

Module educatief spel



Superoneerlijk armoedespel: van 6 tot 12 jaar

Met dit actief doe-spel leer je op speelse wijze veel bij over armoede en sociale uitsluiting. Opgelet: dit is het meest oneerlijke spel dat je ooit zult gespeeld hebben!

DOELGROEP

- Kinderen en jongeren van 6 tot 12 jaar
- Lokale groepen, jeugdbewegingen, jeugthuizen, etc.
- Buurtfeesten, festivals, kampen, speelpleinwerkingen, etc.
- Geschikt voor buitenschoolse activiteiten

PEDAGOGISCHE DOELSTELLINGEN

- Kinderen en jongeren kennis laten maken met de verschillende aspecten van armoede. We onderscheiden:

Oorzaken: Armoede is niet enkel het gevolg van persoonlijk falen. Het kan ook veroorzaakt worden door gebeurtenissen waar het individu weinig vat op heeft (bvb. ziekte). Ook het maatschappelijk ongevallenmodel (bvb. oorlog) en maatschappelijk schuldmodel (bvb. uitsluitingmechanismen mindervaliden op de arbeidsmarkt) komen aan bod.

Verloop van armoede: Armoede is een spinnenweb waarin de arme gevangen zit. Armoede is meer dan financiële problemen. Het zijn tekorten op vlak van gezin, onderwijs, cultuur, gezondheid, welzijn, inkomen, schulden en justitie. Al deze aspecten kunnen in meer of mindere mate een invloed hebben op armoedesituatie. Armen ervaren ook een grote schaamte en wantrouwen tegenover hulpverleners. Emoties die kunnen leiden tot een steeds sterkere isolatie van de betrokkene.

Generatiearmoede: De armoede wordt doorgegeven van generatie tot generatie. Uit deze vicieuze cirkel geraken is geen evidentie. Daarom is armoede vaak oneerlijk. Niet iedereen is gelijk bij zijn geboorte. De bewustwording dat niet iedereen met gelijke kansen start, is daarom essentieel.

- Vormen van een mening:

De deelnemers krijgen de kans om op een spelende wijze kennis te maken met verschillende begrippen gerelateerd aan armoede. Behalve deze kennismaking, stimuleert het spel ook het vormen van een eigen mening van de deelnemers. Kinderen en jongeren die deelnemen aan het spel krijgen tijdens of na het spel de mogelijkheid om hun indrukken na te laten. Dit gebeurt a.d.h.v. een nabespreking of creatieve sessie (maken van een tekening, opnemen van een videoboodschap, ...).

PRAKTISCHE KENMERKEN

Wie?	Voor lokale groepen en externe geïnteresseerden.
Waar?	Het spel is uitvoerbaar in openlucht of in een grotere ruimte. Het is uitvoerbaar in de meest uiteenlopende contexten (speelplaats, bos, speelplein, strand, turnzaal, refter, etc). Het is een dagspel, maar mits enkele aanpassingen kan het spel ook 's nachts gespeeld worden.
Hoe?	Het kan makkelijk in combinatie met andere modules worden ingericht (filmvoorstelling, workshops, educatief spel, etc.)
Wanneer?	De aanvraag voor deze module moet minstens 1 maand op voorhand gebeuren.
Hoeveel?	Voor het educatief spel is standaard 1 persoon van Hujo voorzien. Het minimumaantal deelnemers bedraagt 12 en het maximum aantal personen is 48 (De organisatie moet zelf voor extra begeleiders zorgen)
Prijs?	De kostprijs is € 50 + € 0,32/km.
Duur?	90 tot 120 min.

TIPS

- De filmvoorstelling (zie andere modules) rond armoede is de ideale vervolgvacatie op het educatief spel.
- Wij verzorgen graag de info-animatie op jouw festival, buurtfeest, etc.
- Het is de ideale activiteit om jouw groep onder de aandacht te brengen en nieuwe leden te vinden. Hujo vzw helpt je mee de pers te bereiken en geeft je tips en tricks om nieuwe leden te werven.
- Het is de ideale buitenschoolse activiteit.

MEER INFO

Voor meer info: bel naar 02/521.79.20 of mail info@hujo.be.



Hujo vzw