

SPELUTLEG



Een informatief spel over de wereldreis
van dagdagelijkse producten.

www.bardelmundo.be | 03 240 56 09

COLOFON



centrum
informatieve
spelen

Alles op het spel!

'Bar del Mundo' is een uitgave van

Centrum Informatieve Spelen vzw

Naamsesteenweg 130

3001 Leuven

T. 016 22 25 17

F. 016 29 50 99

cis@spelinfo.be

www.spelinfo.be

www.facebook.com/spelinfo



in samenwerking met

Stad Antwerpen

Dienst Ontwikkelingsamenwerking

Grote Markt 1

2000 Antwerpen

T. 03 338 65 13

ontwikkelingssamenwerking@stad.antwerpen.be

www.antwerpen.be/fairtrade



Provincie
Antwerpen

Provincie Antwerpen

Dienst Noord-Zuidbeleid

Boomgaardstraat 22

2600 Antwerpen

T. 03 240 56 09

F. 03 240 55 79

mondiaal@provincieantwerpen.be

www.provincieantwerpen.be

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door druk, fotokopie, microfilm of op een andere manier, tenzij met toestemming van het Centrum Informatieve Spelen vzw.

© Centrum Informatieve Spelen vzw, Leuven, 2015.
v.u. Jasper Van Thienen, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven.

In de speluitleg hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke term.

DOWNLOAD

ANDROID

- Ga naar de play store.
- Zoek naar 'bar del mundo'
- download de app.

of start de download via uw computer:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=be.spelinfo.bardelmundo&hl=en>



PLAY STORE

IOS (Binnenkort)

WINDOWS MOBILE (Binnenkort)

OPSTART

Ontlenen van de tablets

- Je haalt de tablets af in het MAS Havenpaviljoen, Hanzestedenplaats 19, 2000 Antwerpen op het startuur dat je bij de reservering doorgespeeld kreeg.
- De receptioniste geeft je 6 tablet pc's en 1 spelhandleiding.
- De klas krijgt hier ook een uitleg over de werking van de haven.
- Op het eerste of tweede verdieping van het MAS kan je het spel uitleggen aan de spelers.
- De spelers kunnen tijdens het spel hun rugzak niet achterlaten.

Opstarten tablet-pc's

- Start de tablets op voor het spel start. Deel ze nadien uit aan de spelers.



Spelers groeperen - uitdelen tablet pc's

Leg het spel uit op basis van volgende stappen:

1. We spelen een spel in ... teams van ... spelers. Stel de teams samen.
2. Het spel wordt gespeeld via een website. Elk team krijgt een tablet om de website te bedienen.
3. Je mag pas klikken op het scherm als ik het zeg. Klik je op andere momenten dan sluit het programma –in het midden van het spel- af en verlies je al je punten.
4. Elke speler bedient op zijn beurt het tablet.
5. We spelen buiten. Laat de tablet niet vallen: niet lopen of trekken.

SPELUITLEG

Spelinstructie op de tablet



Speluitleg – tutorial op de tablet

Lees de volgende 9 spelelementen stap voor stap voor. Bij elke stap vraag je de spelers om op het overeenkomstige tabblad op het scherm te klikken. Elk tabblad visualiseert een spelelement.

1

Klik op tabblad 1

Elk team baat een eigen sapbar uit.

Klik op tabblad 2

Aan het einde van dit spel probeert elk team 3 sterren te scoren voor:

- De plaats: Je verhuist naar een plaats waar meer klanten zijn.
- De producten: Je maakt betere gerechten of mooiere T-shirts.
- De reclame: Je reclame wordt steeds opvallender.
- De winkel: je baat je sapbar uit in een coolere winkel.

Klik op tabblad 3

Een mooiere en betere sapbar kost geld: je betaalt 600 euro voor elke extra ster.

Klik op tabblad 4

Dat geld verdienen jullie door het verkopen van: chocolade, koffie, sinaasappelsap, bananen, honing en T-shirts.

Klik op tabblad 5

Er staan 120 klanten te wachten. Om alle klanten te bedienen, heb je 1 doos chocolade, 1 doos bananen, 1 doos sinaasappelsap, 1 doos honing en 1 doos T-shirts nodig.

Klik op tabblad 6

Koop de producten eerst zelf in de supermarkt.

Klik op tabblad 7

Om geld te verdienen (voor aankopen in de supermarkt) voer je opdrachten uit. Klik hier om de vraag op te lossen.

Klik op tabblad 8

We spelen 6 rondes met daarin:

- | | |
|------------------|--|
| • Opdrachtenfase | Opdrachten uitvoeren en supermarktgeld verdienen. |
| • Antwoordfase | Controle van de antwoorden en geld voor in de supermarkt verdienen. |
| • Supermarktfase | De 6 producten kopen in de supermarkt en je klanten bedienen. |
| • Sterrenfase | Het geld van je klanten uitgeven om sterren te scoren. |
| • Kwetterbericht | Tijdens elke ronde krijg je een bericht van een fan van jullie sapbar. |

2

Klik op 'kwetter'

@Bar del Mundo

Hallo, ik ben Sim.

Ik woon aan de andere kant van de wereld. Ik ben een grote fans van jullie sapbar. De producten die jullie verkopen, plukken boeren van onze bomen en struiken. Wanneer jullie inkopen doen, laat ik weten hoe het er in ons dorp aan toe gaat.

Naam voor de sapbar

NAAM

1

Voer hier in:

2

1

De teams verzinnen een naam voor hun sapbar en voeren de naam in op deze pagina. Laat dit niet langer dan 1 minuut duren.

2

Druk op 'volgende'.



1

De pagina toont locatie 1: het MAS. Wandel er naar toe. Neem de roltrappen naar de 8ste verdieping om een mooi zicht te hebben op de havenbuurt. Om naar de 8ste verdieping te gaan moet je 20 minuten extra tijd uittrekken. Bij tijdsgebrek voer je de ronde uit aan de voet van het MAS of op de eerste verdieping.

2

Druk op 'volgende'. Voer code



in om verder te gaan.

SPELVERLOOP

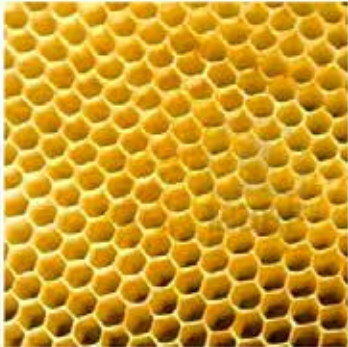
RONDE 1 HET MAS

Bij het MAS, Museum aan de Stroom, gaat de stad over in de haven. Hier komen producten en goederen toe vanuit de hele wereld. Hier zullen jullie ontdekken waar de producten uit jullie sapbar vandaan komen.

OPDRACHTFASE 'Waar komen onze producten vandaan?'

OPDRACHT 1130

De producten die jullie aanbieden in de sapbar zien er anders uit voor ze zijn geplukt.
Klik op de vakjes onder de foto's en kies de grondstof voor elk product.



- Honing
- T-shirts
- Koffie
- Chocolade

- Honing
- T-shirts
- Koffie
- Chocolade

- Honing
- T-shirts
- Koffie
- Chocolade

- Honing
- T-shirts
- Koffie
- Chocolade

In het geopende opdrachtscherm geef je de spelers uitleg over de bediening en functies. Er is voldoende opdrachtijd (zie timer) voorzien om volgende uitleg te geven en de opdracht uit te voeren:

- Op deze pagina lees je de opdrachten en voer je ze uit.
- De speler die de tablet vasthoudt, leest de opdracht voor.
- Denk samen na over de opdracht. Diegene die de tablet pc vasthoudt, klikt het antwoord aan.
- Om te antwoorden klik je op het 'groene kader' en daarna op het juiste antwoord in het menu.
- Voer de opdracht uit binnen een vooraf bepaalde tijd. De timer loopt rechts bovenaan het scherm.
- Als je tijd om is, verschijnen de antwoorden op het scherm. Je kan dan niet meer antwoorden.

1

Zijn de spelers sneller klaar met de opdracht, druk dan op de timer en voer code in en druk op 'enter' om verder te gaan.



ANTWOORDFASE

De spelers duiden op de wereldkaart aan in welk werelddeel de producten groeien die ze aanbieden in hun sapbar. (speluitlegpagina 20). Bespreek:

- Liggen deze landen ver van België of dichtbij?
- Liggen deze landen in het zuiden of het noorden van de wereld?

Druk op 'volgende'. Voer code



in en druk op 'enter' om verder te gaan.

SUPERMARKTFASE



Vertel de spelers wat ze in de supermarkt moeten doen. Vraag hen om niet op het scherm te klikken.

- Probeer van elk van de 6 producten 1 stuk te kopen. Hopelijk hebben jullie genoeg geld.
- Jullie kunnen voor elk product kiezen tussen 3 merken.
- Het goedkope merk kost minder.
 - » Bv. witte producten, huismerken van een supermarkt.
- Het bekende product kost meer.
 - » Bv. Côte d'Or-chocolade, Rombouts-koffie ...
- Het eerlijk merk is Sim's favoriete merk. Dit merk probeert zo eerlijk mogelijk zaken te doen met de boeren in zijn land.
 - » Kent iemand een eerlijk merk? Indien niet, wacht tot de laatste ronde om hierover info te geven.
- Elk gekocht product krijgt een groene kleur, onderaan op het scherm.
- Je ziet je verdiende opdrachtengeld verminderen op dit boodschappenlijstje.
- Alles aangekocht? Druk op 'volgende'. Hoeveel klanten bedienen je en hoeveel verdienen je daarmee?

Volg de keuzes van de teams en benadruk bij twijfel nog eens de verschillen tussen de 3 merken zonder hen in de richting van het eerlijke merk te sturen.

1

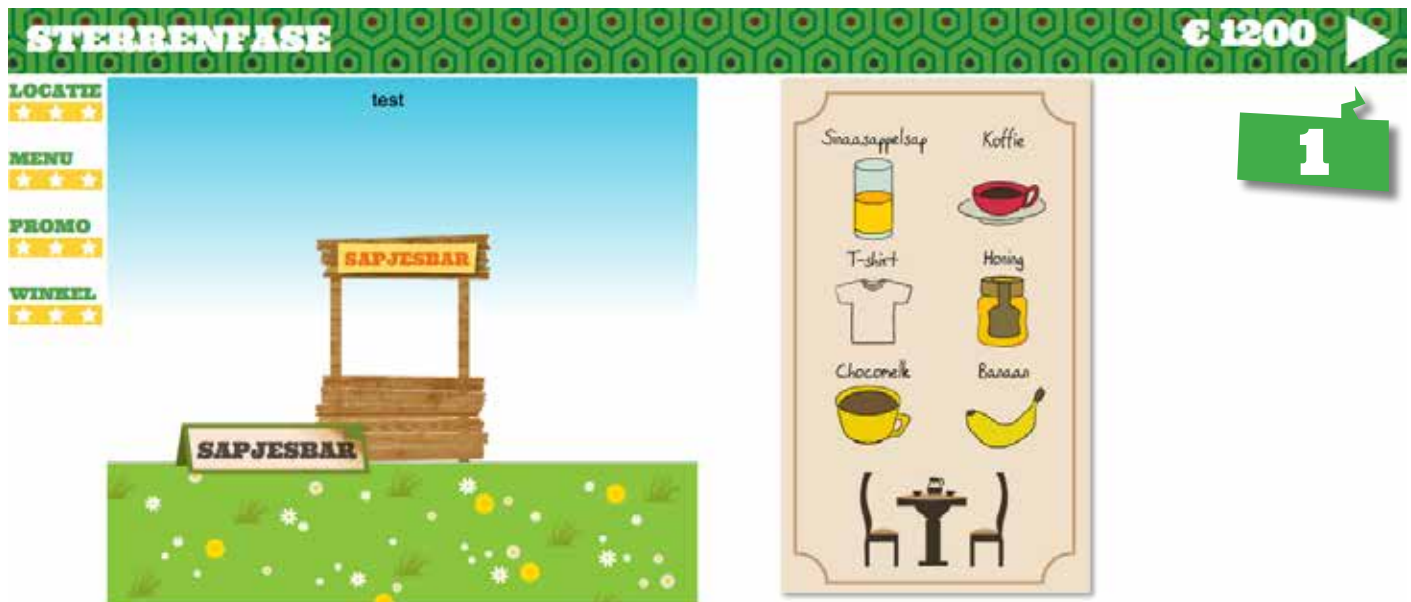
Druk op 'volgende'. Zonder code zien de spelers hoeveel klanten ze kunnen bedienen met de gekochte producten. Ze zien ook hoeveel geld ze verdienen met de verkoop.

Druk op 'volgende'. Voer code



in en druk op 'enter' om verder te gaan.

STERRENFASE



De teams hebben geld verdiend met de verkoop van hun producten.

- Jullie lezen de inkomsten af in de rechterbovenhoek van het scherm.
- Jullie geven dit geld uit aan betere reclame, producten, plaats en inrichting. Kies wat je wil verbeteren en klik op wat je wil verbeteren. Elke ster kost €600.
- Jullie zien de sapbar op jullie scherm veranderen.
- Stimuleer de teams om het verdiende geld uit te geven aan de 4 elementen van hun sapbar. Aan het einde van het spel tellen de sterren, niet het geld dat je spaart.

1

Druk op 'volgende'. Voer code



in om verder te gaan.

KWETTERBERICHT

KWETTER

@test Super! Jullie kopen het eerlijk merk. Zij verbieden gevaarlijk werk. Bij ons komt een werkongeval zelden voor.

1

Eerlijke handel zorgt voor de volgende 5 punten. Welk past het best bij het bericht van Sim?

- Boeren een goed loon uitbetalen.
- Geen kinderarbeid!
- Zorgen voor de gezondheid en veiligheid van boeren.
- Het milieu beschermen.
- Extra geld voor het hele dorp.

Sim volgde jullie in deze ronde. Hij stuurt een reactie.
De speler die de tablet vasthoudt, leest het bericht voor.



Sim@Bar Del Mundo

Stop! Goedkope en bekende merken laten boeren soms gevaarlijk werk doen. Er liggen 2 boeren in het ziekenhuis door een werkongeval.



Sim@Bar Del Mundo

Super! Jullie kopen het eerlijk merk. Zij verbieden gevaarlijk werk. Bij ons komt een werkongeval zelden voor.



Sim@Bar Del Mundo

Hé, kopen jullie geen producten? Eerlijke merken verbieden gevaarlijk werk. Bij ons komt een werkongeval zelden voor.

Vraag de spelers om ook de extra opdracht onder het bericht op te lossen. Bespreek met hen waarover dit bericht ging. De mogelijkheden bij de opdracht zijn kenmerken van eerlijke handel, zo leren de spelers meer over dit thema.



Vul deze extra opdracht juist in om naar de volgende locatie te gaan!



De pagina toont locatie 2, wandel er naar toe.

RONDE 2 HET BONAPARTEDOK

Het Bonapartedok is de spreekwoordelijke wieg van de haven van Antwerpen. Het water van de Schelde is van levensbelang voor de haven. Ook voor de dagdagelijkse producten die er toekomen is water noodzakelijk ...

Druk op 'volgende'. Voer code  66 in en druk op 'enter' om verder te gaan.

De teams weten nu wat de nodige handelingen zijn tussen de opdracht, supermarkt, sapbar en het kwetterbericht. Vanaf ronde 2 worden deze fasen niet meer gescheiden door codes. Zo kan er op een goed tempo worden gespeeld.

OPDRACHTFASE 'Hoeveel water hebben wij en onze producten nodig?'



Zijn de spelers sneller klaar met de opdracht, druk dan op de timer en voer code  30 in en druk op 'enter' om verder te gaan.



Bij 'waterverbruik' lees je het aantal liters die het product nodig heeft om te groeien, te bloeien en om het te verwerken.

Klik op start en het water begint te stromen. Druk opnieuw op start om de kraan toe te draaien als het benodigde aantal liters water is bereikt.

1 T-shirt	2 700 liter
1 liter sinaasappelsap	850 liter
1 kopje koffie	176 liter
1 kg chocolade	17 196 liter
1 kg honing	1 liter
1 kg bananen	790 liter

ANTWOORDFASE

Wil je extra info geven over deze opdracht en locatie? Kijk op pagina 22 van de speluitleg.

SUPERMARKTFASE

Volg de keuzes van de teams en benadruk bij twijfel de verschillen tussen de 3 merken zonder hen in de richting van het eerlijk merk te sturen.

STERRENFASE

Stimuleer de teams om het verdiende geld uit te geven aan de 4 elementen van hun sapbar. Aan het einde van het spel tellen de sterren, niet het geld dat je spaart.

KWETTERBERICHT



Sim @Bar Del Mundo

Hé, wacht eens even! De rivier die door ons dorp stroomt, wordt vervuild door een groot bedrijf. Koop liever het eerlijke merk!



Sim @Bar Del Mundo

Hoera! Het eerlijke merk dat jullie kopen, heeft aandacht voor de natuur. Zij vervuilen het water van de rivier die door ons dorp stroomt zeker niet.



Sim @Bar Del Mundo

Hé, kopen jullie geen producten? Koop het eerlijke merk. Zij vervuilen het water van de rivier die door ons dorp stroomt zeker niet.

Bespreek met de teams waarover dit bericht over ging.

Eerlijke handel zorgt voor de volgende 5 punten. Welk past het best bij het bericht van Sim?

- Boeren een goed loon uitbetalen.
- Geen kinderarbeid!
- Zorgen voor de gezondheid en veiligheid van boeren.
- Het milieu beschermen.
- Extra geld voor het hele dorp.

Vul deze extra opdracht juist in om naar de volgende locatie te gaan!

Havenpaviljoen



De pagina toont locatie 3: het MAS Havenpaviljoen, Hanzenstedenplaats 19, 2000 Antwerpen. Wandel er naar toe.

RONDE 3 HET HAVENPAVILJOEN

In de Antwerpse haven komen dagelijks duizenden kilo's goederen uit het zuiden aan per schip. In het havenpaviljoen ontdekken jullie wat er gebeurt met de goederen in de haven.

Druk op 'volgende'. Voer code  in en druk op 'enter' om verder te gaan.

OPDRACHTFASE 'Wat gebeurt er met de producten in de haven?'

OPDRACHT 8 **570**

Bekijk de kleine schermen aan de muren. Doorzoek de mappen op het scherm om het antwoord op de volgende vragen te vinden.

In de film zie je 20 voet containers. Hoeveel volle winkelwagentjes passen er in zo een container?

- 100
- 300
- 500

In de film wordt er uitgelegd wat droge bulk is. Welk van deze 3 producten is geen droge bulk?

- Rijst
- Granen
- Aardolie

Bekijk de kleine schermen aan de muren. Doorzoek de mappen op het scherm om het antwoord op de volgende vraag te vinden:

Op welke van deze 6 manieren kunnen producten niet in en uit de haven vervoerd worden?

- Via de zee.
- Via de lucht.
- Via de weg.
- Via de rivieren (binnenvaart).
- Via de sporen.
- Via de pijpleidingen.

De spelers vinden de informatie om deze opdracht uit te voeren in de filmpjes op de muur.

Zijn de spelers sneller klaar met de opdracht, druk dan op de timer en voer code  in en druk op 'enter' om verder te gaan.

ANTWOORDFASE

Wil je extra info geven over deze opdracht en locatie? Kijk op pagina 22 van de speluitleg.

SUPERMARKTFASE

Volg de keuzes van de teams en benadruk bij twijfel de verschillen tussen de 3 merken zonder hen in de richting van het eerlijk merk te sturen.

STERRENFASE

Stimuleer de teams om het verdiende geld uit te geven aan de 4 elementen van hun sapbar. Aan het einde van het spel tellen de sterren, niet het geld dat je spaart.

KWETTERBERICHT



Sim @Bar Del Mundo

Jammer! Goedkope en bekende merken laten kinderen soms meewerken op de velden. Mijn vrienden en ik willen liever spelen en naar school gaan.



Sim @Bar Del Mundo

Goed gedaan! Jullie kopen het eerlijk merk! Zij zorgen ervoor dat mijn vrienden en ik niet moeten werken op de velden. Wij spelen en gaan naar school.



Sim @Bar Del Mundo

Hé, kopen jullie geen producten? Koop het eerlijk merk. Zij laten kinderen naar school gaan en spelen in plaats van te werken op de velden.

Besprek met de teams waarover dit bericht over ging.

Eerlijke handel zorgt voor de volgende 5 punten. Welk past het best bij het bericht van Sim?

- Boeren een goed loon uitbetalen.
- **Geen kinderarbeid!**
- Zorgen voor de gezondheid en veiligheid van boeren.
- Het milieu beschermen.
- Extra geld voor het hele dorp.

Vul deze extra opdracht juist in om naar de volgende locatie te gaan!



De pagina toont locatie 4: het Sint-Felixpakhuis, Oudeleeuwerui 29, 2000 Antwerpen. Wandel er naar toe.

RONDE 4 HET FELIXPAKHUIS

Onze producten worden opgeslagen in containers of magazijnen. De magazijnen van vroeger noemen we pakhuizen. Het Felixpakhuis, waarvoor we nu staan, werd vooral gebruikt om granen, koffie en tabak op te slaan. Jullie ontdekken hoe het er hier vroeger uitzag en hoe het er aan toe ging.

Druk op 'volgende'. Voer code



in om verder te gaan.

OPDRACHTFASE 'Hoe worden producten opgeslagen?'

OPDRACHT 4

335

Hier zie je 5 oude foto's van het Felixpakhuis uit de tijd dat het gebouw nog werd gebruikt. Klik de foto's aan waarvan je de plek hier nog kan terugvinden.



Zijn de spelers sneller klaar met de opdracht, druk dan op de timer en voer code op 'enter' om verder te gaan.



in en druk

ANTWOORDFASE

Wil je extra info geven over deze opdracht en locatie? Kijk op pagina 23 van de speluitleg.

SUPERMARKTFASE

Volg de keuzes van de teams en benadruk bij twijfel de verschillen tussen de 3 merken zonder hen in de richting van het eerlijk merk te sturen.

STERRENFASE

Stimuleer de teams om het verdiende geld uit te geven aan de 4 elementen van hun sapbar. Aan het einde van het spel tellen de sterren, niet het geld dat je spaart.

KWETTERBERICHT



Sim @Bar Del Mundo

Hé, let eens op! Ons dorp heeft dringend geld nodig om het dak van het oude schoolgebouw te herstellen. Enkel het eerlijk merk geeft hiervoor extra geld.



Sim @Bar Del Mundo

Bravo! Het eerlijk merk dat jullie kopen geeft ons dorp geld zodat we eindelijk het oude schoolgebouw helemaal kunnen vernieuwen.



Sim @Bar Del Mundo

Hé, kopen jullie geen producten? Koop het eerlijk merk. Zij geven extra geld aan het hele dorp. Daarmee willen wij het oude schoolgebouw vernieuwen.

Besprek met de teams waarover dit bericht ging.

Eerlijke handel zorgt voor de volgende 5 punten. Welk past het best bij het bericht van Sim?

- Boeren een goed loon uitbetalen.
- Geen kinderarbeid!
- Zorgen voor de gezondheid en veiligheid van boeren.
- Het milieu beschermen.
- Extra geld voor het hele dorp.

Vul deze extra opdracht juist in om naar de volgende locatie te gaan!



De pagina toont locatie 5: AH, Hessenplein 25, 2000 Antwerpen. Wandel er naar toe.

OPGELET op de tablets verschijnt een ander plan, deze winkel is recent verhuist, wandel dus naar dit adres.

RONDE 5 DE SUPERMARKT

Uiteindelijk komen de zuiderse producten terecht in onze winkels. Verschillende merken bieden een zelfde product aan. Je hebt bv. chocolade van verschillende merken. Ook het land waar de cacao vandaan komt of de prijs kan verschillen.

Druk op 'volgende'. Voer code



in om verder te gaan.

OPDRACHTFASE 'Welke producten en merken vind je in de winkel?'

Vertel de teams vooraf:

- Deze opdracht mogen jullie oplossen in deze supermarkt.
- De winkelverantwoordelijke staat ons toe met de hele klas de winkel te bezoeken. Het is ten strengste verboden om te roepen, te lopen of producten mee te nemen.
- Als de opdrachttijd is afgelopen, komen jullie meteen naar buiten.

Start de opdracht en lees ze voor. Stel de teams de volgende vragen:

- Hoe herken je een product van eerlijke handel?
- Wie kent een fair trade logo?
- Toon de logo's op pagina 24.

OPDRACHT 585

Bekijk rustig de producten in de Delhaize.
Duid 4 producten aan waarvan je **GEEN** eerlijk merk vindt in deze winkel.

- Gehakt
- Sulker
- Rijst
- Thee
- Appelen
- Melk
- Sandwiches

Zijn de spelers sneller klaar met de opdracht, druk dan op de timer en voer code op 'enter' om verder te gaan.



in en druk

ANTWOORDFASE

Wil je extra info geven over deze opdracht en locatie? Kijk op pagina 24 van de speluitleg.

SUPERMARKTFASE

Volg de keuzes van de teams en benadruk bij twijfel de verschillen tussen de 3 merken zonder hen in de richting van het eerlijke merk te sturen.

STERRENFASE

Stimuleer de teams om het verdiende geld uit te geven aan de 4 elementen van hun sapbar. Aan het einde van het spel tellen de sterren, niet het geld dat je spaart.

KWETTERBERICHT



Sim @Bar Del Mundo

Kom op! Mijn papa werkt heel hard op de velden. Goedkope en bekende merken betalen hem vaak een slecht loon. Koop liever het eerlijk merk!



Sim@Bar Del Mundo

Dankjewel! Het eerlijk merk dat jullie kopen betaalt mijn papa een goed loon voor zijn harde werk op de velden.



Sim @Bar Del Mundo

Hé, kopen jullie geen producten? Koop het eerlijk merk. Het eerlijk merk betaalt mijn papa een goed loon voor zijn harde werk op de velden.

Besprek met de teams waarover dit bericht over ging.

Eerlijke handel zorgt voor de volgende 5 punten. Welk past het best bij het bericht van Sim?

- Boeren een goed loon uitbetalen.
- Geen kinderarbeid!
- Zorgen voor de gezondheid en veiligheid van boeren.
- Het milieu beschermen.
- Extra geld voor het hele dorp.

Vul deze extra opdracht juist in om naar de volgende locatie te gaan!

Vuilnisbak



De pagina toont locatie 6: zoek een vuilnisbak, bijvoorbeeld op de Godefriduskaai. Wandel er naar toe.

RONDE 6 DE VUILNISBAK

Na de wereldreis van onze dagdagelijkse producten belandt er toch nog heel veel voedsel in de vuilnisbak. Tijdens deze opdracht staan we stil bij waarom voedsel word verspild.

Druk op 'volgende'. Voer code



in om verder te gaan.

OPDRACHTFASE – 'Waarom belandt voedsel in de vuilnisbak?'

OPDRACHT 6

376

Hier zie je 6 foto's van etenswaren. Klik op de foto's waarvan je denkt dat ze nog lekker en eetbaar zijn.



ANTWOORDFASE

Wil je extra info geven over deze opdracht en locatie? Kijk op pagina 24 van de speluitleg.

SUPERMARKTFASE

Volg de keuzes van de teams en benadruk bij twijfel de verschillen tussen de 3 merken zonder hen in de richting van het eerlijke merk te sturen.

STERRENFASE

Stimuleer de teams om het verdiende geld uit te geven aan de 4 elementen van hun sapbar. Aan het einde van het spel tellen de sterren, niet het geld dat je spaart.

Druk op 'volgende'. Voer code



in om de winnaar van het spel bekend te maken.

WINNAAR

De score van elk team verschijnt op hun tablet.

De teams ontdekken dat de winnaar niet enkel het team is met de meeste sterren. Ook de meter met positieve en negatieve kwetterberichten wordt in rekening gebracht.

Overloop de scores van elk team en maak zo de winnaar bekend.

Bevraag:

- Wat is het belangrijkste in het spel? De sterren van je sapbar of blijde boeren in het Zuiden?
- Hoe zit dit in het echte leven? Waarmee moet een sapbar rekening houden?

NABESPREKING

Wandel terug naar het MAS Havenpaviljoen waar je de tablets ophaalde. Laat de spelers opnieuw plaatsnemen op de banken.

Hier neem je rustig de tijd om het spel na te bespreken. Een goede nabespreking geeft de spelers de kans om ervaringen te delen, diepte de inhoud uit en legt de link met de realiteit.

Druk op 'volgende'. Voer code  in om de nabesprekingopdracht te starten.

Help de teams door te verwijzen naar de verschillende locaties in het spel.

- | | |
|-------------------|------------------------------------|
| 1. Velden | Opdracht aan het MAS. |
| 2. Water | Opdracht aan het Bonapartedok. |
| 3. Containerschip | Opdracht in het havenpaviljoen. |
| 4. Magazijn | Opdracht in het Sint-Felixpakhuis. |
| 5. Supermarkt | Opdracht in de supermarkt. |
| 6. Vuilnisbak | Opdracht aan de vuilnisbak. |

NABESPREKING

Welk traject leggen producten af vanuit het Zuiden tot bij ons? Zet de volgende stappen in juiste volgorde.



kies

kies

kies

kies

kies

kies

Druk op 'volgende'. Voer code  in.

Haal alle tablets op en volg onderstaande stappen voor elke tablet.

1. Druk 2 seconden op de power knop 2. kies uitschakelen



Bespreek de volgende vragen mondeling.

1. Denk terug aan de extra vragen na het kwetterbericht. Wat doet eerlijke handel voor de boeren in het Zuiden?
 - Boeren een goed loon uitbetalen.
 - Geen kinderarbeid!
 - Zorgen voor de gezondheid en veiligheid van boeren.
 - Het milieu beschermen.
 - Extra geld voor het hele dorp.
2. Welke producten hebben jullie vooral gekocht? Bekend, eerlijk of goedkoop merk?
 - Wat kopen sapbars in het echte leven denk je?
 - Wat koop jijzelf het liefst? Chocolade van een bekend, eerlijk of goedkoop merk?
3. Stel: een banaan van een bekend merk (geen eerlijke handel) kost 1 euro. Hoeveel van deze euro gaat naar:

• De boeren in het zuiden?	2 cent
• De eigenaar van het veld vol bananenbomen?	10 cent
• De vrachtwagen die de bananen naar de boot brengt?	8 cent
• De boot die de bananen naar de haven brengt?	10 cent
• Het bedrijf dat de bananen aan de winkels verkoopt?	30 cent
• De winkels en supermarkten?	40 cent

Laat de spelers raden. Geef hen de juiste antwoorden. Stel de volgende vragen:

- Wat valt op? Voor welk 'werelddeel' brengt de bananenteelt en -verkoop het meest op?
- Vind je dit eerlijk?

EXTRA INFO

BIJ DE 6 OPDRACHTEN

Opdracht MAS

‘Waar komen onze producten vandaan?’



De grootste cacaoproducenten zijn Ivoorkust, Ghana en Indonesië.

De grootste katoenverbouwende landen zijn China, de Verenigde Staten en India.

De grootste sinaasappelkwekers zijn Brazilië, de Verenigde Staten en India.

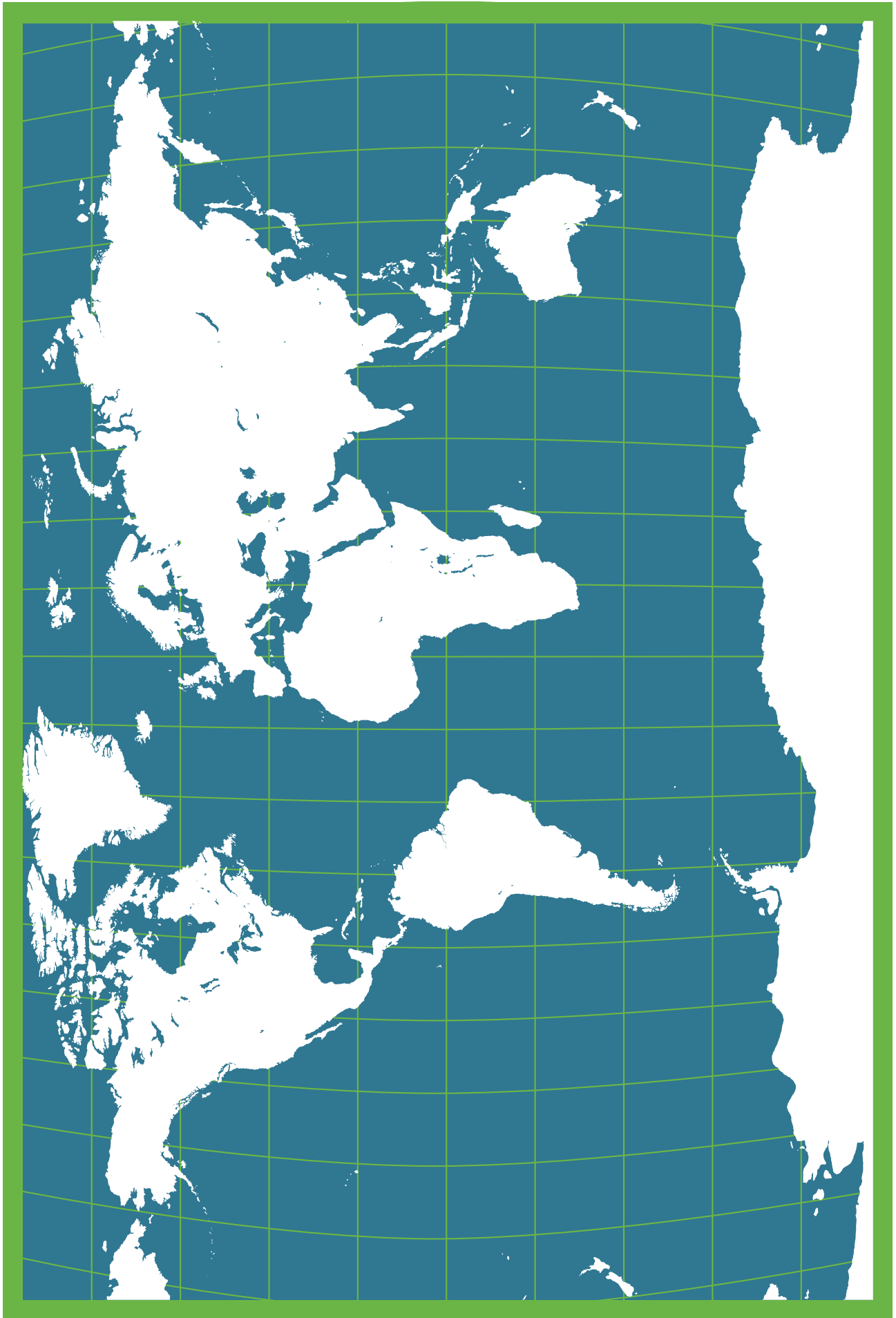
De grootste koffieproducenten zijn Brazilië, Vietnam en Colombia.

De grootste bananenproducenten zijn India en de Zuid-Amerikaanse landen.

De grootste honingproducenten zijn China, de Europese Unie en de Verenigde Staten.

Opdracht MAS

‘Waar komen onze producten vandaan?’



Opdracht Bonapartedok

‘Hoeveel water hebben wij en onze producten nodig?’

Drinkwater is heel kostbaar. De watervoorraden zijn niet onuitputtelijk. In België verbruiken wij dagelijks gemiddeld 110 liter water. Dit verbruiken we meestal thuis, op het werk of op school. Dat verbruik kunnen we met onze eigen ogen zien. We noemen het daarom het zichtbare waterverbruik.

Naast het zichtbare waterverbruik verbruiken we ook water dat we niet zien. Zo slurpt een cacaoboom per 1kg chocolade 17 196 liter water op. Een sinaasappelboom drinkt 850 liter vooraleer jij 1 liter sinaasappelsap kan drinken. Voor 1 T-shirt is er al gauw 2700 liter water nodig: water voor het laten groeien van de katoen, water om de kleurstoffen uit te spoelen ... Bij dit water zien we niet dat het wordt verbruikt, dit is onze verborgen watervoetafdruk.

Meer info op: www.watervoetafdruk.be

<http://waterfootprint.org>

Opdracht Havenpaviljoen

‘Wat gebeurt er met de producten in de haven?’

Touchscreens aan de muren

Wie actiever op zoek wil naar informatie over de haven van Antwerpen, kan terecht op 1 van de touchscreens. Hier vind je info over de haven en een leuke ‘havenquiz’. Een echte Antwerpse havenfamilie gidst je via de schermen doorheen alle informatie .

Deze familie bestaat uit een opa die een echte zeebonk is, een vader en moeder die respectievelijk als kraanmachinist en expediteur werken en hun zoon (12) en dochter (8). Ieder familielid heeft zijn eigen kennis en hobby's, 1 ding hebben ze gemeen: ze zijn trots op de Antwerpse haven en dat mag iedereen weten!

Havenkaart

Ga zelf op zoek op de grote havenkaart. In het MAS Havenpaviljoen vind je elk plekje van de haven gemakkelijk terug op een reusachtige luchtfoto met een doorsnede van maar liefst 6 meter. Zo zie je hoe groot de haven is in vergelijking met bv. de stad. Antwerpen heeft het grootste havengebied ter wereld! Op Linkeroever en Rechteroever beslaat de haven een oppervlakte van meer dan 20.000 voetbalvelden.

Bron: <http://www.portofantwerp.com/mashavenpaviljoen>

Opdracht Sint-felixpakhuis

‘Hoe worden producten opgeslagen?’



Geschiedenis Sint-Felixpakhuis

Om de goederen die in de haven toekomen op te slaan, bouwde men vroeger stapelhuizen. Het Sint-Felixpakhuis is er zo één. Tot 1975 werd het magazijn volgestouwd met diverse soorten koopwaar: schoenen, glas in lood, kaas, koffie, hop en (vooral) tabak, ... In het Sint-Felixpakhuis was er -zoals in elk magazijn- een vaste douanier en kwam de toldienst op bezoek om douanerechten te innen.

In 1885 werd aan het pakhuis (aan de Oude leeuwenrui) een hydraulische centrale gebouwd. Waterkracht dreef hijsmachines en kranen aan om de goederen sneller te kunnen behandelen en op de verdiepingen te stockeren.

De -vaak eetbare- goederen trokken ongewenste bezoekers aan. Katten waren geliefde huisdieren in het Sint-Felixpakhuis om muizen en ratten te verjagen. In de binnenstraat zie je vandaag nog gaten onderaan de ijzeren deuren, waardoor katten op muizenjacht konden gaan.

In het Sint-Felixpakhuis bedroeg de draagkracht per vierkante meter 800 tot 1000 kilogram. In 1921 betaalde je per vierkante meter 2 frank (5 cent) huurprijs (voor een gelijkvloerse verdieping) tot 0,80 frank (2 cent) (voor kelders en verdieping 5 en 6). Een volgestouwd Sint-Felixpakhuis bracht de stad, die het pakhuis in 1912 opkocht, 269 413,20 frank (6735,33 euro) per dag op.

In augustus 2006 krijgt het Sint-Felixpakhuis een nieuwe bestemming. Het Sint-Felixpakhuis wordt het FelixArchief. Het gebouw blijft een opslagruimte. Niet meer voor koffie of tabak, maar wel van belangrijke documenten van de stad Antwerpen.

Bron: vrij uit 'FelixArchief architectuur & geschiedenis', stad Antwerpen

Opdracht Supermarkt

‘Welke producten en merken vind je in de winkel?’

Prijsverschillen tussen fair trade en andere merken.

De fairtradeproducten kunnen duurder zijn dan de gelijkaardige niet fairtradeproducten. Bij producten van gelijke kwaliteit zijn de prijzen vaak vergelijkbaar of zelfs lager dan de prijzen voor merkproducten. De prijs van Fairtradeproducten is soms hoger door het eerlijk loon dat de boer verdient én door de beperkte afzetmarkt. Zoals dat voor bioproducten het geval is, zal ook de prijs van fairtradeproducten dalen naarmate de vraag stijgt.

Welke producten kunnen fair trade zijn?

Enkel producten die uit het Zuiden komen kunnen een fairtradelabel krijgen. Het zijn de zuiderse boeren die te maken krijgen met slecht betalende opkopers uit het westen. Boeren uit onze regio zijn wettelijk goed beschermd, dus is een fairtradelabel niet nodig.

Een aantal producten wordt hier en in het Zuiden geproduceerd (bv. honing, wijn ...). De gouden regel is:

1. Koop zoveel mogelijk producten die lokaal worden geproduceerd. Dat is goed voor het milieu.
2. Bij producten die niet lokaal worden geproduceerd, kies je voor fair trade. Dat is goed voor de producent.

Producten van eerlijke handel kan je herkennen aan een label. Labels zijn onafhankelijke keurmerken. Wanneer je één van deze labels op de verpakking ziet, ben je als consument zeker dat deze producten gecontroleerd zijn van bij de producent in het Zuiden tot het winkelrek in het Noorden. Deze onafhankelijke keurmerken bieden een garantie aan de consument dat ze aan alle internationale fairtradicriteria voldoen. De drie belangrijkste labels op de Belgische markt zijn:



Opdracht Vuilnisbak

‘Waarom belandt voedsel in de vuilnisbak?’

Wereldwijd komt 1/3 van het voedsel dat we produceren op de afvalberg terecht. Dit onder andere omdat de winkel een komkommer niet koopt omdat hij niet recht genoeg is. Omdat wij een snelverkoop product niet meer willen consumeren. Omdat een banaan een bruin plekje teveel heeft of eenvoudig omdat we meer kopen dan we kunnen consumeren. Ondertussen lijden wereldwijd 805 miljoen mensen honger. Hoog tijd om bewuster om te gaan met ons voedsel, want wij (de consument) spelen een belangrijke rol.

Meer info op: <http://www.nietgenoeg.be/campagne>

EXTRA INFO

BIJ DE PRINCIPES VAN EERLIJKE HANDEL

‘De gezondheid en veiligheid beschermen.’

Verantwoorde arbeidsvoorwaarden

Arbeidsvoorwaarden zoals werktijden, overuren, vakantie, ziekteverlof en pensioen zijn minimaal vastgelegd volgens de nationale of de internationale wetgeving. Bovendien zijn er extra inspanningen om de werk en levensomstandigheden van de werknemers te verbeteren. Bv. een kantine, kinderopvang, leningenfonds en activiteiten met het personeel. Alle werknemers ondertekenden een arbeidsovereenkomst waarin de arbeidsvoorwaarden duidelijk beschreven staan. In de kleinere, nog informele werkplaatsen is er minstens een eenvoudige personeelsadministratie met een handtekening van iedere werknemer.

Gezondheid en veiligheid op de werkvloer

Het uitgevoerde werk moet binnen redelijke marges veilig en gezond zijn. Bij vaststelling van ongezond of onveilig werk, treed een verbeterplan in werking. Daarbij spelen (lokale) experts een rol.

Geen kinderarbeid!’

Geen kinderarbeid:

Kinderen in het Zuiden werken vaak mee op de plantage of het land. Velen gaan dan ook niet of niet lang genoeg naar school. Producenten van fairtradeproducten nemen geen kinderen jonger dan 15 jaar in dienst.

Geen gedwongen arbeid

Iedere vorm van geweld, dwang of slavenarbeid is onaanvaardbaar. Bij vaststelling van overtreding wordt de handelsrelatie onmiddellijk beëindigd.

‘Het milieu beschermen.’

Alle spelers in de handelsketen proberen de belasting van het milieu door productie en handel zo veel mogelijk te beperken door verantwoord gebruik van natuurlijke hulpbronnen en verantwoord beheer van afval. Deze activiteiten dragen bij aan een duurzame leef en werkomgeving.

‘Extra geld voor het hele dorp.’

Fairtrade betaalt een ontwikkelingspremie bovenop de inkoopprijs. Voorwaarde is de oprichting van een democratisch en gemeenschappelijk orgaan van werkgever en werknemers dat beslist over de besteding van de premiegelden. De premie wordt ingezet voor de sociale en economische ontwikkeling van de hele gemeenschap.

‘Boeren een goed loon uitbetalen.’

Fairtrademerken betalen de handelspartners een eerlijke prijs die alle kosten dekt. De prijs moet hoog genoeg zijn om werknemers een aanvaardbaar loon te betalen en de kosten van productie en handel te dekken. Deze prijs wordt vastgesteld in overleg met de handelspartner, onder andere op basis van een duidelijke kostprijsberekening. De handelspartner onderhandelt op zijn beurt met de producent.

TERUG IN DE KLAS

Na afloop wil je misschien bepaalde thema's of doelstellingen van dit spel verder uit diepen. Voor verdere lessen of lesteps neem je een kijkje op volgende websites:

FAIR TRADE

Website Oxfam wereldwinkels

De website biedt een overzicht van alle infomaterialen die Oxfam ter beschikking stelt. Sommige materialen huur je of bestel je, maar je vindt er ook gratis te downloaden lessuggesties.

Ga naar: <http://www.oxfamwereldwinkels.be/nl/eerlijke-handel-op-school>

Provincie Antwerpen

Ben je op zoek naar educatieve materialen rond wereldburgerschap om te gebruiken in je klas, dan kan je terecht in documentatiecentrum Atlas. Ook over eerlijke handel vind je een ruim aanbod.

Ga naar: www.docatlas.be

Kleur bekennen

Gebeten door eerlijke handel? Via Kleur Bekennen ontdek je organisaties die ook een aanbod hebben rond eerlijke handel.

Ga naar: www.kleurbekennen.be

WERKING WERELDHAVEN

Provincie Antwerpen – Havencentrum Lillo

Vraag je je af hoe groot de haven van Antwerpen is? Hoeveel schepen er jaarlijks aankomen? Hoe diep de Berendrechtsluis is? Dan ben je bij het Havencentrum Lillo aan het juiste adres!

Kijk ook bij de 'speelzone' van deze webpagina. De spelletjes geven je meer inzicht in een aantal specifieke functies van een wereldhaven. Je kan er hier enkele downloaden.

Ga naar: www.havencentrum.be

Antwerpse haven

Achtergrond informatie over de werking van een haven.

Ga naar: www.portofantwerp.be

WATERVOETAFDruk

Bereken je watervoetafdruk op deze website.

Ga naar: www.watervoetadruk.be

Een handige Engelstalige website waarop je de watervoetafdruk van producten eenvoudig kan vergelijken.

Ga naar: <http://waterfootprint.org/en/resources/interactive-tools/product-gallery/>

CODES

OPDRACHT 1

Locatie 1: MAS	20
Opdracht 1	33
Antwoord 1	10
Verkoop 1	80
Sterrenfase 1	55

OPDRACHT 2

Locatie 2: Bonapartedok	66
Opdracht 2	30

OPDRACHT 3

Locatie 3: Havenpaviljoen	77
Opdracht 3	40

OPDRACHT 4

Locatie 4: Felixpakhuis	70
Opdracht 4	99

OPDRACHT 5

Locatie 5: De supermarkt	50
Opdracht 5	88

OPDRACHT 6

Locatie 6: Vuilnisbak	55
Opdracht 6	22

NABESPREKING

Winnaar	44
Nabespreking	77