

Voedsel Mars



In het spel "Voedsel Mars" leren de kinderen over de toegankelijkheid van voedselbronnen. Gebrek aan of beperkte toegang tot voedsel kan leiden tot ongelijkheid en uitdagingen in ons dagelijks leven. Kinderen leren hoe verschillende sociale klassen verschillende niveaus van voeding hebben, en dat dit invloed kan hebben op andere aspecten van hun leven (werk, school, enz...). Door dit spel worden kinderen aangemoedigd om te helpen en te delen wat ze hebben, waardoor ze een 'can-do'-houding krijgen ten opzichte van honger in de wereld.

Bijgevoegd printbaar materiaal: 36 voedselkaarten, 10 stappen om in te lopen (optioneel)

Extra benodigdheden: mand/container voor de finishlijn

Totale duur: 30 - 45 min.

Gebied 3 - De gekke baai



Gekoppelde SDG's



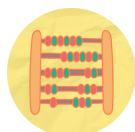
Leerdoelen



Een aanpak en de gemaakte keuzes rechtvaardigen



Mijn geest van autonomie, samenwerking en verantwoordelijkheid tegenover anderen ontwikkelen - Samenwerken en delen



Getallen en berekeningen begrijpen



Een gevoel krijgen over de regels van het samenleven

Spelmodaliteiten

6 - 8 jaar oud

Werken in groep

In de klas

Thuis

Binnen/buiten

Deze productie maakt deel uit van het materiaal dat is geproduceerd door het Unplugged-project, dat financiering heeft ontvangen van het ERASMUS+-programma van de Europese Unie in het kader van subsidievereenkomst nr. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie toestaat in elk medium, op voorwaarde dat je de juiste credit geeft aan de originele auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en gelijk delen.



Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie



Pedagogische belangstelling en gerichte onderwerpen

Ongelijkheid begrijpen:

Tegenwoordig is het essentieel dat kinderen de volle omvang van ongelijkheid begrijpen. Via dit spel maken ze kennis met het begrip "voorrecht" en leren ze hoe willekeurig het kan zijn: mensen kunnen om andere redenen dan competentie vooruitkomen in het leven.

Eenvoudige optellingen en aftrekkingen uitvoeren:

Het uitvoeren van berekeningen, hoe eenvoudig ook, kan een uitdaging zijn met pen en papier. Pas als leerlingen iets in het echt moeten uitrekenen, begrijpen ze het proces echt. Door activiteiten aan te bieden waarbij leerlingen kunnen rekenen zonder dat dit het hoofddoel is, leren ze hoe gemakkelijk het geïntegreerd kan worden in elk leven en elke activiteit.

Voedingsmiddelen indelen naar voedingswaarde:

Het is belangrijk dat kinderen de juiste voedingsmiddelen leren kiezen, onafhankelijk van de directe invloed van hun ouders. Zich bewust worden van de verschillende voedingswaarden is de eerste stap naar deze onafhankelijkheid.

Bedenk een oplossing voor ongelijke toegang tot voedsel:

Het is belangrijk dat kinderen een probleem leren te herkennen wanneer het zich voordegt, en dat ze een zoektocht naar mogelijke oplossingen in gang zetten. Voorrechten en ongelijkheid zijn het soort problemen waarmee kinderen misschien niet vertrouwd zijn, tenzij ze ze aan den lijve ondervinden. Door deze oefening krijgen kinderen de kans om het probleem van ongelijke toegang tot voedsel te observeren, te analyseren en er een bijdrage aan te leveren. Ze leren dat hun bijdragen kan helpen om levens te redden, of op zijn minst minder fortuinlijke mensen vooruit te helpen.





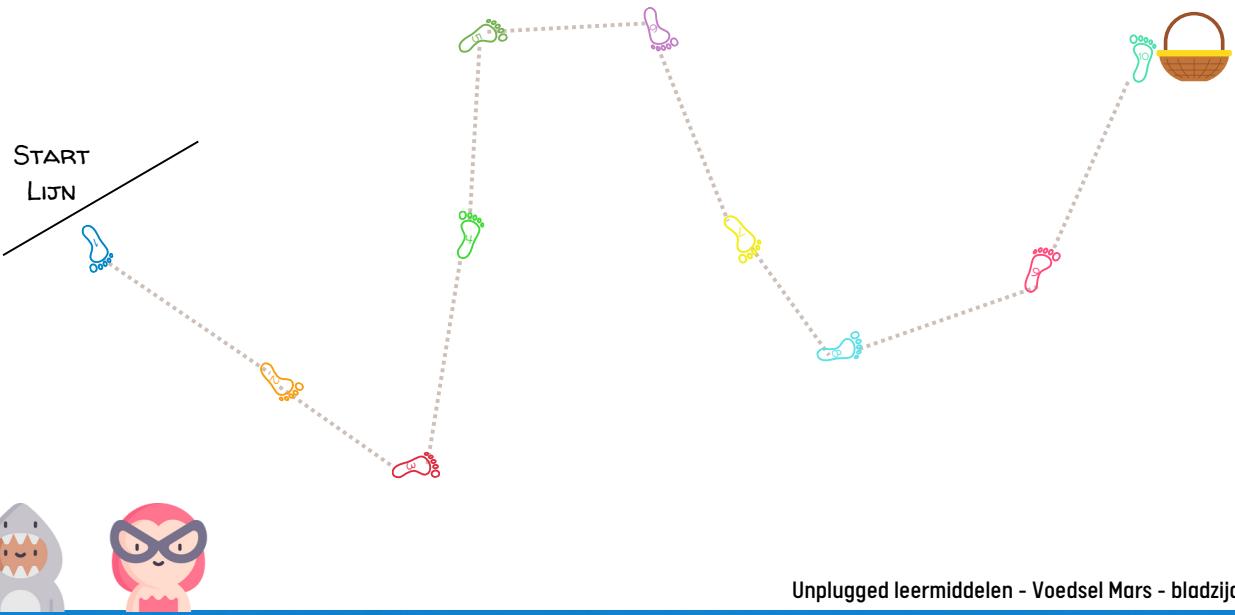
Spelregels

Spelverhaal: In dit spel krijgt elke speler een willekeurige hoeveelheid voedsel die hem een bepaalde hoeveelheid energie geeft (genoteerd op een cijferkaart), waardoor hij een bepaald aantal stappen kan zetten om vooruit te komen naar de eindstreep. Het is onvermijdelijk dat sommige spelers de eindstreep niet halen, zodat ze leren dat kansarme kinderen niet dezelfde kansen hebben als anderen om vooruit te komen in het leven. Daarom kunnen de spelers die een overvloed aan energiebronnen hebben (een hoger aantal toegestane stappen op hun kaart) deze delen met anderen om hen vooruit te helpen. Het doel is de competitie- en samenwerkingsstrategieën op te sporen en te zien of de kinderen zullen samenwerken om iedereen de kans te geven de eindstreep te halen. Het delen en verdelen van punten traint ook wiskunde (optellen en aftrekken).

Het uiteindelijke doel van de spelers is om zoveel mogelijk van hen naar de eindstreep te krijgen en hun puntentotaal samen te voegen, om zo een bijdrage te leveren aan een goed doel (in dit spel is dat de honger in de wereld, maar er kunnen ook andere voorbeelden zijn: bomen planten, dierenbescherming, kankeronderzoek, behoud van kunst, of een ander doel dat relevant is). Hoe groter het aantal verzamelde energiepunten bij de finish, hoe groter hun bijdrage zal zijn. Dit spel kan gepersonaliseerd worden door het doel, de stappen en de kaarten te veranderen naar andere categorieën. Dit spel kan ook in teams worden gespeeld: in plaats van de hele groep op één kaart te laten spelen, kunnen de spelers in twee teams worden verdeeld die tegelijkertijd spelen en aan het eind meer punten proberen te verzamelen. Zo kunnen de twee teams twee "werelden" voorstellen die proberen de honger in de wereld te overwinnen, en het team dat meer punten verzamelt zou meer succes hebben.

Hoe verdienen de spelers energiepunten? Het spel bestaat uit 3 rondes: Tijdens elke ronde trekt elke speler een willekeurige kaart en krijgt hij een soort voedsel met een voedingswaarde tussen 0 en 5 (Bijvoorbeeld: "Zelfgemaakte spaghetti met een salade: 5 punten", "Een kom rijst: 3 punten", "Niets: 0 punten"). Deze voedingswaarde is het aantal energiepunten dat de speler krijgt, d.w.z. het aantal stappen dat hij vooruit kan zetten.

Opzet van het spel: Er zijn 10 stappen tussen de start en de finishlijn (stap 10 is de finishlijn). Bij de finish wordt een mand/container geplaatst waar alle spelers die de finish bereiken hun kaarten in kunnen doen. De opstelling kan er verschillend uitzien, afhankelijk van de beschikbare ruimte en andere voorkeuren. De vereisten zijn dat er in totaal 10 stappen zijn en dat er bij elke stap voldoende ruimte is voor meer dan één speler (voor het geval dat meerdere spelers in dezelfde ronde hetzelfde aantal stappen bereiken).



Spelregels:

- Het spel bestaat uit drie rondes.
- Tijdens elke ronde kiest elke speler een willekeurige kaart en gaat hij het aantal stappen vooruit dat op de kaart staat aangegeven.
- Wanneer iemand de finish bereikt, legt hij al zijn kaarten in de finishmand.

OPMERKING: Zelfs als een speler de finish bereikt vóór de derde ronde, mag hij nog een derde kaart trekken en die in de mand leggen, of aan iemand anders geven zodat die de finish kan bereiken.

- Alleen de spelers die de eindstreep halen, kunnen hun punten aan de mand toevoegen, d.w.z. het totale bedrag dat voor het gekozen doel is opgehaald.
- De punten van de spelers die aan het eind van ronde 3 de eindstreep niet halen, tellen niet mee.
- De mogelijkheid om punten te delen wordt niet aan het begin van het spel geïntroduceerd. Tijdens het spel (meestal tussen de eerste en tweede ronde) zullen de spelers vragen of ze die mogelijkheid hebben, of de leraar kan het ter sprake brengen tijdens het bespreken van privileges met de leerlingen. Als het eenmaal besproken is, wordt een extra regel aan het spel toegevoegd: je kan je punten delen met andere spelers.

Regels voor het delen van punten:

- De speler mag alleen de punten uit de huidige ronde delen, d.w.z. dat hij geen punten kan delen die hij in de vorige rond heeft gebruikt.
- De speler heeft de keuze om de punten die hij heeft geheel of gedeeltelijk te delen, bijv. als een speler een kaart pakt met 5 energiepunten, kan hij 5 stappen voor zichzelf nemen, alle 5 stappen weggeven, of een deel ervan delen met anderen (bijv. 2 houden en 3 geven), zelfs delen met meer dan één speler (bijv. 1 stap aan een speler geven, 3 stappen aan een andere speler, en 1 stap houden).
- Zelfs als een speler zijn punten deelt, moet hij de kaart bij zich houden tot het einde.

Rol van de leraar en organisatie van het spel

- Het spel opzetten
- De regels uitleggen
- De kaarten uitdelen
- De discussie over voorrechten en verdiensten modereren.
- Het idee van het delen van punten introduceren, voor het geval dat de leerlingen er niet alleen uitkomen.
- Het spel op verschillende manieren personaliseren:
 - Verander het voedsel op de voedselkaarten (introduceer misschien veganistische opties, lokale gerechten, etc.) afhankelijk van het publiek.
 - Verander de opzet van het spel om verschillende levensfasen (of andere ideeën) weer te geven in plaats van het aantal stappen.
 - Kies een doel dat relevant is voor de leerlingen voor het virtuele fonds dat de finishmand vertegenwoordigt.





Spelrondes

Ronde 1 - Startpunt

Elke speler trekt een kaart en gaat het aantal stappen vooruit dat op de kaart staat aangegeven. Ze doen dit om te beurt en in een willekeurige volgorde. De leerkracht vraagt dan aan alle spelers om rond te kijken waar iedereen is. De leerkracht start dan een discussie door te vragen "wat heeft elke speler gedaan om te verdienen waar hij nu is?". Het is relevant om het begrip "voorrecht" te introduceren, en alle andere ideeën die tijdens de discussie naar voren komen en verband houden met dit onderwerp.

Ronde 2 - Vooruitgang in het leven

Elke speler trekt een kaart en gaat het aantal stappen vooruit dat op de kaart staat aangegeven, maar nu begint de leraar met de speler(s) die voor ligt (liggen) en gaat dan in dalende volgorde naar de speler(s) die de minste stappen heeft (hebben). Deze volgorde vertegenwoordigt het voorrecht dat reeds bevorrechte mensen in hun leven krijgen. Toch wordt dit niet verteld aan de leerlingen, maar aan hen overgelaten om het te voelen. Het is aan de spelers om op te merken (of niet) dat de leraar in die volgorde handelt. (Als het idee om punten te delen geïntroduceerd is, hebben de leerlingen de keuze om de punten die ze tijdens hun beurt hebben gekregen te delen) Opnieuw vraagt de leerkracht iedereen om rond te kijken en te zien waar elke speler staat. Op dit punt kan nog een discussie ontstaan als daar behoefte aan is.

Ronde 3 - De finish bereikt?

Elke speler trekt een kaart en gaat het aantal stappen vooruit dat op de kaart staat aangegeven. De leraar gaat nog steeds in dalende volgorde van de meest gevorderde in stappen naar de minst gevorderde.

(Als het idee om punten te delen geïntroduceerd is, hebben de leerlingen de keuze om de punten die ze tijdens hun beurt hebben gekregen te delen. Zo niet, dan kan de leerkracht dat nu doen.)

Vervolgens vraagt de leerkracht aan de spelers bij de finish om het totaal aantal verzamelde punten in de mand te tellen.



Verder gaan



Onderwerp 1 - Armoede en gelijkheid

Het onderwerp van armoede en honger in de wereld hangt nauw samen met ongelijkheid in de verdeling van middelen en privileges voor mensen. Om ondersteuning te krijgen bij het modereren van een discussie over deze subtile onderwerpen kunt u het volgende lezen:

- <https://www.verywellfamily.com/how-to-talk-to-kids-about-poverty-4142890>
- <https://educators4sc.org/topic-guides/teaching-about-hunger-and-poverty/>
- <https://www.feedingamerica.org/hunger-blog/teaching-children-about-hunger>
- <https://lawlessons.ca/curriculum/grade-6/poverty-and-inequality>

Om kinderen meer inzicht te geven in armoede en honger, de verdeling van middelen en privileges, kunt u verwijzen naar andere Unplugged-opdrachten, zoals **Koekjes en Vrede**, **Armoedevrije Spelcollectie**, **Magische Vrederooster**, **Gelijkheidsspel**, **Vormfactor**



Onderwerp 2 - Optellen en aftrekken, Strategie

Om de wiskundige vaardigheden van kinderen op een leuke manier te bevorderen, kunt u verwijzen naar andere Unplugged-opdrachten zoals **Koekjes en Vrede**, **Binair tellen**, **etc.** Om het strategisch denken van kinderen op een leuke manier te bevorderen kunt u verwijzen naar **Betere Wereld omleiden**, **De Perfecte Stad**, **Pop-up Stad van de Toekomst**, **Boerderij in de Stad**, **Brein Twister**, **etc.**



Onderwerp 3 - Voeding

Om kinderen het belang en de elementen van gezonde voeding te laten inzien, kunt u verwijzen naar andere Unplugged-opdrachten, bijv.. **Koekjes en Vrede**, enz. Om uw lessen voedingsonderwijs aan kinderen over te brengen , kunt u verwijzen naar:

- https://cdn1.sph.harvard.edu/wp-content/uploads/sites/30/2016/01/KidsHealthyEatingPlate_Guide_Jan2016.pdf-
- <https://carithersgroup.com/fun-nutrition-games-for-kids/>
- <https://heas.health.vic.gov.au/early-childhood-services/curriculum-activities/healthy-eating-games-and-activities>



Printbaar materiaal



Voedselkaart

BANANEN



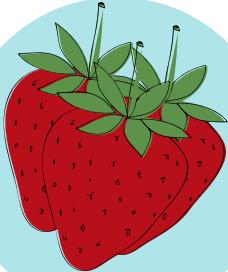
3 ⚡

GROENTENSALADE



3 ⚡

AARDBEIEN



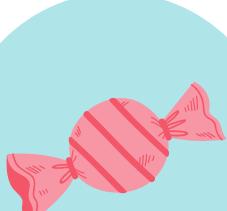
3 ⚡

KIPSALADE



5 ⚡

SNOEP



0 ⚡

CHOCOLADE



1 ⚡

POPCORN



2 ⚡

KAUWGOM



0 ⚡

RIJST



3 ⚡

GEROOSTERDE KIP
MET GROENTEN



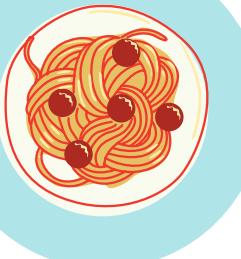
5 ⚡

BIEFSTUK EN
AARDAPPelpuree



5 ⚡

SPAGHETTI MET
GEHAKTBALLEN



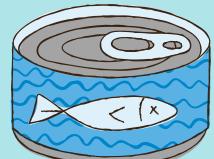
5 ⚡

Printbaar materiaal



Voedselkaart

TONIJN IN BLIK



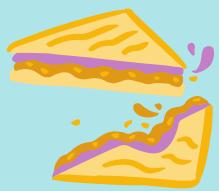
3 ⚡

HARDGEKOOKT EI



3 ⚡

EN PINDAKAAS
EN CONFITUUR



2 ⚡

BONEN EN RIJST



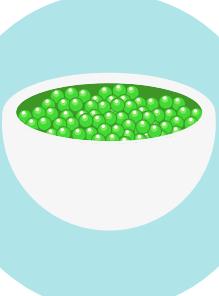
4 ⚡

FRUIT YOGHURT



3 ⚡

ERWTEN



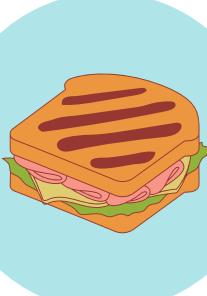
3 ⚡

CHIPS



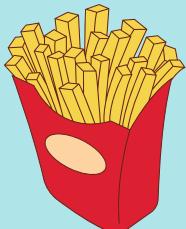
1 ⚡

HAM & KAAS
SANDWICH



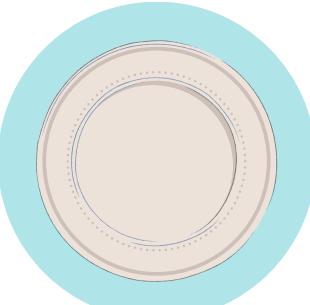
3 ⚡

FRIETJES



1 ⚡

NIETS



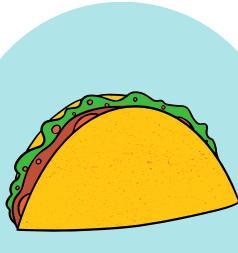
0 ⚡

CHILI CON CARNE



5 ⚡

TACO



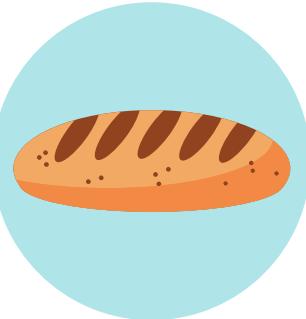
2 ⚡

Printbaar materiaal



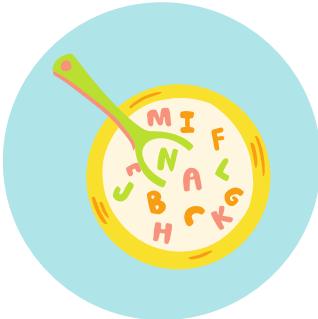
Voedselkaart

BROOD



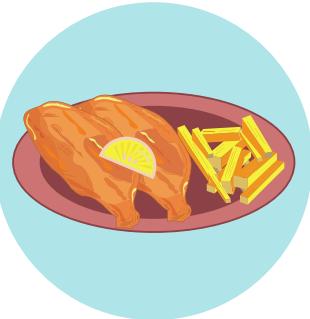
3 ⚡

CORNFLAKES



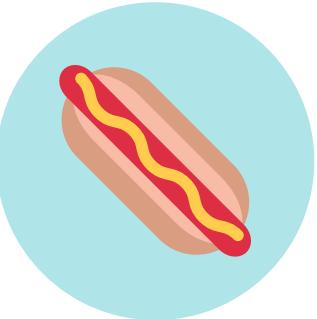
3 ⚡

FISH & CHIPS



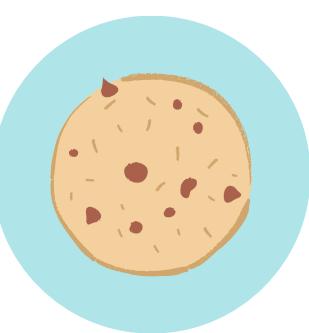
4 ⚡

HOT DOG



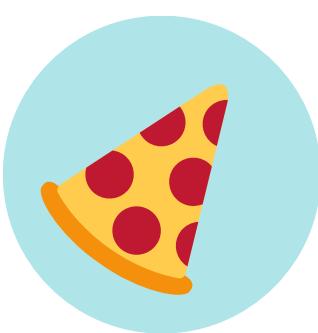
2 ⚡

KOEKEN



1 ⚡

PIZZA



2 ⚡

IJSHOORNTJE



1 ⚡

GESTOOMDE GROENTEN



3 ⚡

DONUT



1 ⚡

WATER



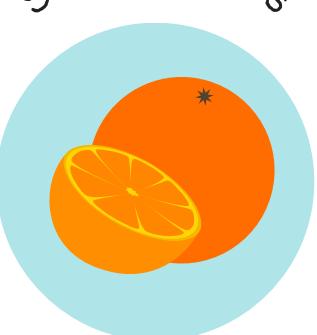
2 ⚡

APPELS



3 ⚡

SINAASAPPELS

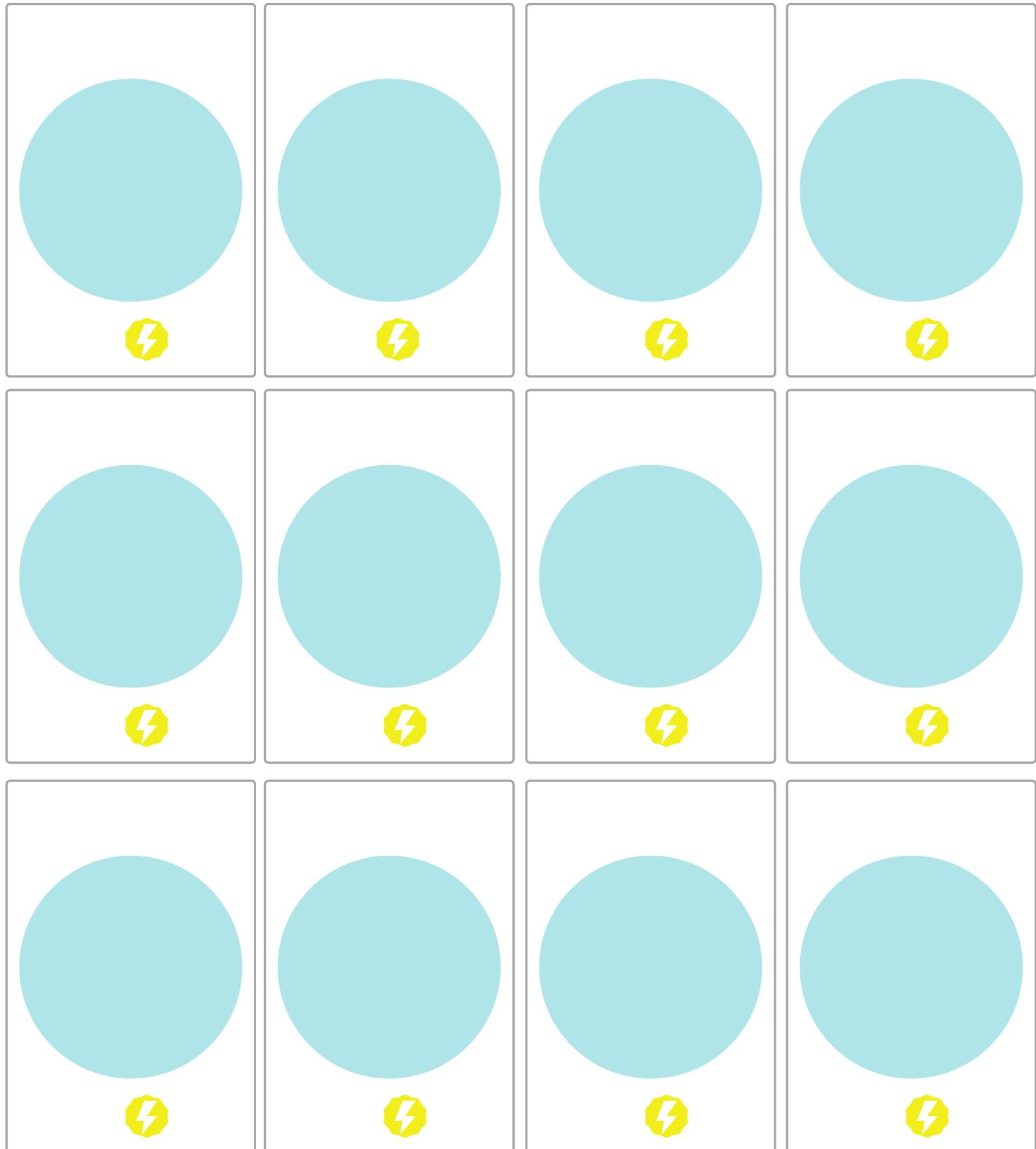


3 ⚡

Printbaar materiaal



Aanpasbare kaarten



Printbaar materiaal



Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



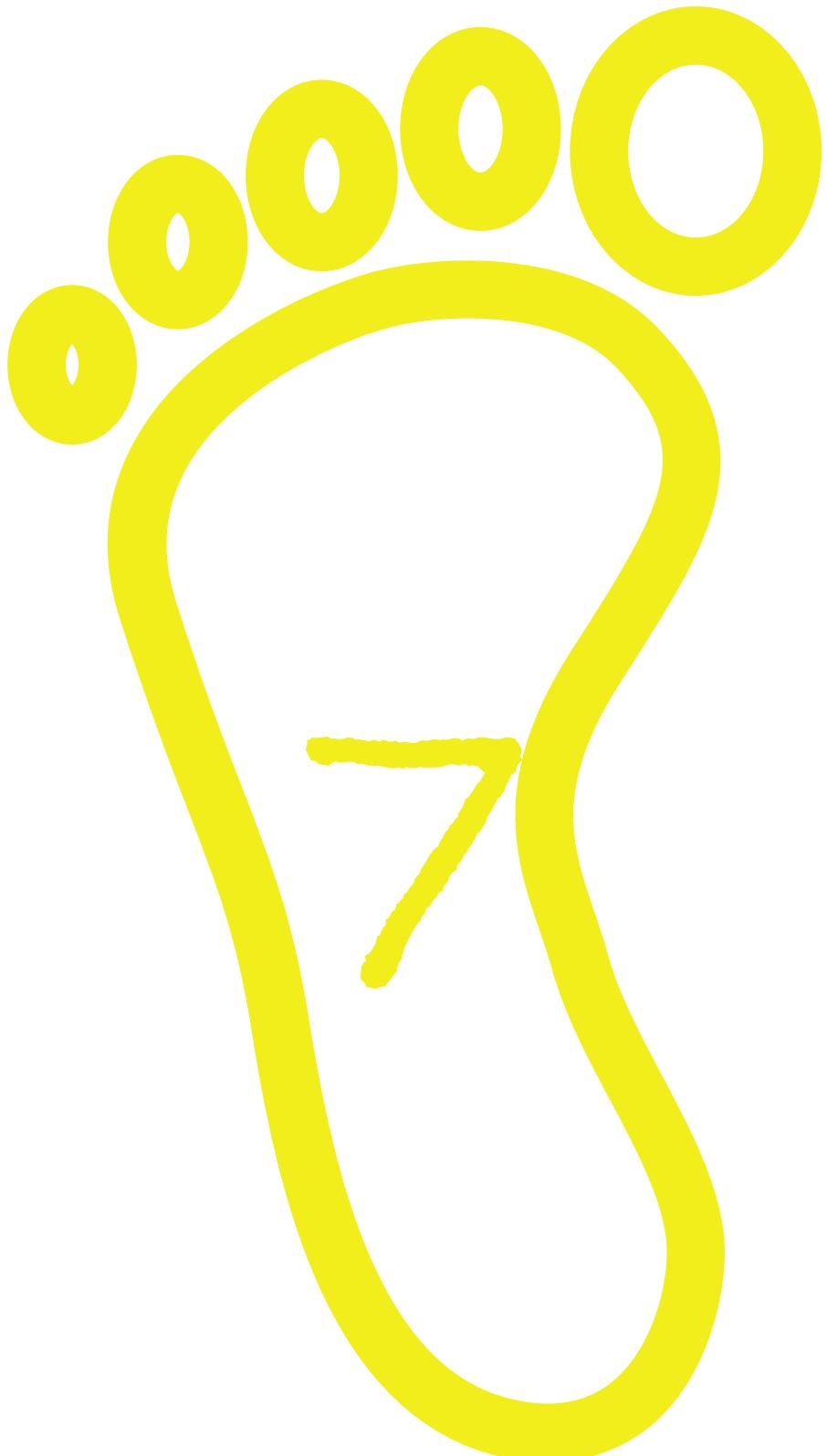
Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



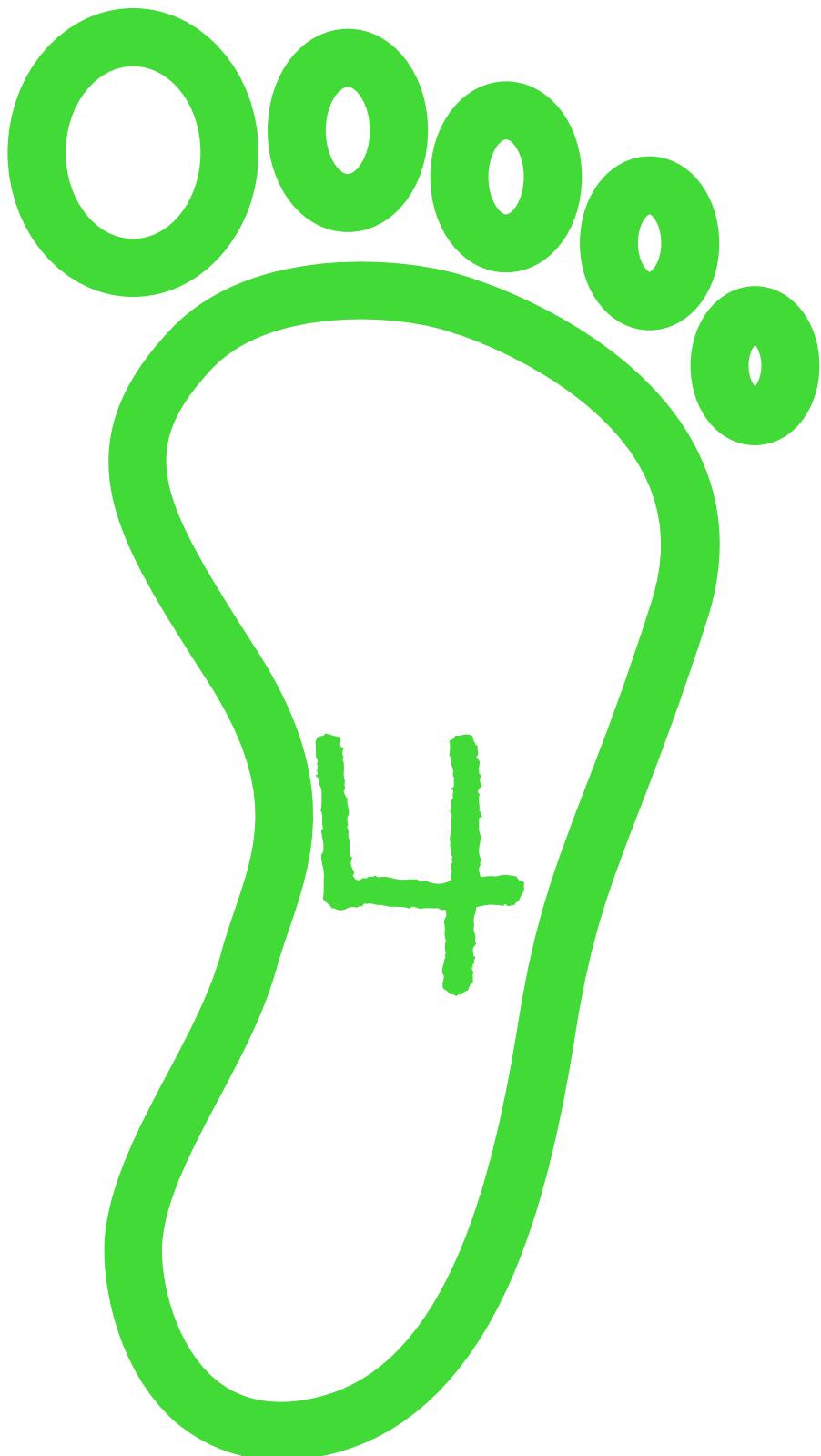
Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



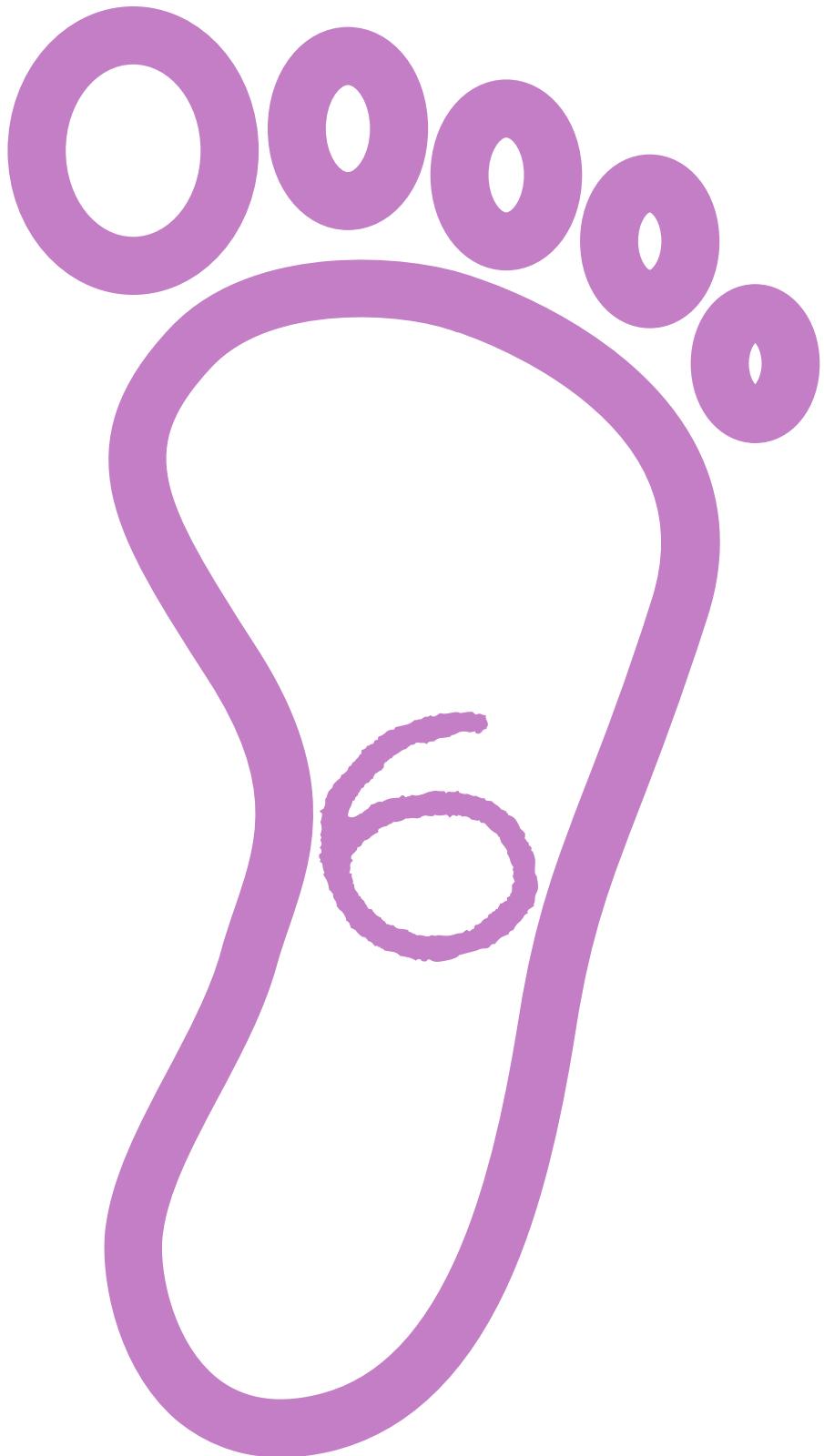
Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



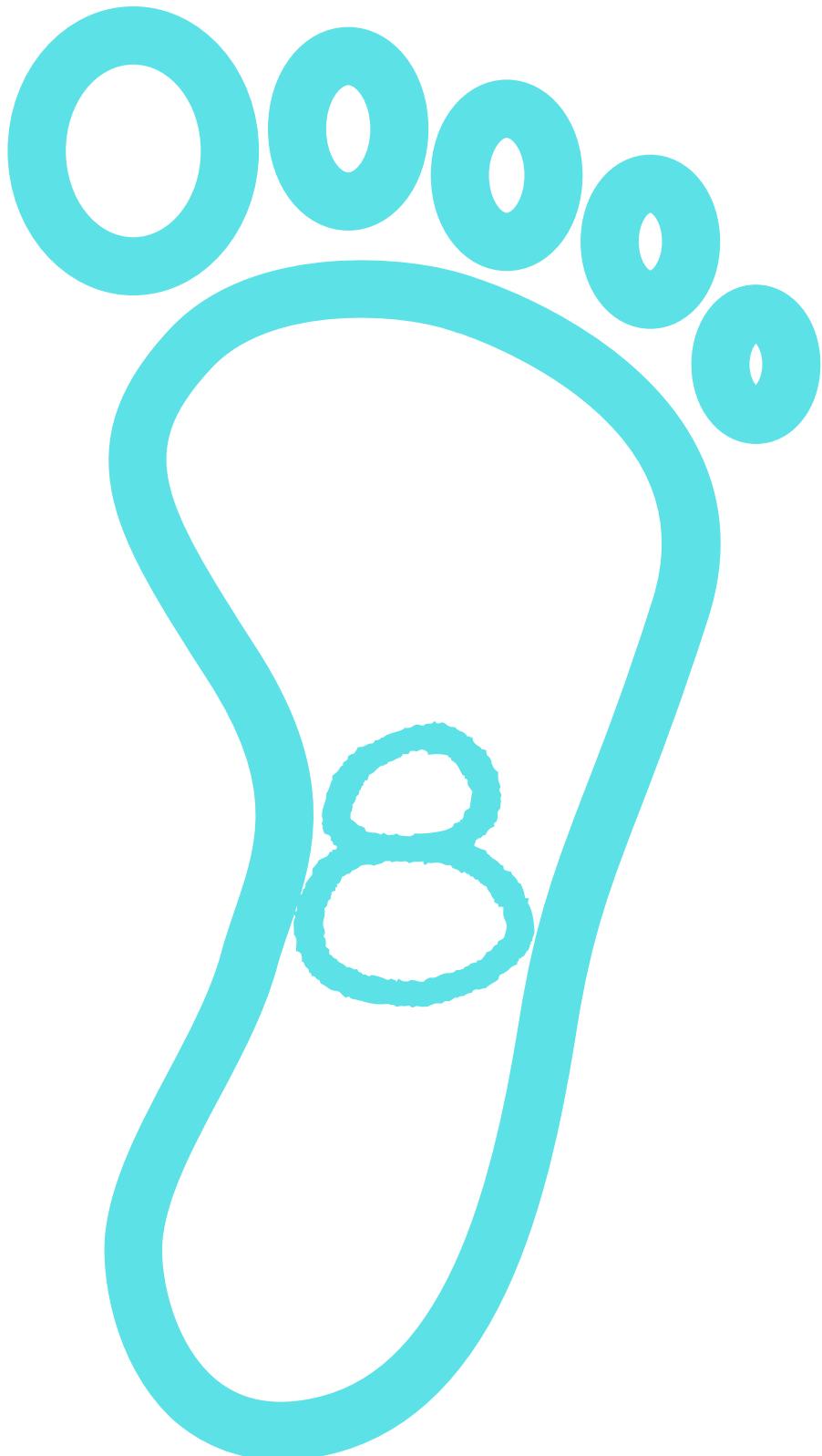
Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond



Printbaar materiaal



Voetstappen - Illustreren dat spelers vooruit bewegen op de grond

