

Armoedevrije spelcollectie



In de Armoedevrije Spelcollectie worden kinderen gevraagd om een verzameling spellen en vrijetijdsactiviteiten te maken die worden opgebouwd met goedkope of onnodige huishoudelijke artikelen. Het doel van dit spel is ten eerste om kinderen te laten beseffen dat niet iedereen dezelfde kansen krijgt en na te denken over hun levensstandaard. Ten tweede biedt het de mogelijkheid om deel te nemen aan games voor kinderen met een laag inkomen.

Benodigd materiaal: Pen/potlood en stukken papier
(A4-formaat)

Extra benodigdheden: De spelletjes kunnen al dan niet huishoudelijke materialen bevatten (b.v. hinkelen, verstoppertje, een bloemenkroon maken, wolkdierltjes zoeken enz.)



Totale duur: > 50 min

Leerdoelen



Verbeelden,
realiseren



Mezelf
uitdrukken
door kunst



Inzicht in de
voorstellingen van
de wereld en
menselijke
activiteit



Het
verwerven
van een
moreel
bewustzijn



Regels delen,
rollen en
verantwoordelijkhe-
den op zich
nemen



Gebied 1 - Het vredige eiland



Gekoppelde SDG's



Spelmodaliteiten

6-12, 13-16 jaar

Werken in groep

Buiten/binnen

In de klas

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

Bewust worden van verschillen:

Kinderen hebben over het algemeen een sterk besef van ongelijkheid, maar vaak beseffen ze niet dat niet iedereen zich hetzelfde kan veroorloven als zij. Door hen bewust te maken van hun voorrechten en hen een praktische taak/instrument aan te reiken om ongelijkheid te bestrijden, begrijpen ze dat ze een verschil kunnen maken in de maatschappij. Deze activiteit kanaliseert hun creativiteit, terwijl het hen ook aanmoedigt om na te denken over hun eigen levensstandaard. Voor kinderen met een laag inkomen biedt deze activiteit de mogelijkheid om volledig deel te nemen en begrip voor hun situatie te kweken zonder hen apart te zetten.

Ontwikkelen van creativiteit met behulp van fantasie en huishoudelijke materialen:

Het uitvinden van deze spelletjes kan de ontwikkeling van kinderen op verschillende manieren bevorderen:

- Met behulp van huishoudelijke voorwerpen of zelfs hun lichaam krijgen kinderen hun creativiteit en verbeelding op een nieuw niveau, wat bijdraagt tot hun vindingrijkheid en autonomie.
- De fantasie van kinderen wordt gestimuleerd. Kinderen leren anders te denken en zich aan te passen aan de omgeving. Ze leren vaardigheden die ze kunnen toepassen in hun academische en volwassen leven.
- De creativiteit van kinderen wordt gestimuleerd. Visualiseren stelt hen in staat oplossingsgericht te denken.
- Kinderen leren dat je iets leuks en interessants kan bedenken met minimale middelen.

Ontwikkelen van samenwerkingsvaardigheden:

- Aangezien de kinderen in teams moeten werken en elk lid van het team zijn eigen rol heeft, leren zij met hun teamgenoten samen te werken.
- Door in een team te werken en de rollen te verdelen doen de kinderen een belangrijke ervaring op die hen zal helpen in hun verdere schoolleven en hun volwassenheid.
- Kinderen leren hun ideeën goed over te brengen.

Nader tot SDG:

In de toekomst is het uiterst belangrijk dat kinderen vertrouwd zijn met de Duurzame Ontwikkelingsdoelen. Ze gaan beseffen dat armoede één van de grootste problemen is van de huidige samenleving, en ze gaan leren hoe zij dit probleem kunnen aanpakken.

Vaardigheden die kinderen leren bij het uitvinden van deze spelletjes zijn:

- Creatief "out of the box" denken
- Ruimtelijk bewustzijn Communiceren&samenwerken Probleemoplossend denken
- Tolerantie en empathie





Spelregels voor spelers van 6-12 jaar

Verhaal: We spelen spelletjes zonder het gebruikelijke speelgoed te gebruiken! We gebruiken alles wat we in de buurt vinden: stoelen, tafels, zand, stenen, bloemen, en zelfs je eigen armen en benen.

Spel organisatie: Het spel wordt georganiseerd in teams (3 spelers per team). De kinderen spelen om de beurt.

Elk team moet één beurt krijgen en één kaart nemen met de rol die door de leraar is toegewezen (de kaarten moeten worden afgedrukt voordat het spel begint):

- **Communicator** - deze persoon is verantwoordelijk voor de communicatie binnen het team (degene die ervoor zorgt dat elk teamlid zijn ideeën over spellen* heeft gecommuniceerd). Hij kiest het uiteindelijke spel uit alle ideeën.
- **Probleemverantwoordelijke** - deze persoon is verantwoordelijk voor de communicatie buiten het team (degene die het probleem aan de leraar moet melden)
- **Schrijver** - deze persoon is verantwoordelijk voor het noteren en schetsen van de ideeën

*Omdat alle leden van het team ten minste één spel moeten uitvinden, moet elk lid zijn idee presenteren.

Kinderen kunnen alles gebruiken wat ze om zich heen vinden (stoelen, ballen, bomen, bloemen, hun eigen benen en handen enz.), en spelletjes verzinnen. Het team dat het beste spel bedenkt, en dat volgens de leerkracht het interessantst is, wint. De winnaars krijgen ofwel een hoog cijfer, ofwel een fysieke beloning zoals bijvoorbeeld een taart.

De rol van de leraar en het spelverloop:

- De leraar legt de regels uit en vormt de teams.
- De teams/leerkracht wijzen de rollen toe (communicator, probleemmanager, schrijver) en verdelen de rolkaarten onder elk teamlid. Het is belangrijk om rekening te houden met de wensen en mogelijkheden van de kinderen (bijvoorbeeld: een kind kan/wil nog niet schrijven, dus kan hij/zij een andere rol nemen)
- De leerkracht kondigt het begin van het brainstormen aan (de kinderen beginnen hun ideeën te uiten en te handelen volgens de toegewezen rol). Indien er problemen binnen de teams naar voren komen, lost de leerkracht deze op.
- De kinderen presenteren hun spel.
- De leerkracht deelt papierjes uit waarop elk lid van het team kan stemmen op een van de teams die hij leuk vond, behalve zijn eigen team.
- Na 5 minuten verzamelt de leerkracht de stemkaarten en telt de stemmen, dan maakt hij de winnaars bekend.

Timing:

- 10 minuten voor de uitleg van de regels
- 30 minuten voor het bedenken van de spelletjes
- 20 minuten of meer om de spelletjes te presenteren (10 minuten voor elk team)





Spelregels voor spelers van 12-15 jaar



Spel Organisatie: Het spel wordt georganiseerd in teams (5 spelers per team). Elk team moet één beurt krijgen en één kaart nemen met de rol die door de leraar is toegewezen (de kaarten moeten worden afgedrukt voordat het spel begint):

- **Steve Jobs** - manager van het proces van het spelontwerp (degene die ervoor moet zorgen dat elk teamlid zijn ideeën over spellen meedeelt). Deze persoon presenteert het spel tegen het einde van het spelontwerp proces.
- **Spelontwikkelaar #1** - deze persoon is verantwoordelijk voor de ontwikkeling van het spelverloop en de spelregels.
- **Spelontwikkelaar #2** - deze persoon is verantwoordelijk voor de ontwikkeling van de doelstellingen en de naam van het spel.
- **Illustrator** - deze persoon is verantwoordelijk voor het noteren en schetsen van de ideeën.
- **Tester** - deze persoon gaat in de testfase naar een naburig team om hun spel te testen en feedback te geven.

De rol van de leraar en het spelverloop:

- De leerkraacht deelt de Design Sprint prompt sheets uit en begint met een uitleg over het design sprint raamwerk. Zie in het gedeelte Verder gaan uitleg over Design Sprint.
- De leerkraacht vraagt de teams om 3 voorwerpen te kiezen en te benoemen die ze in de kamer zien (behalve de vloer, het plafond en de muren). Dan legt de leerkraacht uit dat de teams een spel moeten bedenken met alleen deze drie gekozen voorwerpen.
- De teams/leerkrachten wijzen rollen toe (Steve Jobs, Illustrator, Spelontwikkelaar enz.) en verdelen de rolkaarten onder elk teamlid. Het is belangrijk om rekening te houden met de wensen en mogelijkheden van kinderen (bijvoorbeeld: een kind kan/wil nog niet schrijven, dus kan hij/zij een andere rol nemen).
- Bonus Moment: de instructeur zegt tegen alle teamleiders (Steve Jobs) een getal van 3 cijfers te kiezen en op te schrijven. Het team met het hoogste getal zal als eerste presenteren en krijgt het recht om nog een voorwerp te kiezen om het spel uit te vinden. Het team met het laagste getal krijgt het recht om een voorwerp te veranderen in een ander voorwerp om een spel te bedenken. De volgorde van de presentaties van de teams hangt af van het gekozen getal, van het laagste (eerste) tot het hoogste (laatste).
- De leerkraacht kondigt het begin van het spel aan en zegt dat iedereen 30 minuten heeft om het spel uit te vinden (de kinderen beginnen hun ideeën te uiten en te handelen volgens de toegewezen rollen). Indien er problemen binnen de teams naar voren komen, lost de leerkraacht deze op..
- De testers van elk team gaan naar een ander team om hun spel te testen en hen feedback te geven. De Steve Jobs van elk team presenteert de spellen.
- De leerkraacht deelt papiertjes uit waarop elk teamlid kan stemmen op een van de teams door een cijfer van 1 (slechtste) tot 10 (beste) te kiezen dat hij of zij goed vond behalve dat van het eigen team.
- Na 5 minuten verzamelt de leerkraacht de stemkaarten en telt de stemmen om de winnaars bekend te maken. *De winnaars krijgen ofwel een hoog cijfer, ofwel een fysieke beloning zoals bijvoorbeeld een taart.*

Timing:

- 15 minuten voor uitleg van de regels
- 30 minuten voor het bedenken van de spelletjes
- 10 minuten voor de testfase
- 20 minuten of meer om de spellen te presenteren en te stemmen



Verder gaan



Onderwerp 1 - Kinderboeken over armoede en honger

Kinderen kunnen zich bewust worden van het feit dat er over de hele wereld mensen zijn die niet genoeg middelen hebben om een gezond en actief leven te leiden. Ze kunnen een van de 18 boeken lezen die geschreven zijn over armoede en honger, waardoor zij hun vragen kunnen beantwoorden en meer empathie en medeleven kunnen opbrengen. Zo gaan ze mensen die minder geluk hebben, graag willen helpen.

Kinderen kunnen via een QR-codelink (afkomstig van: <https://www.rebekahgienapp.com/poverty-books/>), naar de site met de boeken gaan, waar ze boeken kunnen vinden van auteurs uit verschillende landen.



Onderwerp 2 - Creatief denken

Om te onderzoeken hoe je kinderen creatief kunt leren denken, kun je andere Unplugged-zoekopdrachten raadplegen, zoals *Pop-upstad van de toekomst*, *Armoedevrije spelcollectie*, *Fantasie daarbuiten!*, *Vormfactor*, *De perfecte stad*.

Creatief denken begint met creatief knutselen. Hier zijn een paar online bibliotheken die knutselactiviteiten aanbieden :

- <https://diy.org/>
- <http://krokotak.com/>



Onderwerp 3 - Wereldwijd bekende kinderspellen

Er zijn verschillende eenvoudige, wereldwijd bekende spelletjes die niets anders vereisen dan het eigen lichaam en huishoudelijke materialen (bijvoorbeeld "verstoppertje", "blad, steen, schaar" en "inhaalspelletjes"). Maar ook elk land heeft zijn eigen traditionele "unplugged" spel, en sommige daarvan kunnen we bekijken via deze link: <https://www.whatdowedoallday.com/traditional-games/>



Onderwerp 4 - Ontwerp Sprint Methodologie

Meer informatie over de Design Sprint Methodologie vindt u hier. In het kader van de zoektocht combineren we de Define en Sketch fases. Raadpleeg: <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview>



Printbaar



Materiaal voor deelnemers van 6-12 jaar

- Pennen/potloden/markeerstiften (één per teamlid)
- Blanco bladen (A4 voor elk teamlid)
- Rolkaarten - een set voor elk team

Extra materiaal nodig:

- 1 timer (op smartphone of andere toestellen)



De Communicator

Beheer de interne en externe communicatie van de groep

Manage the internal and external communication of the group



De Probleem-verantwoordelijke

Als er een probleem is, ga naar de leraar

If there is a problem go to the teacher



De Schrijver

Documenteer het proces van "problemen/oplossingen/verwezenlijkingen" op papier

Write "problem/solution/accomplishment" process on the paper

Printbaar



Materiaal voor deelnemers van 13-16 jaar

De tester



Ga in de testfase naar een ander team om hun spel te beoordelen en geef hen feedback

At the testing stage, go to a neighboring team to review their game and give them your feedback

Steve Jobs



Het proces van spelontwerp en interne en externe communicatie van de groep beheren, het spel presenteren

Manage the process of game design and internal and external communications of the group, present the game

Spel Dev #2



Stel de doelstellingen in en kies een naam voor het spel

Set the game objectives, name the game

Illustrator



Schrijf/schets ideeën op de lege bladen

Write/sketch ideas on the blank sheets

Spel Dev #1



Ontwikkel het spelverloop en de spelregels

Develop game flow and rules



ARMOEDEVRIJE SPELCOLLECTIE



VIJF FASEN VAN DE ONTWERPSPRINT:

1. BEGRIJP DE ONTWERPUITDAGING, KRIJG EEN DUIDELIJK BEELD
2. IDEËEN AANBRENGEN (SCHETSEN EN PRESENTEREN VAN DE IDEEËN VAN ELK TEAMLID)
3. BESLIS WELKE OPLOSSINGEN JE WILT BOUWEN EN KIES ER ÈÈN DIE DE GEBRUIKERS TEVREDEN ZAL STELLEN
4. PROTOTYPE - ONTWERP DE EERSTE VERSIE VAN JE SPEL
5. TEST

LATEN WE SPELEN!