SPELREGELS

Schoolweg

DOEL VAN HET SPEL

- De leerlingen beseffen dat niet iedereen gelijk aan de start komt.
- De leerlingen maken kennis met verschillende begrippen.
- De leerlingen leren dat naar school gaan niet gratis is en dat dit niet voor alle leerlingen evident is.

BENODIGDHEDEN

Je kan het spelbord:

- Afdrukken op A3 formaat
- Projecteren op het smartbord

Andere benodigdheden (af te drukken):

- 4 personagefiches op A4Persoonsfiches
- Speelgeld (= briefjes van 5 euro. TIP: heb je speelgeld liggen? Bespaar papier en gebruik dat geld)
- 'Iedereen mee'-kaartjes: zeker een 15-tal
- Leningen: zo'n 5-tal kaartjes
- Groepsopdrachten: elke fiche moet 4 keer afgedrukt worden
- Keuzefiches: 3 thema's waarvan telkens 6 keuzefiches
- Fiches met uitleg over de verschillende gebeurtenissen op het spelbord begrippen
- Pionnetjes (Kan via smartbord. Als je op papier speelt, zorg dan voor pionnetjes in de kleur van de persoonsfiches.)
- Dobbelsteen

DUUR VAN HET SPEL

Spel zelf: 1 uur
Nabespreking: 30 minuten

KLASINDELING

SPELREGELS

Als leerkracht ben je de spelleider en tegelijkertijd de bank. Al het geld dat gedurende het spel betaald of ontvangen wordt, gaat via jou.

Verdeel de klas in 4 groepjes. Geef elk groepje een persoonsfiche en hun startkapitaal (staat vermeld bij de persoonsfiche). Geef de leerlingen de tijd hun eigen persoonsfiche te lezen en laat ze hun fiche kort vertellen aan de anderen van de klas.

Studio Globo
ROESELARE
welzijnszorg samen tegen armoede

Plaats de pionnen op het eerste vakje (start van het schooljaar). Om beurt gooien de groepjes met de dobbelsteen en verzetten ze hun pion. Ze kunnen terecht komen op vier soorten vakjes:

- Oranje vakjes: je doet onmiddellijk wat op deze vakjes staat.
- Rode vakjes: schoolfactuur. Als een groepje hier passeert, betalen ze de schoolfactuur. Het bedrag staat vermeld op de persoonsfiche en verschilt van personage tot personage.
- Blauwe vakjes: als het laatste groepje dit vakje gepasseerd is, doet iedereen samen deze opdracht.
- Groen vakje: je stopt hier sowieso. Als leerkracht maak je een waaier van de keuzekaartjes. Ofwel gaat dit over schoolmateriaal, de schoolreis of de vakantie. Het groepje trekt een kaartje en betaalt wat hierop staat.

Er zijn ook twee belangrijke kaartjes:

- **'Iedereen mee'- kaartjes**: dit kan je tegenkomen op de oranje vakjes. Als een groepje een 'iedereen mee'- kaartje mag nemen, doen ze dit zonder te kijken. Dit kaartje heeft een bepaalde geldwaarde maar ze draaien dit pas op het einde van het spel om.
- **Leningen:** als een groepje moeilijkheden heeft om te betalen, kunnen ze van de bank een lening krijgen. Ze krijgen dan het bedrag dat op hun lening-kaartje vermeld staat. Op het einde van het spel wordt de lening, indien mogelijk, afbetaald.

EINDE VAN HET SPEL:

Als iedereen op vakantie is, is het spel ten einde. De groepjes tellen hun budget: de 'iedereen mee'- kaartjes worden erbij geteld, de leningen worden afgetrokken. Het groepje met het meeste budget, wint het spel.

NABESPREKING

Na het spel kan je een kringgesprek voeren met de klas. Onderstaande vragen kunnen hierbij helpen:

- Wat wil dit spel duidelijk maken?
- Waarover gaat het spel?
- Zou je zelf andere keuzes gemaakt hebben voor schoolmateriaal, vakantie, schoolreis, ….
- Zou je meer of minder geld uitgeven?
  - Vraag aan de winnende groep: waar zou je besparen?
  - Vraag aan de verliezende groep: wat zou je extra kopen/kiezen?
- Wat heb je geleerd van het spel?
- Wat denk je van de verzonnen RAK-activiteit (zie vakje 46 van de achtergrondinfo)? Gaan jullie deze doen?
- Wat gaan jullie doen op 17 oktober? (TIP: lakens uithangen, RAK doen, campagne Welzijnszorg steunen, met Robby-materialen aan de slag gaan, 'Achter de Muur' inleefatelier bij Studio Globo,…)

TIP: waarschijnlijk hebben jullie leuke ideetjes verzameld tijdens de groepsopdracht (burgemeester voor 1 dag). Verzamel de leukste ideetjes en stuur deze in een brief naar de burgemeester van je stad.