



Kleed je warm en eet smakelijk

Soort(en)	Inleefspel - bordspel
Thema's	Armoede
Aantal spelers	4 tot 10 rond één spelbord, liefst in duo's
Leeftijd	16+
Terrein	Lokaal waar iedereen rond de tafel kan
Duur	Anderhalf tot 2 uur
Intensiteit	Rustig
Materiaal	Groot spelbord - schema spelbord (bijlage 1), dobbelsteen, pionnen, educatiekaartjes voor de deelnemers (bijlage 2), educatiekaartjes voor begeleiding (bijlage 3), gezinskaarten (bijlage 4), lot-kaarten (bijlage 5), puntenkaarten (bijlage 6), kaartjes voor het spelbord (bijlage 7), eurobriefjes (bijlage 8)



‘Kleed je warm en eet smakelijk’ en het ‘behoefenspel’ zijn twee gelijkaardige methodieken. Het gaat in beide gevallen om een inleefspel, waarbij de spelers met het geld dat ze verdienen een gezin moeten onderhouden. “Kleed je warm en eet smakelijk” is een rustig bordspel. Het “behoefenspel” is daarentegen een actief spel. Afhankelijk van je groep kan je voor één van beide methodieken kiezen.

Link met het thema

Wie zijn de armen vandaag? Hoe worden/ blijven mensen arm? Waarin zijn mensen ‘arm’? misschien heb je het materieel niet breed, maar kan je tellen op een brede vriendenkring. Een zeer gefortuneerd persoon is misschien wel zeer eenzaam... welke factoren hebben een invloed? In welke mate heb je daar als mens zelf zeggenschap over?

Doel

Het doel is natuurlijk het ervaren van armoede. Ervaren hoe moeilijk het is rijkdom te behouden als je in de middenstand zit of hoe moeilijk het is op te klimmen wanneer je arm bent. Daarnaast proberen we met dit spel ook de “oneerlijkheid” te laten ervaren. Zodat de jongeren merken dat het niet steeds de fout is van de arme. Het doel van het spel zelf is zoveel mogelijk punten te verzamelen en steeds in een zo goed mogelijke woning te verblijven.

Verloop

Vorbereiding

Voorzie een spelbord (zie bijlage) met 100 vakjes.
Kopieer en knip alle nodige kaarten (zie bijlagen)

Het spel zelf

- * Minstens één begeleider speelt het spel zelf niet mee, maar beheert de 'bank' en zorgt dat alles netjes wordt uitbetaald en geïnd, en dat iedereen het noteert op zijn puntenkaart. Bij de bank kan ten allen tijde geleend worden: je mag in het rood gaan, maar als je op het einde van het spel met schulden zit, krijg je minpunten.
- * Vorm 'gezinnen': per duo een gezinskaart trekken. Hierop staat de beginsituatie van het gezin.
- * Deel de puntenkaarten uit. Hier kan de beginsituatie dadelijk op ingevuld worden.
- * Iedereen gaat naar 'start', en krijgt dus meteen ook het geld waar het gezin recht op heeft. Dit is: het loon van beide ouders + kindergeld (20 euro per kind). Daar moeten meteen de kosten van afgetrokken worden: voor iedereen een vaste kost van 200 euro (mutualiteit, belastingen, energiekosten, ...) + de huur (afhankelijk van de soort woning)
- * Deze gegevens worden ook dadelijk ingevuld op de puntenkaart.
- * Gooi met de dobbelsteen en ga het gegooide aantal vakjes vooruit. Elk vakje heeft een betekenis (zie hieronder) voer deze opdracht uit, vul aan op je puntenkaart.
- * Als je de huurstreep op het spelbord voorbijkomt, mag je een nieuwe woning beginnen huren (als je daarvoor voldoende geld hebt, uiteraard) Blijf wel steeds zo hoog mogelijk!
- * 1 ronde van het spelbord = 1 maand. Dat betekent dat je aan het startvakje weer de vaste kosten moet betalen, maar ook loon uitbetaald krijgt. Noteer telkens goed op de puntenkaart.
- * Op de puntenkaart is voorzien dat je 2 'maanden' uitspeelt. Als je tijd genoeg hebt, kan je daar uiteraard nog een maand aan toevoegen. Op het einde van het spel wordt de puntentelling gemaakt: alle punten worden eerst verticaal opgeteld. Voor elke 500 euro die je nog over hebt, krijg je 1 punten. Kom je niet aan 500 euro, heb je geen punten. Voor wie schulden gemaakt heeft: per 500 euro krijg je 10 minpunten. Als alle kolommen verticaal zijn opgeteld, wordt de totaalsom gemaakt door horizontaal die lijn op te tellen.

Betekenis van de verschillende vakjes op het spelbord:

- * **Startvak:** je krijgt je loon (zie hieronder) uitbetaald, kindergeld (20 euro per kind); je moet hier je huur betalen (afhankelijk van welke woning) en je vaste kosten (200 euro voor het gezin). Het geld dat je nu overhoudt, vul je op je puntenkaart in bij 'spaargeld'.
Als je bij de volgende ronde op dit vak komt, en je wordt uitbetaald en je betaalt zelf je kosten, tel je het geld dat je effectief op de tafel hebt liggen. Dat bedrag noteer je op de puntenkaart bij 'spaargeld'.
- * **Winkel:** voeding, kleding of luxe producten: de prijzen staan vermeld op je puntenkaart. Je moet telkens voor het hele gezin inkopen doen. Je kiest uiteraard wel zelf hoe duur of goedkoop je koopt. Noteer telkens goed op je puntenkaart hoeveel punten je waarvoor verdient.
- * **Het lot:** je trekt een kaartje van de stapel lot-kaarten. Noteer goed op je puntenkaart.
- * **Schooluitstapje voor de kinderen:** betaal € 20 per kind en win 5 vriend-punten per kind. Noteer op je puntenkaart.
- * **Job-coach:** indien je werkloos bent of een leefloon trekt, krijg je hier een job als arbeider. Noteer deze verandering op je puntenkaart.
- * **Verjaardag:** je krijgt van elk gezin € 5.
- * **Politie:** betrapt je op zwartwerk of ontdekt wat je stal; je betaalt € 400 boete.
- * **Educatie:** beantwoord de vraag of staaf je mening. Als het goed is, krijg je 10 punten. Noteer op je puntenkaart.
- * **Je huisbaas zet je op straat:** je wordt dus dakloos tot aan 'start'. Daar kan je met je nieuwe loon eventueel een nieuwe woning huren. Als je al een kaartje 'noodwoning' hebt, kan je dat gebruiken.

Indien je meteen voldoende geld hebt, betaal je dadelijk je huur en kan je in een zelfde klasse woning blijven wonen.

Lonen

Baas :	3500 euro
Bediende :	1500 euro
Arbeider:	1000 euro
Invaliditeitsuitkering:	700 euro
Werkloosheidsuitkering:	550 euro
Leefloon:	450 euro.

Nabespreking:

1. Stoom afblazen, hoe zit je erbij (na deze activiteit)?
2. Beschrijven: wat is er gebeurd? hoe is het verlopen? Hoe ging je om met winst en verlies van jezelf en van de anderen?
3. Wat is je bijgebleven?
4. Link met de realiteit: welke spelelementen herken je soms ook in je eigen leven? kan je een voorbeeld geven?
5. Wat nu: wil je verder nog iets met deze ervaring? wat?

Met dank aan de begeleiding van de plusgroep Dilbeek-Schepdaal, voor het bedenken, ontwikkelen en spelend uittesten van dit bordspel.