

INHOUD

INLEIDING: EERLIJK DUURT HET LANGST!	5
WAT IS EERLIJKE HANDEL?	5
WAAR KOOP IK EERLIJKE PRODUCTEN?	6
HOE HERKEN IK EERLIJKE PRODUCTEN?	6
WELKE EERLIJKE PRODUCTEN BESTAAN ER?	7
SPELKENMERKEN	9
THEMA	9
DOEL	9
DOELGROEP	9
AANTAL SPELERS	9
BEGELEIDING	9
ACCOMMODATIE	9
DUUR	9
SPELUITLEG	10
MATERIAAL IN DE DOOS	10
MATERIAAL IN DE KOKER	10
VOORBEREIDING	10
SPELOMSCHRIJVING	12
SPELDOEL	13
SPELVERLOOP	14
SPELSTRUCTUUR	14
DE INLEIDING VAN HET SPEL	14
DE EERSTE RONDE	17
DE TWEEDE RONDE	27
EINDBESPREKING	29
SPELUITLEG IN 10 PUNTJES	32

INLEIDING: Eerlijk duurt het langst!

Straks speel je een spel rond eerlijke handel. Maar wat is dat nu eigenlijk, eerlijke handel? Hieronder krijg je wat meer informatie.

WAT IS EERLIJKE HANDEL?

Fair trade = eerlijke handel.

EERLIJK LOON

In de gewone handel worden de boer die de koffiebonen verbouwt en de vrouw die de theebladeren plukt vaak te weinig betaald.

Bij eerlijke handel kan je er zeker van zijn dat zij genoeg en op tijd betaald worden, zodat ze zelf goed kunnen leven. Ze kunnen hun kinderen naar school sturen, kleren en voedsel kopen, naar de dokter gaan en zorgen voor een dak boven hun hoofd. Ook hebben ze nog wat geld over om te investeren in hun dorp of in hun zaak.

GOEDE WERKOMSTANDIGHEDEN

In de eerlijke handel werken de boeren en arbeiders in gezonde en veilige omstandigheden. Ze dragen mondklappers wanneer het nodig is en beschermen zich tegen ongevallen. Er is genoeg proper water en zeep om hun handen regelmatig te wassen. De werkdag duurt niet te lang, zodat er minder ongelukken gebeuren door vermoeidheid.

DUIDELIJKE CONTRACTEN

De boeren en arbeiders in de ontwikkelingslanden maken duidelijke en langdurige afspraken met de grote Westerse invoerders. Zo zijn zij er vooraf zeker van dat ze hun producten kunnen verkopen aan een eerlijke prijs.

MENSENRECHTEN EN KINDERRECHTEN

De arbeiders mogen zich verenigen in vakbonden. Deze vakbonden kunnen het opnemen voor de arbeiders zonder dat zij hierdoor hun baan verliezen. Kinderarbeid is absoluut niet toegestaan.

AANDACHT VOOR HET MILIEU

Niet alleen de mensen tellen bij eerlijke handel, ook de natuur is belangrijk.

De boeren krijgen opleidingen over hoe ze de natuur kunnen beschermen bij het kweken van koffiebonen, theestruiken en fruitbomen. Ze leren hoe ze op een verstandige manier kunnen omgaan met natuurlijke grondstoffen en hoe ze energievriendelijk kunnen produceren. Ook bij het transport, de verpakking van de producten en de afvalverwerking wordt rekening gehouden met het milieu.

WIST JE DAT...

- koffie, na olie, de meest waardevolle (legale) grondstof is die in de ontwikkelingslanden in grote hoeveelheden verhandeld wordt?
- er in de wereld 25 miljoen kleine koffieboeren leven van de koffieteelt?
- koffieboeren in de gewone handel maar 5 tot 12 % ontvangen van de prijs die wij in de supermarkt betalen voor een pakje koffie?
- koffieboeren bij eerlijke handel zo'n 25 % van de winkelprijs krijgen?

WAAR KOOP IK EERLIJKE PRODUCTEN?

Bij eerlijke handel denken veel mensen automatisch aan de Oxfam Wereldwinkels, maar ook op heel wat andere plaatsen zijn tegenwoordig eerlijke producten te koop. De meeste supermarkten, een heel aantal buurtwinkels en zelfs apotheken verkopen eerlijke producten. Ook heel wat horecazaken, culturele centra en ontmoetingscentra bieden fairtrade-producten aan.

HOE HERKEN IK EERLIJKE PRODUCTEN?

Heel simpel: een eerlijk product heeft het Max Havelaar label. Dit is het enige productkeurmerk dat internationaal goedgekeurd is.

Het Max Havelaar keurmerk is onafhankelijk en staat enkel op producten die aan alle internationale criteria voor eerlijke handel voldoen. Max Havelaar controleert de hele weg die een product aflegt, van boer en arbeider tot winkel, en let daarbij op de prijs, werkomstandigheden, aandacht voor het milieu, enz.



Het Max Havelaar keurmerk is voor de consument de enige zichtbare garantie voor een eerlijk landbouwproduct.

Meer info vind je op www.maxhavelaar.be

WELKE EERLIJKE PRODUCTEN BESTAAN ER?

Denk je bij eerlijke handel automatisch aan chocolade, koffie en bananen? Laat je dan verrassen door het uitgebreide gamma aan eerlijke producten.

VOEDING

Fruit, snoep, beleg, muesli, couscous, rijst, suiker, rietsuiker, olijfolie, specerijen, ...

DRANK

Bier, wijn, frisdrank, vruchtensap, koffie, thee, cacao poeder, rum, schuimwijn, ...

MODE

Kledij, schoenen, ...

INTERIEUR

Vazen, kaarsen, fotolijsten, tafeldecoratie, placemats, handdoeken, ...

BEAUTY

Shampoo, douchegel, massageolie, baby lotion, crème, peeling, masker, gel, watten, afschminkschijfjes, wattenstokjes, ...

MUZIEKINSTRUMENTEN

SPEELGOED

SCHOOLMATERIAAL

BLOEMEN

WIST JE DAT...

- er meer dan 5000 eerlijke producten bestaan van bijna 100 verschillende merken?
- alle Belgen samen ongeveer 80.000 eerlijke bananen per dag eten?
- er elke dag nieuwe eerlijke producten bij komen? Voor een volledig overzicht neem je best een kijkje op www.maxhavelaar.be

SPELKENMERKEN

THEMA

Eerlijke handel.

DOEL

Kinderen laten ontdekken dat ze bijdragen aan eerlijke handel door in de winkel een bewuste keuze te maken.

Kinderen motiveren om bewust te consumeren en hun ouders en school er toe aan te zetten om hetzelfde te doen.

DOELGROEP

10- tot 12-jarigen.

AANTAL SPELERS

12 tot 32 spelers.

BEGELEIDING

Minimum 1 spelbegeleider.

ACCOMMODATIE

Een groot lokaal met voldoende tafels en stoelen.

DUUR

Ongeveer 120 minuten.

SPELUITLEG

MATERIAAL IN DE DOOS

- 50 rode figuren
- 50 groene figuren
- 50 feestpunten
- 4 pakjes speelkaarten (1 per winkelafdeling)
- 140 productkaarten (in 4 kleuren)
- speluitleg
- 40 verdeelkaarten
- 8 rode doorkijkaarten
- 16 boodschappenlijsten
- 8 mailtjes van Chico
- 1 kaart van Vervanyrië

VOORBEREIDING

Neem de speluitleg vooraf grondig door. In de inleiding vind je interessante achtergrondinformatie die je meer voeling geeft met het thema.

LOKAALSCHIKKING EN MATERIAALVERDELING

Centraal in het lokaal plaats je 4 middelgrote tafels. Deze stellen de 4 winkelafdelingen voor: roze, geel, groen en blauw.

Op elk van deze 4 winkelafdelingen leg je telkens:

- een geschud kaartspel
- het startpakket productkaarten van 1 winkelafdeling (1 kleur)

Roze (banaan, mango, limoen)

Geel (cashewnoten, rijst, rietsuiker)

Groen (chocolade, vanille-ijs, hagelslag)

Blauw (koffie, thee, multivruchtsap)

Verdeel de productkaarten in stapels van 2 of 3 unieke kaarten. Sorteert de stapels per product en merk. Leg de kaarten met de tekening naar boven. Het is belangrijk dat een speler duidelijk ziet dat er 3 merken van bananen bestaan, en dat deze 3 merken ook terugkomen bij de andere producten.



A-merk

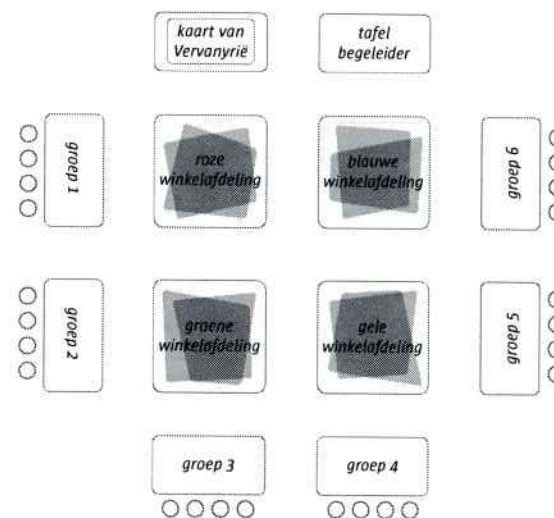


B-merk



C-merk
Max Havelaar

Plaats tafels met stoelen aan de rand van het lokaal. Dit zijn de 'keukentafels'. Aan elke tafel zit een groep van 4 of 5 spelers. Bereken op basis hiervan het aantal keukentafels. Als er bijvoorbeeld 20 spelers zijn, vorm je 5 groepjes van 4 spelers en zijn er dus 5 keukentafels (zie tabel p. 15).



Op elke keukentafel leg je telkens:

- 1 gele boodschappenlijst (rugzijde naar boven)
- 1 e-mail van Chico (rugzijde naar boven)

De kaart van het land Vervanyrië leg je op een tafel vooraan in het lokaal. Zorg dat er voldoende ruimte is rond de tafel, opdat de spelers er gemakkelijk kunnen gaan rond staan.

Op de tafel van de spelbegeleider leg je het overige materiaal klaar:

- de gelukkige (groene) en ongelukkige (rode) figuren (gesorteerd)
- de blauwe boodschappenlijsten
- de productkaarten voor de 2^e ronde
- de feestpunten
- de gekleurde verdeelkaarten
- de rode doorkijkkaarten
- deze speluitleg

SPELOMSCHRIJVING

Via een vrolijke e-mail maakt de groep kennis met Chico uit het land 'Vervanyrië'. Ginds in het Zuiden heeft hij het best naar zijn zin, ook al is het er niet altijd even gemakkelijk.

De spelers krijgen het dadelijk ook naar hun zin. Ze maken immers lekkere desserts met chocolade voor het feest. Een boodschappenlijst geeft aan welke voedingsproducten er nodig zijn. Omdat de tijd beperkt is, zullen de spelers door de winkel racen om het nodige te verzamelen.

De eerste stap, 'de winkelkarretjesrace', is een spannend kaartspel waarbij de spelers de nodige productkaarten verzamelen. Terug aan de keukentafel, leggen ze alle ingezamelde producten samen. Het komt er op aan zo vaak mogelijk het gerecht samen te stellen en feestpunten te verdienen.

In een tweede stap ontdekken de spelers met behulp van de rode doorkijkkaart het verhaal achter de producten en merken die ze zonet kochten. De boer of arbeider uit Vervanyrië die aan de basis van het productieproces staat, kreeg al dan niet een eerlijk loon. Eerlijke handel zal gelukkige Vervanyriërs op de kaart brengen, terwijl oneerlijke handel ongelukkige inwoners geeft.

In de volgende ronde komt het er voor de spelers op aan om bewust te winkelen en dus voor eerlijke handel te kiezen. Tenminste als ze Chico en de mensen in Vervanyrië willen helpen.

SPELDOEL

Aan het begin van het spel lijkt het doel zoveel mogelijk feestpunten te verzamelen. Nochtans zal je als spelbegeleider nooit beweren dat het groepje met het meeste feestpunten wint. Tijdens het spel ontdekken de spelers een tweede doel: zoveel mogelijk gelukkige mensen op de kaart van Vervanyrië krijgen. Het is aan de spelers zelf om te bepalen welk doel ze kiezen.

In de nabespreking vraag je aan de spelers wat volgens hen het doel van het spel is. Zijn ze bewust(er) gaan kiezen? Kozen ze ervoor Chico en de andere Vervanyriërs te helpen? Of gingen ze volledig voor de feestpunten?

SPELVERLOOP

SPELSTRUCTUUR

Het spel is als volgt opgebouwd:

- De inleiding van het spel
 - e-mail van Chico ontvangen
 - boodschappenlijst krijgen
- Eerste ronde
 - stap A: winkelkarretjesrace
 - kaartspel uitleggen
 - spelen
 - Stap B: ondertussen in Vervanyrië
 - rode doorkijkkaarten gebruiken
 - figuren op de kaart leggen
 - Stap C: nabespreking 1^e ronde
- Tweede ronde
 - Stap A: winkelkarretjesrace
 - zelfde kaartspel met enkele nieuwe elementen
 - Stap B: ondertussen in Vervanyrië
 - figuren op de kaart leggen
 - Stap C: nabespreking 2^e ronde

DE INLEIDING VAN HET SPEL

Je verwelkomt de spelers en verdeelt hen in groepen van 4 of 5. Daarbij geef je de voorkeur aan groepen van 4 spelers. Elke speler krijgt een verdeelkaart. Op zo'n kaart staat een cijfer en een kleur. Het cijfer duidt aan in welke groep je zit, de kleur geeft weer in welke afdeling je 'winkelt'. Krijg je een roze kaart met het cijfer 3 erop, dan zit je in groep 3

en winkel je voor je groep in afdeling roze. Spelers met hetzelfde cijfer zoeken elkaar op en gaan samen aan een keukentafel zitten. In een groepje van 5 zijn er 2 spelers die dezelfde kaart krijgen (zelfde kleur en zelfde nummer). Zij spelen in de winkelkarretjesrace samen alsof ze 1 speler zijn.

Deze verdeelsleutel helpt je bij het vormen van de groepen.

aantal spelers	aantal groepen van 4	aantal groepen van 5
12	3	0
13	2	1
14	1	2
15	0	3
16	4	0
17	3	1
18	2	2
19	1	3
20	5	0
21	4	1
22	3	2
23	2	3
24	6	0
25	5	1
26	4	2
27	3	3
28	7	0
29	6	1
30	5	2
31	4	3
32	8	0

Je vertelt de spelers dat ze een e-mail van Chico uit het land Vervanyrië hebben ontvangen. Deze e-mail ligt op hun keukentafel en mogen ze nu lezen. Nadien vertelt 1 speler per groep kort aan de anderen wat er in de e-mail staat.

Nu Chico en zijn land (Vervanyrië) aan de spelers zijn voorgesteld, kan het spel beginnen. Je vertelt de groepen over een groot feest. Op dat feest zorgen zij voor lekkere desserts. Op hun keukentafel ligt een boodschappenlijst. Daarop staat welk dessert hun team maakt en een opsomming van de ingrediënten die daarvoor nodig zijn.

Deze ingrediënten zoeken ze straks in de winkel. De 4 tafels in het midden van het lokaal stellen 4 afdelingen van de winkel voor. Voor elk recept hebben de spelers minstens 1 ingrediënt uit elke afdeling nodig.

- In de roze winkelafdeling vind je:
banaan, mango en limoenen
In de 2^e ronde komen daar ananas en avocado bij.
- In de gele winkelafdeling vind je:
cashewnoten, rijst en rietsuiker
In de 2^e ronde komen daar choco en rozijnen bij.
- In de groene winkelafdeling vind je:
chocolade, hagelslag en vanille-ijs
In de 2^e ronde komen daar honing en passievruchtenconfituur bij.
- In de blauwe winkelafdeling vind je:
koffie, thee en multivruchtsap
In de 2^e ronde komen daar cola en appelsiensap bij.

Als een groep, na de winkelkarretjesrace (zie verder), alle ingrediënten voor het recept bij elkaar heeft, ontvangt zij hiervoor 2 feestpunten. Wanneer ze met de verzamelde ingrediënten het recept meer dan 1 keer samenstellen, krijgen ze 1 feestpunt per extra gerecht.

Een groep die voldoende ingrediënten heeft om 3 keer het dessert samen te stellen ontvangt op die manier 4 feestpunten. 2 voor het eerste dessert en tweemaal 1 voor het bijkomende tweede en derde.

TIP

Op de boodschappenlijsten staat telkens wat reclame voor een merk. Je hoeft hier nog niet op in te gaan. Tijdens de nabespreking kom je er op terug.

DE EERSTE RONDE

STAP A: DE WINKELKARRETJESRACE

Vorbereiding

De spelers memoriseren even de ingrediënten op hun boodschappenlijst. Dan begint de winkelkarretjesrace.

Elke speler gaat staan aan de afdeling (tafel) met de kleur die overeen komt met de kleur op zijn verdeelkaart. Aan elke tafel staan nu evenveel spelers als er groepen zijn. Van elke groep staat er slechts 1 speler. Groepen met 5 spelers vormen hier de uitzondering: 2 van hen kregen immers een kaart met dezelfde kleur. Zij zullen samen spelen en tellen als 1 speler.

Je roept alle spelers even samen rond 1 tafel, waar je het kaartspel voor de winkelkarretjesrace al doende uitlegt.

Het winkelkarretjesrace-kaartspel

Tijdens de winkelkarretjesrace verzamelen spelers zoveel mogelijk kaarten van de nodige ingrediënten. De spelers beelden zich in dat ze in een echte winkel zijn. Ze racen door de afdelingen met hun winkelkarretje om het vol te laden met de producten die ze nodig hebben.

In de winkelafdeling (op de tafel) liggen verschillende productkaarten. Op elke productkaart staat een afstand vermeld. Deze afstand geeft weer hoeveel meter je met je karretje moet rijden voor je het product uit 'het rek' mag nemen. Bv. Op de productkaart staat '9 m'. Je mag deze kaart pas nemen als je 9 meter hebt afgelegd.

'Meters neerleggen' of racen doe je met de speelkaarten. Aan het begin van de race deelt 1 speler de kaarten. Hij geeft aan elke speler aan zijn tafel 5 kaarten. De overige kaarten legt hij gedekt (met de rugzijde naar boven) op een stapel. Deze stapel is de opraapstapel. De spelers houden hun kaarten verborgen voor de anderen.

De speler die gedeeld heeft begint met spelen. Met de wijzers van de klok mee komen de anderen nadien aan de beurt. Een beurt begint

steeds met het nemen van een speelkaart van de opraapstapel. Op dat moment heeft de speler 6 speelkaarten. Hij moet er 1 terug afleggen, om weer met 5 speelkaarten te eindigen en de volgende speler aan de beurt te laten. De speler kan een speelkaart gebruiken door ze neer te leggen. Als hij geen bruikbare kaart kan of wil neerleggen, gooit hij de minst waardevolle weg. Deze kaart belandt dan gedekt op de aflegstapel.

De speelkaarten

Er zijn 4 soorten speelkaarten: meterkaarten, plaagkaarten, oplossingskaarten en neem-een-product-naar-keuze-kaarten. Elke soort speelkaart heeft een ander effect wanneer je ze aflegt. Je kan...

- een **meterkaart** voor je neerleggen. Wanneer je een 3 m-kaart voor je op tafel neerlegt, ben je 3 meter vooruit gegaan. Leg je er in de volgende ronde een 5 m-kaart bij, dan heb je 8 meter afgelegd. Als je voldoende of meer meters hebt afgelegd om een bepaald product te nemen, mag je dat doen. De afgelegde meters verdwijnen dan gedekt op de aflegstapel.

VOORBEELD:

Stel dat je op zoek bent naar een productkaart van een reep chocolade. Op de kaart die je wil, staat '11 m' vermeld. Je hebt al 3 meterkaarten voor je liggen: een 2 m-kaart, een 5 m-kaart en een 1 m-kaart. Als het terug aan jou is, leg je er een 3 m-kaart bij. In het totaal vormt dat 11 meter, het vereiste aantal. Je neemt nu de reep chocolade en legt ze bij je. De meters zijn nu 'gebruikt'. Je legt ze weg op de aflegstapel.

- een **plaagkaart** bij een tegenstander leggen. Als je een plaagkaart aflegt bij een tegenstander, mag hij geen meters meer afleggen en kan hij dus niet meer vooruit. De speler die de plaagkaart krijgt, heeft in zijn beurt 3 mogelijkheden:
 - zichzelf bevrijden met een oplossingskaart
 - een speelkaart wegleggen op de aflegstapel
 - een plaagkaart bij een andere speler leggen

Je mag nooit meer dan 1 plaagkaart bij een speler leggen.

- een **oplossingskaart** voor je neerleggen. Dit doe je als iemand in een van de vorige rondes een plaagkaart voor je neerlegt. Je legt in je beurt de juiste kaart op de plaagkaart om er van verlost te zijn. Het geblokkeerde wiel los je op met het gefikste wiel en de babbelende buurvrouw los je op met de smoes. Omgekeerd mag niet. Hierna verdwijnen beide kaarten op de aflegstapel. In een volgende beurt kan je terug meters neerleggen.

OPGELET: Je moet steeds je beurt afwachten om jezelf te bevrijden.

- een **neem-een-product-naar-keuze-kaart** neerleggen. Deze kaart komt slechts 3 keer voor in een deck. Je legt ze net zoals een andere speelkaart af in je beurt. Je mag onmiddellijk een product naar keuze nemen. Je hoeft geen meterkaarten af te geven. De neem-een-product-naar-keuze-kaart leg je vervolgens meteen op de aflegstapel.
- een **kaart weggooien** op de aflegstapel. Als je geen enkele bruikbare kaart hebt, moet je een kaart weggooien om terug met 5 speelkaarten te eindigen. Neem best de minst waardevolle kaart. Wanneer je bijvoorbeeld met een plaagkaart zit opgescheept, zal je kaarten moeten weggooien op de aflegstapel totdat je de juiste oplossingskaart trekt.

BELANGRIJKE REGELS:

- Je mag enkel een speelkaart afleggen als het je beurt is.
- Je legt nooit meer dan 1 speelkaart af.
- Je begint je beurt steeds met een speelkaart te trekken en eindigt met een speelkaart af te leggen.
- Als je geblokkeerd bent door een plaagkaart, kan je nog steeds plaagkaarten en oplossingskaarten neerleggen.
- Als je geen speelkaart kan neerleggen of wil gebruiken, moet je eentje weggooien op de aflegstapel.
- Je mag geen kaart nemen van de aflegstapel. Wanneer de opraapstapel op is, schud je de aflegstapel en wordt die de opraapstapel.

TIP

Verzamel alle spelers rond een winkeltafel. Speel een open voorbeeldspel met de spelers van die tafel, terwijl de anderen mee volgen. Als iedereen het systeem begrijpt, keren de spelers terug naar de winkelafdeling waar ze stonden en geef je het startsignaal. Je vertelt hen dat de race na 15 minuten gedaan is.

Einde van de race, dessert samenstellen en feestpunten scoren

Wanneer je de race na 15 minuten stil legt, keert elke speler met de verzamelde producten terug naar de keukentafel van zijn groep. Daar legt de groep alle producten samen en probeert zo vaak mogelijk het gerecht samen te stellen. De spelers krijgen hiervoor anderhalve minuut tijd. Je vraagt hen deze producten netjes op hun keukentafel te schikken en de niet gebruikte productkaarten apart te leggen.

Vervolgens ga je rond met de feestpunten. Een groep die het recept kan samenstellen ontvangt 2 feestpunten. Als ze voldoende producten verzamelden om het recept meer dan eens samen te stellen, krijgen ze een feestpunt per extra gerecht.

De niet gebruikte kaarten leggen ze nadien terug 'in de rekken' (op de tafels in het midden van het lokaal).

STAP B: ONDERTUSSEN IN VERVANYRIË

Als je in de winkel een mango uit de rekken neemt, vraag je je dan soms af van waar die mango komt? En hoe ze in de winkel terecht komt? Ze is er in elk geval niet vanzelf geraakt. En omdat mango's hier bij ons niet groeien, kan je wel denken dat ze een lange weg heeft afgelegd. Er zit een heel verhaal achter die mango. Vanaf het moment dat ze geplukt werd tot het moment dat je ze koopt, is er een heleboel gebeurd. Heel wat mensen zorgden er voor dat je die mango nu kan opeten. Jammer genoeg zijn het niet altijd de mensen die er het hardst voor werken, die er het meest voordeel uit halen ...

Aan de achterkant van elke productkaart staat een verhaal over de mensen die aan het begin van het productieproces staan. Met de rode doorkijkaarten maak je deze tekst zichtbaar.

Je deelt de rode doorkijkaarten uit en laat de spelers de achterkant van de productkaarten lezen. Als je de rode doorkijkaart tegen de onleesbare achterkant van een productkaart houdt, komt er een productieverhaal tevoorschijn. Elke kaart vertelt hen een verhaal over de mensen in Vervanyrië die dit product (of het basisproduct waar het van gemaakt is) teelden en oogstten. Er zijn verhalen over eerlijke en oneerlijke handel.

Per productkaart met een oneerlijk verhaal krijgt het groepje een (rode) ongelukkige inwoner van Vervanyrië. Een eerlijk verhaal levert een (groene) gelukkige Vervanyriër op. Deze figuren leggen ze meteen op een plaats naar keuze op de kaart van Vervanyrië. Zorg ervoor dat elke speler een figuur kan leggen.

Eerlijke en oneerlijke verhalen staan niet willekeurig op de productkaarten. Kaarten met het oneerlijke A-merk hebben steeds een oneerlijk verhaal. Kaarten met het fairtradekeurmerk Max Havelaar hebben steeds een eerlijk verhaal. Het B-merk vormt een tussenniveau en is soms eerlijk, maar meestal oneerlijk.

TIP

Om de verdeling van de groene en rode figuren efficiënt te laten verlopen werk je als volgt: De spelers lezen hun productkaarten en leggen ze nadien met de afbeelding naar boven netjes naast elkaar. Je komt bij elke groep langs en vraagt hoeveel eerlijke verhalen en hoeveel oneerlijke verhalen er volgens hen zijn.

Je kan snel controleren of hun antwoord klopt. Op de productkaarten staat er onderaan telkens een letter. Een klinker staat voor een groene figuur, een medeklinker voor een rode. De spelers mogen dit uiteraard niet weten. Je geeft hen vervolgens het juiste aantal rode en groene figuren. Deze mogen ze meteen willekeurig op de kaart van Vervanyrië leggen. Nadien gaan de spelers terug aan hun keukentafel zitten.

STAP C: NABESPREKING 1^e RONDE

In deze nabespreking mik je er als spelbegeleider op de spelers bewust te maken. Ze moeten zich bewust worden van de gevolgen van hun consumptiekeuze. Specifiek voor het verdere verloop van het spel tracht je de spelers het volgende besef mee te geven:

- Er is een verschil tussen de merken.
- Er is een (keur)merk (Max Havelaar) dat steeds positieve productie verhalen heeft en voor gelukkige (groene) figuren zorgt.
- Er zijn ook merken (A & B) die vooral negatieve verhalen hebben en voor ongelukkige (rode) figuren zorgen.
- Als je de situatie in Vervanyrië wil verbeteren, komt het er op aan de juiste merken te kiezen.

Elke speler neemt 1 van de productkaarten die op zijn keukentafel ligt en een rode doorkijkaart bij zich. In de vragen die volgen geven ze aan de hand van hun productkaart hun ervaring weer.

Stoom afblazen en vragen stellen

- Wat is je opgevallen tijdens het spel?
- Uit welk land komt jouw product?
- Door wie wordt jouw product geteeld/gemaakt?
- Waren er bij het telen of maken van jouw product problemen? Welke?
- Hoe komt het dat er zoveel ongelukkige mensen op de kaart van Vervanyrië liggen? Heeft jouw productkaart daar iets mee te maken? Vertel!
- Staat er op jouw kaart een positief of negatief verhaal? Wat vind je van het verhaal op je productkaart?
- Zouden zo'n negatieve verhalen ook gevolgen hebben voor Chico, denk je? Kan je een voorbeeld bedenken?
- Lijkt het je leuk om een boer of arbeider te zijn in Vervanyrië? Waarom wel/niet?

- Denk je dat er in het écht ook mensen zijn die meemaken wat er op jouw productkaart staat?
- Het land Vervanyrië bestaat natuurlijk niet echt. Ken je een echt land (of gebied) waarmee je het zou kunnen vergelijken? Waarom dat land?

Voor je aan het volgende deel begint laat je één speler de rode doorkijkkaarten ophalen.

Van waar komt het écht? Een link met de realiteit.

Je laat de spelers zich even inbeelden dat het lokaal de wereldkaart voorstelt. De 4 tafels in het midden (de 4 winkelfdelingen) benoem je als Afrika, Azië, Zuid-Amerika en Noord-Amerika. De tafel van de spelbegeleider is Europa.

GEEF DE SPELERS DEZE OPDRACHT:

In welk werelddeel wordt jouw product (of het basisproduct waar het van gemaakt is), volgens jou, het méést gekweekt? Ga bij dat werelddeel staan en neem je product mee. Als je het niet weet, mag je gokken.

OPGELET! Bij koffie gaat het over de koffiebonen, bij chocolade en hagelslag gaat het over cacao's, bij thee gaat het over de blaadjes van de theeplant, bij vanille-ijs gaat het over vanille en bij multivruchtensap gaat het over mango of ananas.

Als alle spelers bij een tafel staan, lees je de juiste antwoorden voor. De spelers verplaatsen zich indien nodig.

- Bananen komen voornamelijk uit Zuid-Amerika.
- Mango's (mango en multivruchtensap) komen voornamelijk uit Azië.
- Limoenen komen voornamelijk uit Zuid-Amerika.
- Cashewnoten komen voornamelijk uit Azië.
- Rijst komt voornamelijk uit Azië.
- Rietsuiker komt voornamelijk uit Zuid-Amerika en Azië.
- Vanille (vanille-ijs) komt voornamelijk uit Afrika.
- Cacao's (chocolade, hagelslag) komen voornamelijk uit Afrika.
- Ananas (multivruchtensap) komt voornamelijk uit Azië.

- Koffiebonen komen voornamelijk uit Zuid-Amerika.
- Thee komt voornamelijk uit Azië.

Je vermeldt erbij dat nagenoeg alle producten in Azië, Zuid-Amerika, Afrika en soms ook Noord-Amerika en Europa voorkomen. De continenten vermeld in bovenstaande lijst zijn de continenten waar dat product het meest wordt geproduceerd.

Nu stel je kort enkele vragen:

- Wat valt je op?
- In welk continent staan veel spelers?
- Waar staan er geen?
- Hoe komt dat, denk je?
- Wij gebruiken deze producten vaak. Nochtans komen bananen, limoenen, mango's, cacao's, ... niet (vaak) voor in Europa. Zouden de mensen ginder veel geld verdienen aan al dat lekkers dat ze ons verkopen?

De oneerlijke banaan: een visualisatie van het oneerlijk karakter van de wereldhandel.

Aansluitend op de laatste vraag teken je een grote banaan op het bord. Daarnaast schrijf je de (fictieve) prijs die wij hier betalen voor die banaan: € 1.

Laat de spelers nu raden hoeveel van die € 1 er gaat naar:

- de winkel (40 cent)
- het bedrijf dat de bananen verkoopt aan alle winkels (30 cent)
- de boot waarmee de banaan naar ons land komt (10 cent)
- de vrachtwagen die de banaan naar de boot brengt (8 cent)
- de eigenaar van de bananenplantage (10 cent)
- de boer die de banaan plukt (2 cent)

Na het raden schrijf je de juiste antwoorden op het bord. Daarbij stel je enkele vragen:

- Wat valt je op?
- Vind je dit eerlijk? Waarom (niet)?

De 'aha-erlebnis': zich bewust worden van oneerlijke en eerlijke merken.

Tot slot ga je dieper in op de verschillende merken en hun link met de (on)gelukkige inwoners in Vervanyrië. Je kan beginnen met deze vragen:

- Van welk merk is jouw product?
- Heeft jouw product tot een gelukkige of ongelukkige Vervanyriër geleid?
- Is er je iets opgevallen aan de merken? Maakt het uit welk merk je kiest?
- Wat zijn volgens jou de verschillen tussen de merken?
- Heb je je laten leiden door de reclame op je boodschappenlijst?

Je laat iedereen die een productkaart met een positief verhaal heeft, recht staan op zijn stoel. Daarna laat je beurtelings volgende spelers hun kaart even in de lucht houden: al wie het A-merk heeft, al wie het B-merk heeft, al wie het C-merk (Max Havelaar) heeft. Nu wordt duidelijk dat het A-merk enkel negatieve verhalen heeft en de positieve verhalen overwegend van het C-merk komen. Het is in deze fase van het spel belangrijk hier genoeg aandacht aan te besteden, zodat de spelers goed begrijpen dat het A-merk en het B-merk overwegend ongelukkige inwoners creëren, terwijl het C-merk (Max Havelaar) steeds gelukkige Vervanyriërs zal geven.

Ter afronding van deze nabespreking stel je volgende vraag:

- Hoe zouden wij Chico en zijn landgenoten kunnen helpen?

Ten slotte laat je alle spelers hun kaart op de juiste afdelingstafel en de juiste stapel terugleggen. Intussen leg je de productkaarten voor de tweede ronde op de afdelingstafels (zie verder). Terwijl je dit doet stel je de nieuwe producten aan de spelers voor.

DE TWEDE RONDE

De tweede ronde verloopt volgens hetzelfde patroon als de eerste. Je begint met een korte inleiding, nadien is er de winkelkarretjesrace en het verhaal achter het product. Het spel eindigt met de nabespreking.

Nu de nabespreking van de eerste ronde achter de rug is, stoom je de spelers klaar voor de tweede ronde. Deze kent enkele verschillen met de eerste ronde:

- In elke afdeling komen er 2 producten bij. Deze producten zijn ook in de 3 verschillende merken verkrijgbaar.
- Er staan meer ingrediënten op de blauwe boodschappenlijsten.
- Als je een gelukkige inwoner op de kaart legt, mag je een ongelukkige wegnemen.

STAP A: WINKELKARRETJESRACE

De winkelkarretjesrace verloopt op dezelfde manier als in de eerste ronde. Er zijn echter 2 verschillen. De blauwe boodschappenlijsten zijn meer uitgebreid en er zijn 8 nieuwe producten (2 per afdeling). Deze producten zijn:

- Roze: avocado, ananas
- Geel: choco, rozijnen
- Groen: honing, passievruchtenconfituur
- Blauw: cola, appelsiensap

Elk groepje krijgt een blauwe boodschappenlijst. Je laat de spelers een tiental minuten spelen. Ze moeten wel meer producten zoeken, maar ze zullen in de tweede ronde sneller spelen omdat ze het spel kennen. Aan het eind van de winkelkarretjesrace, stellen de groepen weer zo vaak mogelijk hun dessert samen en krijgen ze hun verdiende feestpunten.

STAP B: HET VERHAAL ACHTER HET PRODUCT

Je deelt de rode doorkijkkaarten opnieuw uit. Net zoals in de eerste ronde maken de spelers de productieverhalen zichtbaar en raden ze hoeveel gelukkige of ongelukkige figuren dit oplevert. Geef de teams het juiste aantal rode en groene figuren. De spelers leggen ze daarna willekeurig op de kaart van Vervanyrië.

BELANGRIJK: bij het plaatsen van een groene, gelukkige figuur mag een speler nu een rode, ongelukkige figuur wegnemen. Omgekeerd geldt deze regel niet.

STAP C: NABESPREKING 2^e RONDE

Stoom afblazen:

- Wat viel je op tijdens het spel?
- Is de situatie in Vervanyrië veranderd? Verbeterd of verslechterd?
- Hoe komt dat?
- Heb je tijdens de winkelkarretjesrace anders gespeeld dan in de vorige ronde? Waarom (niet)?
- Heb je rekening gehouden met wat we in de vorige ronde geleerd hebben over de merken en hun effect op Vervanyrië? Waarom (niet)?

EINDBESPREKING

De winnaar

De spelers gaan in een kring zitten. Het spel is zo goed als afgelopen, maar we weten nog niet wie er heeft gewonnen.

- Wie heeft er gewonnen, denk je? Wijs eens naar de perso(o)n(en) die volgens jou hebben gewonnen. Als je denkt dat je zelf hebt gewonnen, steek je je handen in de lucht.
- Waarom denk je dat zij hebben gewonnen?
- Wat moest je doen in dit spel om te winnen?
- Heb ik aan het begin van het spel gezegd dat het groepje met de meeste feestpunten de winnaar is? (nee)
- Kan je een andere reden bedenken om een winnaar aan te duiden?
- Zijn er misschien meerdere winnaars?
- Zijn de groene figuren op de kaart punten? Waarom (niet), denk je?
- Wat is het belangrijkste in dit spel? Feestpunten of het land van Chico?

De kaart van Vervanyrië ligt vooraan in het lokaal. Aan de andere kant van het lokaal leg je een feestpunt. De spelers gaan ergens op de denkbeeldige lijn tussen de kaart van Vervanyrië en het feestpunt staan. Op deze wijze geven ze weer wat er voor hen belangrijker is. Staat een speler aan het begin van de lijn, bij de kaart van Vervanyrië, dan is het welzijn van de Vervanyriërs voor hem het belangrijkste. Hecht een speler echter het meest belang aan de feestpunten, dan staat hij aan het andere eind van de lijn, bij het feestpunt. Door een plaats op de denkbeeldige lijn in te nemen, geven de spelers een genuanceerd antwoord. Je kan enkele spelers vragen hun keuze te verduidelijken:

- Waarom sta je zo dicht bij de kaart / het feestpunt?
- Waarom sta je hier zo in het midden?

Max Havelaar

Je vertelt dat het Max Havelaar logo een logo is dat écht bestaat.

TIP

Een (foto van een) eerlijk product met het Max Havelaar logo, geeft de spelers een beter zicht op de reële producten. Foto's en verkooppunten vind je op www.maxhavelaar.be

Pols eerst naar wat ze al weten over Max Havelaar:

- Wie kent dit logo?
- Wat wil dat zeggen?
- Van wie of van waar komt het?

Vervolgens vertel je kort wat het keurmerk Max Havelaar doet.

Max Havelaar is een vereniging die controleert of bedrijven op een eerlijke manier handel drijven. Ze gaan na of de boeren en arbeiders voldoende betaald worden, of ze niet te lang moeten werken, of er kinderen moeten werken, of ze hun handen kunnen wassen na het werken, of ze beschermende kledij krijgen ...

En als de mensen van Max Havelaar vaststellen dat een bedrijf eerlijk handel drijft, mag dit bedrijf het logo van Max Havelaar op haar product plaatsen. Op die manier kan dit bedrijf aan de klanten laten zien dat haar product op een eerlijke manier tot in de winkel is geraakt.

Bedrijven zoals het A-merk doen niet aan eerlijke handel. Zij mogen het Max Havelaar logo niet op hun producten zetten.

Chico en Vervanyrië in het écht. Wat kunnen wij doen?

- Wat heb je geleerd van dit spel?
- Zie je een gelijkenis tussen het spel en écht winkelen?
- Wie doet er thuis de boodschappen? Ga je soms mee? Mag je

soms mee kiezen?

- Wat kies je dan zoal? Waar let je op als je iets kiest?
- Stel dat je morgen met je ouders naar de winkel gaat. Hoe zou je dan kiezen? Waarom?
- Zou je voor eerlijke producten kiezen? Waarom (niet)?
- Producten van Max Havelaar vind je in veel winkels, maar (nog) niet overal. Vaak liggen ze niet op de beste plaats in de winkel. Mensen lopen voorbij zonder de producten te hebben gezien. Zou je ook voor eerlijke producten kiezen als je er meer 'meters' moet voor 'afleggen'?
- Er bestaan echt landen zoals Vervanyrië. Zouden we de mensen in die landen kunnen helpen door te kiezen voor eerlijke producten, net zoals in het spel?
- Kan je op school eten en drinken krijgen? Wie koopt dat? Waar letten ze op als ze iets kiezen in de winkel, denk je?
- Drinken de juffen en meesters koffie op school? Van waar komt die koffie? Is het eerlijke koffie?
- Wat kan je doen om alle 'Chico's' in 'Vervanyrië' te helpen? Wat zouden mama en papa kunnen doen? En kan de school iets doen?

Voor deze laatste vraag maak je 3 kolommen op het bord:

- 'Wat kan ik doen?'
- 'Wat kunnen mama en papa doen?'
- 'Wat kan onze school doen?'

De spelers mogen antwoorden en hun antwoord op het bord, in de juiste kolom schrijven.

TIP

Stel samen met de leerlingen een brief op voor de ouders of de directeur van de school. In de brief verwerk je de gegeven antwoorden en doe je voorstellen om eerlijke producten te kopen.

SPELUITLEG IN 10 PUNTJES

INLEIDING

- De spelers worden aan de hand van de verdeelkaarten over de keukentafels verdeeld. Ze lezen hun e-mail van Chico en vertellen de andere groepen hierover.
- De spelers van elke groep bekijken hun boodschappenlijst en gaan, volgens de kleur van hun verdeelkaart, aan de juiste winkelafdeling (tafel) staan.

WINKELKARRETJESRACE

- Je legt de spelers het kaartspel van de winkelkarretjesrace uit en laat hen een eerste ronde spelen.
- De verzamelde productkaarten worden terug naar de keukentafel gebracht. De groep probeert zo vaak mogelijk het dessert samen te stellen.
- Je geeft de groepen 2 feestpunten als ze hun dessert kunnen samenstellen, en nog een extra punt per bijkomende keer dat ze datzelfde dessert kunnen maken.

HET PRODUCTIEVERHAAL

- Je deelt de rode doorkijkaartjes uit. De spelers lezen het productieverhaal aan de achterkant van de productkaarten.
- Je komt bij elke groep langs en laat hen raden naar het aantal gelukkige en ongelukkige inwoners dat hun productkaarten oplevert. Je geeft hen het correcte aantal dat ze meteen willekeurig op de kaart leggen.

DE EERSTE NABESPREKING

- In de tussenbespreking maak je de kinderen bewust van het gevolg van hun merkkeuze op de Vervanyriërs.

DE TWEDE RONDE

- Je speelt de tweede ronde net zoals de eerste: korte inleiding, winkelkarretjesrace, recept samenstellen, feestpunten uitdelen, productieverhalen zichtbaar maken, (on)gelukkige Vervanyriërs op de kaart plaatsen.
- In de eindbespreking stel je met de spelers vast dat kiezen voor eerlijke producten ook in het écht mensen in het Zuiden kan helpen.