes dat bepaalt of je onder of boven de armoedegrens leeft. Het doel is minstens 30 blokjes te hebben. Wie kan zijn gezin boven de armoedegrens brengen of houden?

Het spel bestaat uit 5 rondes, te beginnen met een kennismakingsronde. Nadien volgen 3 rondes waarbij je telkens blokjes wint of verliest.

Tijdens de 2^{de} ronde moeten jullie keuzes maken.

Aan deze keuzes zijn gevolgen verbonden. In de 3^{de} ronde proberen jullie één of meerdere opdrachten tot een goed einde te brengen. Hoe beter je deze vervult, hoe groter de beloning. De 4^{de} ronde is een kaartspel waarbij gebeurteniskaarten verdeeld worden. Deze hebben grote gevolgen op jouw gezin. Nadien bekijken we hoeveel blokjes elk gezin heeft.

Tot slot, tijdens de 5^{de} ronde, houden we een nabespreking waar we dieper op het thema ingaan.'

B/Groepsindeling

| Aantal spelers | Aantal groepen | Aantal spelers per groep |
|----------------|----------------|--------------------------|
| 8 | 2 | 4 - 4 |
| 9 | 3 | 3 - 3 - 3 |
| 10 | 3 | 3 - 3 - 4 |
| 11 | 3 | 3 - 4 - 4 |
| 12 | 4 | 3 - 3 - 3 - 3 |
| 13 | 4 | 3 - 3 - 3 - 4 |
| 14 | 4 | 3 - 3 - 4 - 4 |
| 15 | 5 | 3 - 3 - 3 - 3 - 3 |
| 16 | 4 | 4 - 4 - 4 - 4 |
| 17 | 5 | 3 - 3 - 3 - 4 - 4 |
| 18 | 6 | 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 |
| 19 | 5 | 3 - 4 - 4 - 4 - 4 |
| 20 | 5 | 4 - 4 - 4 - 4 - 4 |
| 21 | 5 | 4 - 4 - 4 - 4 - 5 |
| 22 | 5 | 4 - 4 - 4 - 5 - 5 |
| 23 | 5 | 4 - 4 - 5 - 5 - 5 |
| 24 | 6 | 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 |
| 25 | 6 | 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 5 |

Tip voor de begeleider:

- > Schets duidelijk het doel en de structuur van het spel.
- > Als leerkracht ken je de klasgroep en ben je dus ook het best geplaatst om te bepalen of de groepen al dan niet op voorhand samengesteld moeten worden.

C/Speldoel

Het doel is om met het eigen gezin boven de armoedegrens te eindigen. Dit betekent dat een groep minstens **30 blokjes** nodig heeft **én** dat er **op elk domein van het armoedeweb minstens 3 blokjes liggen** (indien mogelijk).

D/Spelverloop

Het spel bestaat uit 5 rondes:

1. kennismakingsronde
2. keuzeronde: elke groep maakt 2 keuzes
3. actieronde: elke groep krijgt 2 opdrachten
4. gebeurtenissenronde
5. nabesprekingsronde

Om tot het beste resultaat te komen, doe je de nabespreking meteen na het spel. Zorg dat je er voldoende tijd voor uittrekt.

Belangrijk voor de begeleider:

Als begeleider heb je de mogelijkheid om het spelverloop aan de doelgroep aan te passen. Zo kan je het aantal keuzes of acties veranderen, kiezen voor de variant bij de keuzeronde en acties op maat van de groep selecteren.

Voorbeeld:

Een actieve groep geef je best maar 1 keuze en eventueel een extra opdracht. (zie bijlage 1 pagina 19)

> KENNISMAKINGSRONDE

De spelers leren 'hun' gezin beter kennen. Ze lezen de informatie op de gezinsfiche. Het is belangrijk dat elke speler een goed beeld heeft van de gezinssituatie. Vraag 1 speler per gezin om hun situatie voor te lezen.

Elke groep stelt het eigen gezin heel kort voor. Het is belangrijk dat de andere groepen een zicht hebben op de andere gezinnen. Het is zeker niet de bedoeling om de situatie voor te lezen. Een samenvatting met de belangrijkste kenmerken is meer dan voldoende.

De spelers van éénzelfde gezin plaatsen in onderling overleg hun blokjes op de levensdomeinen van het armoedeweb. Ze zorgen ervoor dat er op elk domein minstens 3 blokjes liggen. Gezinnen met minder dan 30 blokjes zullen op enkele domeinen minder blokjes kunnen leggen. Gezinnen met meer dan 30 blokjes hebben de mogelijkheid om op een aantal domeinen extra blokjes te plaatsen.

Belangrijk voor de begeleider:

Alle blokjes moeten op de levensdomeinen van het armoedeweb geplaatst worden. Maak duidelijk dat er, indien mogelijk, minstens 3 blokjes op elk domein moeten liggen.

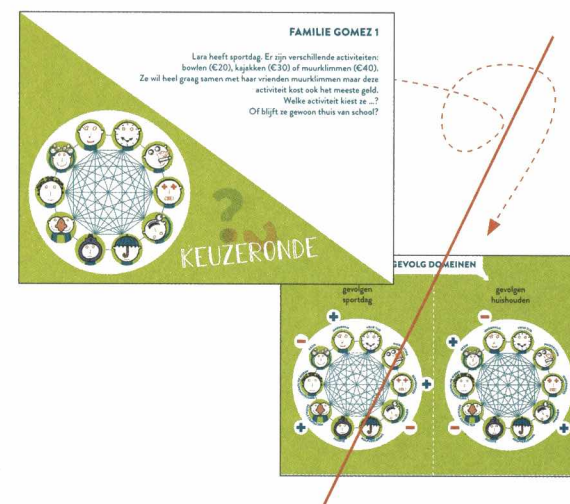
> KEUZERONDE

Tijdens de keuzeronde behandelen de groepen een dilemma. Hun keuze heeft invloed op hun armoedeweb.

Bepaal eerst en vooral welke keuzekaarten je wilt gebruiken. Een overzicht van de keuzes en hun gevolgen vind je op pagina 24-26.

Deel de keuzekaarten uit. Elke groep krijgt een keuzekaart gelinkt aan hun gezinssituatie. De spelers lezen de tekst, overleggen binnen hun groep en maken een keuze.

Opgelet: ze mogen de keuzekaart nog niet omdraaien! Op de achterkant vinden ze een visuele weergave van de gevolgen, wat hun beslissing zou kunnen beïnvloeden.

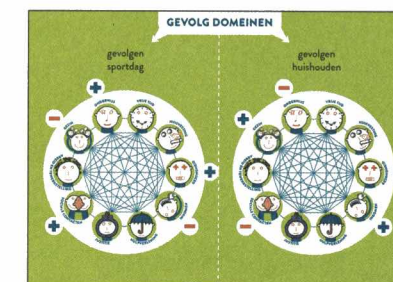


Geef de groepen enkele minuten om een keuze te maken. Zodra elke groep een keuze heeft gemaakt, overloop je hun beslissingen.

Laat elke groep om beurt hun keuzekaart toelichten. Bevraag kort waarom ze deze optie verkiezen. Nadien licht je toe welk gevolg hun keuze heeft op hun armoedeweb.

De keuzes hebben als gevolg:

- De groepen leveren blokjes in voor elke - van hun keuze en nemen dit weg bij een levensdomein dat op de achterzijde van de keuzekaart rood aangeduid staat.
- De groepen krijgen extra blokjes voor elke + van hun keuze en leggen dat op een levensdomein dat op de achterzijde van de keuzekaart blauw aangeduid staat.



Tips voor de begeleider:

- Pas meteen het gevolg van een keuze toe. Laat nadien de volgende groep aan het woord.
- Deel een 2^{de} keuzekaart pas uit wanneer elke groep het gevolg op hun armoedeweb heeft toegepast.
- Bepaal hoeveel keuzekaarten de spelers moeten behandelen, afhankelijk van de groep.

> ACTIERONDE

De actieronde biedt groepen de mogelijkheid om extra blokjes te winnen. Hiervoor dienen ze een opdracht zo goed mogelijk uit te voeren. Het aantal blokjes dat een groep wint, wordt bepaald door de rangschikking:

| Aantal groepen | Beloning |
|----------------|-------------|
| 2 | 5-3 |
| 3 | 5-3-2 |
| 4 | 5-3-2-1 |
| 5 | 5-3-2-1-0 |
| 6 | 5-4-3-2-1-0 |

Bij een beperkt aantal groepen ontvangt de 'verliezende' groep ook blokjes. Op die manier blijven ze gemotiveerd.

De beschrijving van alle opdrachten voor de actieronde per domein vind je op pagina 19-23.

- Selecteer de opdrachten. Houd hierbij rekening met de doelgroep. Zorg dat je het materiaal tijdig verzamelt.
- Licht de opdracht toe en vermeld duidelijk het domein waaraan deze opdracht gelinkt is.
- Verdeel het materiaal over de groepen. Ze krijgen 5 minuten om de opdracht zo goed mogelijk uit te voeren.
- Na de opdracht bepaal je de volgorde waarin de groepen geëindigd zijn. Deze rangschikking bepaalt hoeveel blokjes ze verdienen (zie tabel). Bij een gelijke stand geef je beide groepen hetzelfde aantal blokjes.
- Nadien ga je verder met de volgende opdracht.

Overzicht opdracht per domein

| | |
|---------------------------------|------|
| <i>Arbeid en tewerkstelling</i> | p 19 |
| <i>Huisvesting</i> | p 19 |
| <i>Hulpverlening</i> | p 20 |
| <i>Onderwijs</i> | p 20 |
| <i>Justitie</i> | p 21 |
| <i>Gezondheid</i> | p 21 |
| <i>Sociale contacten</i> | p 21 |
| <i>Inkomen</i> | p 22 |
| <i>Vrije tijd</i> | p 22 |
| <i>Gezin</i> | p 23 |



> GEBEURTENISSENRONDE

Tijdens de gebeurtenissenronde verzamelen de spelers gebeurteniskaarten die een impact hebben op hun gezin. Deze ronde maakt duidelijk dat bepaalde momenten in het leven beslissend kunnen zijn en een enorme invloed hebben op een persoon of gezin. Hiermee willen we ook duidelijk maken dat je niet kiest voor een leven in armoede.

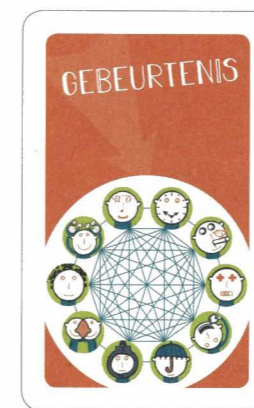
Deze ronde leg je best stapsgewijs uit:

- verdeling groepen,
- het kaartspel,
- belang,
- voorbereiden,
- spelregels,
- einde van het spel.

Tips voor de begeleider:

Speel het kaartspel al even kort voor.

Dit werkt verhelderend voor vele spelers.



1/Verdeling groepen

Spelers van dezelfde groep verspreiden zich over de verschillende tafels **zodat aan elke tafel een speler van elk gezin zit.**

2/Het kaartspel

Voor de spelers aan het kaartspel beginnen, bepalen ze binnen hun groep hoeveel blokjes elke speler meeneemt naar de nieuwe tafel.

Het aantal blokjes is heel belangrijk:

- o De speler met de meeste blokjes aan de tafel, mag beginnen.
- o De blokjes dienen als betaalmiddel voor de kaarten.

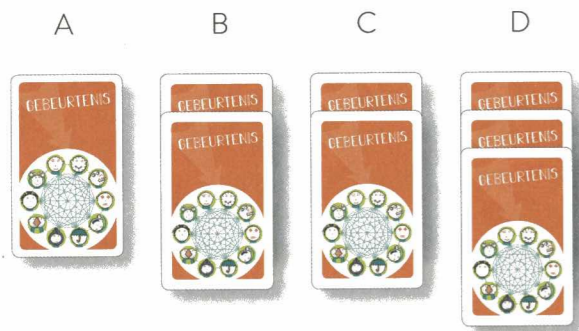
Belangrijk voor de begeleider:

Spelers van een gezin mogen ook beslissen om geen blokjes mee te nemen. Ze kunnen deze beslissing nemen, bijvoorbeeld omdat ze niet zoveel blokjes hebben en deze liever willen behouden.

Dit is toegestaan, maar het is NIET zo dat ze dan geen gebeurteniskaart(en) krijgen. Ze krijgen 1 van de kaarten die na het spel overblijft.

3/Vorbereiden

Op elke tafel liggen 8 willekeurige gebeurteniskaarten in 4 stapels. De 1^{ste} stapel bevat 1 kaart, de 2^{de} en 3^{de} stapel bevatten 2 kaarten en de 4^{de} stapel bevat 3 kaarten. Leg de kaarten met de blinde zijde naar boven.



Opgelet: vraag de spelers om hun armoedeweb opzij te leggen zodat dit het kaartspel niet stoort.

4/Spelregels

De tafels met 2, 3 of 4 spelers spelen 2 rondes en de tafels met 5 of 6 spelers spelen slechts 1 ronde.

De speler met de meeste blokjes aan de tafel mag beginnen. Vervolgens speel je verder in wijzerzin.

De actieve speler (speler aan de beurt) mag een stapel kaarten kiezen, maar hiervoor moet hij wel betalen.

De kost komt overeen met het aantal kaarten dat een stapel bevat. De blokjes waarmee een speler betaalt, is hij kwijt. Deze worden opzij gelegd en op het einde van de ronde opgehaald door de begeleider. De speler bekijkt de kaarten en kiest er 1 uit die hij bijhoudt.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld:

- **Speler 1** wil stapel D bekijken: hij betaalt 3 blokjes en neemt een kaart naar keuze. Deze stapel bevat nu nog 2 kaarten.
- **Speler 2** wil ook stapel D bekijken: hij betaalt 2 blokjes en neemt een kaart naar keuze. De stapel bevat nu nog 1 kaart.
- **Speler 3** wil stapel B of C bekijken: hij betaalt 2 blokjes en neemt een kaart naar keuze. Deze stapel bevat nu nog 1 kaart.

De gebeurteniskaarten kunnen zowel positieve als negatieve gebeurtenissen bevatten.

Wat met kaarten die blijven liggen?

Tafels met 2, 3 of 4 spelers: iedere speler neemt 2 kaarten mee naar zijn eigen gezin.

Tafels met 5 of 6 spelers: iedere speler neemt 1 kaart mee naar zijn eigen gezin.

Wat met spelers die geen blokjes hebben meegebracht?

Op het einde van de ronde (als de andere spelers 1 of 2 kaarten 'gekocht' hebben) nemen zij willekeurig (zonder te kijken) 1 of 2 kaarten die overblijven. Het aantal kaarten is afhankelijk van het aantal spelers aan tafel.

Wat met spelers die niet voldoende blokjes hebben?

Zij slaan hun beurt over en ontvangen op het einde willekeurig een overgebleven kaart.

Voorbeeld:

Een speler neemt 2 blokjes mee naar de tafel. Er zitten 4 spelers aan de tafel, dus elke speler 'krijgt/koopt' 2 kaarten. De speler in kwestie bekijkt een stapel met 2 kaarten en betaalt dus 2 blokjes. Als hij terug aan de beurt is, kan hij helaas niet meer betalen om een stapel te bekijken. Hij slaat zijn beurt over en neemt, nadat iedereen aan de beurt geweest is, 1 van de resterende kaarten.

Het stelen van blokjes of het ruilen van kaarten wordt niet verboden. Vertel dit niet op voorhand, maar bevestig de spelers hierover tijdens de nabespreking.

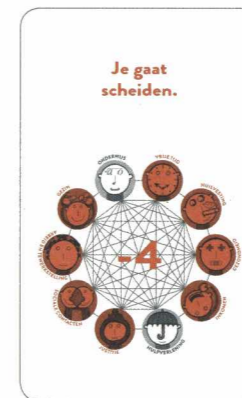
Aanpassen armoedeweb

De spelers nemen hun gebeurteniskaart(en) mee naar de eigen tafel en passen hun armoedeweb aan.

Hoe?

Op elke gebeurteniskaart staat:

- Een positief of negatief getal. Dit getal geeft aan hoeveel blokjes weggenomen of toegevoegd moeten worden.
- Welke domeinen beïnvloed worden door deze gebeurtenis, in positieve en/of negatieve zin. Dit wordt aangegeven door de groene en rode kleur.



Eerst controleren de spelers of de gebeurtenis wel invloed kan hebben op hun situatie. De kaarten die geen invloed hebben, mogen opzij gelegd worden. Voorbeeld: de gebeurtenis 'scheiding' heeft geen invloed op een alleenstaande vrouw.

Dan bekijken de spelers de negatieve gebeurteniskaarten en nemen ze het aangegeven aantal blokjes weg. Hierbij houden ze rekening met de domeinen waarop deze gebeurtenis invloed heeft. Dit wordt aangeduid op de gebeurteniskaart (rode kleur).

Tot slot nemen de spelers de positieve gebeurteniskaarten en plaatsen ze extra blokjes op de aangegeven domeinen (groene kleur). Als een groep blokjes te weinig heeft, dan krijgen ze extra blokjes van de begeleider.

5/Einde van deze ronde

Het spel eindigt na de gebeurtenisronde. Nu wordt duidelijk welke groepen goed scoren en welke groepen onder de armoedegrens eindigen. Het is heel belangrijk dat groepen de blokjes op hun armoedeweb laten staan. Dit wordt nog bekeken tijdens de laatste ronde: de nabespreking.

> NABESPREKINGSRONDE

Na de 4^{de} ronde volgt een nabesprekingsronde om de gebeurtenissen in het spel te bespreken en te kaderen.

De nabespreking bestaat uit verschillende stappen. De begeleider bepaalt, afhankelijk van de beschikbare tijd, wat besproken wordt.

1. Gevoel tijdens het spel

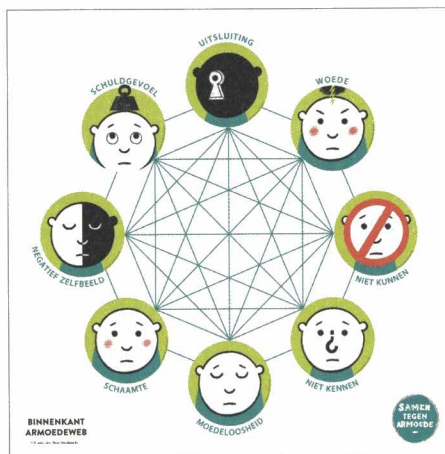
Vraag de spelers 1 of 2 gevoelens te formuleren die ze tijdens het spel ervaren hebben.

Het is belangrijk dat ze denken vanuit hun situatie tijdens het spel. Duid enkele spelers aan en stel daarbij onderstaande bijvragen:

- Wanneer had je dit gevoel?
- Wat was de oorzaak van dit gevoel?
- ...

2. De binnenkant van armoede

Gebruik hiervoor de achterzijde van het armoedeweb, daar vind je de 7 waarden van de binnenkant van armoede.



Elke speler plaatst individueel 1 of 2 blokjes bij het gevoel dat overheerst na het spel. Bevraag de spelers op welk moment dit gevoel naar boven kwam.

Nadien kan je de vraag op persoonlijk niveau stellen: Tijdens het spel moest je moeilijke keuzes maken. "Hoe zou jij je voelen als je niet mee kan op sportdag omdat je broer of zus dringend nieuwe schoenen nodig heeft? Hoe ga je dat uitleggen aan je vrienden of wil je verbergen dat het zo moeilijk gaat?"

Hieronder een extra woordje uitleg over keuzes maken.

'Mensen in armoede moeten voortdurend keuzes maken. Maar, bijna altijd heeft de keuze die ze maken zowel positieve als negatieve gevolgen. Je maakt je bijna altijd zorgen over geld en hoe je alles zal moeten betalen, maar evengoed knaagt het wanneer je je kinderen niet kan geven wat andere kinderen wel hebben.

Je probeert om alles zo goed mogelijk te doen, maar toch word je uitgesloten of voelt het zo aan.

Het lijkt logisch om schoolrekeningen zo snel mogelijk te betalen. Maar wat als je moet kiezen tussen de elektriciteits- of de schoolrekening? Dan wordt dat al veel minder evident.

Maar het leven is meer dan rekeningen alleen. Je wil er bij horen, eens tijd maken voor jezelf, je wil je kinderen hun hobby gunnen of hen net als alle andere klasgenootjes een smartphone cadeau geven ...

Als je je kind eens gelukkig kan maken, dan hoor je weer commentaar van anderen of heb je stress omwille van andere kosten die maand. Hoe voelt de ontgoocheling, als het verjaardagsgeschenk weer niet is wat je kind

hoopte? Die moeilijke beslissingen zorgen voor stress en spanningen.'

3. Oorzaak en gevolg

Armoede wordt vaak enkel verbonden met 'een tekort aan geld'. Dit is maar een deel van de waarheid. In de meeste gevallen is armoede een ingewikkeld kluwen van oorzaken en gevolgen, waarbij je moeilijk kan zeggen 'wie of wat de schuldige is'. Armoede is COMPLEX.

Je laat de leerlingen nadenken rond de verschillende oorzaken en gevolgen waardoor mensen in armoede terecht kunnen komen.

Elke groep schets kort hun begin- en eindsituatie en licht aan de volledige groep toe welke gebeurtenissen ze tijdens het spel zijn tegengekomen en welk effect deze op hun gezin hadden. Op die manier krijgen de spelers ook inzicht in het spelverloop van andere groepen.

Enkele bijvragen die je kan stellen:

- Heeft een tekort bij één domein ook invloed op de andere domeinen?
- Is elk domein even belangrijk?

Licht de verwevenheid van de domeinen toe met een voorbeeld. Gebruik hiervoor de informatie in de bijlage. Deze fase kan op verschillende manieren ingevuld worden:

- klassikaal: elk gezin vertelt kort het verloop van 'hun' spel.

- met een doorschuifstelsel waarbij spelers afwisselend hun verhaal vertellen en gaan luisteren bij een andere groep.

4. Hoe zou ik mijn situatie kunnen veranderen?

Wat brengt mijn toekomst?

Spelers van verschillende groepen komen samen en denken per domein van het armoedeweb na welke veranderingen mogelijk EN realistisch zijn.

5. Hebben we elkaar tijdens het spel geholpen?

Is dat de realiteit?

Spelers krijgen tijdens het spel de kans om gebeurteniskaarten onderling te wisselen.

Hebben ze gebruikt gemaakt van deze kans en wat waren hun drijfveren?

Spelers worden opgesplitst in verschillende groepen:

- spelers die hulp geboden hebben
- spelers die geen hulp geboden hebben
- spelers die hulp gevraagd hebben
- spelers die hulp nodig hadden, maar het niet gevraagd hebben

Op die manier kan er eenvoudig een discussie opgestart worden tussen de verschillende groepen.

De leerkracht kan doorvragen:

- Waarom heb je wel / geen hulp geboden?
- Waarom heb je wel / geen hulp gevraagd?
- Welke hulp had je kunnen gebruiken?
- Zou je het nu anders aanpakken? Zo ja, wat zou je dan doen?

6. Wat kan ik zelf doen?

Stel de spelers de volgende vragen:

- Hoe kan je mensen in armoede helpen?
- Help je hen door af en toe een beetje geld te geven of een brood te kopen?

Maak nadien het onderscheid duidelijk tussen structurele hulp en noodhulp.

‘Samen Tegen Armoede zet in op structurele hulp omdat deze veel meer impact heeft op langere termijn.

Onze initiatieven vind je terug op de website:

www.samentegenarmoede.be/wie-help-je

Noodhulp kan bestaan uit materiële of financiële bijdragen en speelt in op een korte termijn aanpak.

Wanneer je eten geeft aan een dakloze, zal die op dat moment geholpen zijn, maar de volgende dag opnieuw honger hebben.’

Armoede is een structureel probleem, dat mensen in armoede niet zomaar zelf kunnen oplossen. Mensen in armoede hebben hulp nodig om uit het armoedeweb te geraken. Die hulp is zowel structureel zoals een leefbaar inkomen of een betaalbare woning, als steun om bijvoorbeeld ingewikkelde administratie in orde te brengen.

STRUCTURELE HULP WERKT AAN
DE OORZAKEN EN ZET STRUCTUREN
OP OM ARMOEDE EN UITSLUITING TE
VOORKOMEN EN TE BESTRIJDEN.