



DE CHIRODIENST VOOR ZINGEVING,
ENGAGEMENT EN SOLIDARITEIT

DO NOT
GROW





COLOFON

'DONUT GROW' is een uitgave van Spoor ZES, de dienst van de Chiro die rond zingeving, engagement en solidariteit werkt. Het spel kadert binnen de campagne van Broederlijk Delen van 2021: 'Delen doet goed, ook met het Zuiden'.

Het is op maat gemaakt voor +14-jarigen en je kan het zowel in de jeugdbeweging als in de klas spelen.

Eindredactie

Veerle Speltincx

Enorm veel dank aan Katrien Monteyne, Jana Smet, Paulien Stuer en Limme Van Den Abeele omdat jullie met zoveel overgave mee het spel uitwerkten, nalazen en mee nadachten. En zelfs het spel thuis uittestten!

Foto's: Paulien Stuer en Limme Van Den Abeele

Taalnazicht: Bart Boone

Vormgeving: Jan Van Bostraeten

Wettelijk Depot: D/2020/2909/13

Artikelcode Broederlijk Delen: BD-2021-8007

Heb je zin om mee te werken aan de ontwikkeling van Spoor ZES-spelen? Heb je opmerkingen of vragen? Laat het gerust weten via spoorzes@chiro.be.

Spoor ZES
Kipdorp 30
2000 Antwerpen
03-231 07 95

DONUT GROW

In het kort

De ideale wereld, hoe ziet die eruit?

In dit spannende spel bouwen jongeren hun ideale wereld. Is daar plaats voor een school, een ziekenhuis en natuur? Of staat hij vol met winkels? Tijdens het spel komen de jongeren voor moeilijke keuzes te staan. Kies je voor je eigen belang of kijk je toch naar het grote plaatje? Ontdek samen met jongeren wat de donuteconomie inhoudt en hoe ieder van ons een rol speelt in het bereiken van een duurzame samenleving.

'Donut Grow' bestaat uit twee delen: een spel om je ideale wereld uit te bouwen en een methodiek om te reflecteren over de impact van jouw speluitkomst op de wereld. Dat reflecteren doen we aan de hand van een vereenvoudigde donut en concrete voorbeelden.

Groepsgrootte:
6 tot 25 deelnemers
Doelgroep: +14-jarigen
Spelbegeleiding: 2 of meer personen
Duur: 2 uur (of 2 lessen)
Terrein: Binnen of buiten
Doel: De deelnemers maken kennis met de donuteconomie.

Inhoud

DONUT GROW.....	4
Vorbereiding.....	6
Materiaal.....	6
Speluitleg.....	7
Deel 1: Je ideale wereld.....	8
Deel 2: Donut-time!.....	10
Broederlijk Delen.....	37
Adressen.....	38
Meer Spoor ZES.....	39



DONUT GROW

Donuteconomie: do not grow!

Een spel over donuts? Zou leuk zijn!

Maar het gaat in het spel meer over die 'grow' uit de titel: het groeien. We leven in een groei-economie. Ons huidige economisch systeem is enkel en alleen gericht op eindeloze groei: zoveel mogelijk produceren, bouwen, consumeren en winst maken. Helaas is dat systeem niet houdbaar. Op deze manier respecteren we de natuurlijke grenzen van de aarde helemaal niet. Daarbovenop lukt het niet om op die manier alle mensenrechten te respecteren.

Het kan ook anders! De laatste jaren werd een ander economisch systeem bedacht: de donuteconomie. Die is niet gericht op economische groei, maar op het bereiken van een veilige en rechtvaardige wereld. Om daar te geraken, streven we naar een goede sociale levensstandaard voor iedereen en dat binnen

de ecologische grenzen van de Aarde. Een manier van leven met respect voor ieder mens én voor onze planeet. Econoom Kate Raworth stelt die theorie visueel voor als een donut. Het nieuwe doel van de economie? Ervoor zorgen dat we met z'n allen binnen de donut kunnen leven. Een veilige plek, waar de grenzen van de planeet niet worden overschreden en waar iedereen een waardig leven leidt.

Goed om te weten: de donuteconomie is een complexe theorie. Om het spel leuk en behapbaar te houden, hebben we de donut en het idee erachter op sommige plaatsen moeten vereenvoudigen. Wil je graag meer info of ben je geprikkeld door dit nieuwe economische model? Lees dan het boek van Kate Raworth: *Donuteconomie: in zeven stappen naar een economie voor de 21e eeuw*.

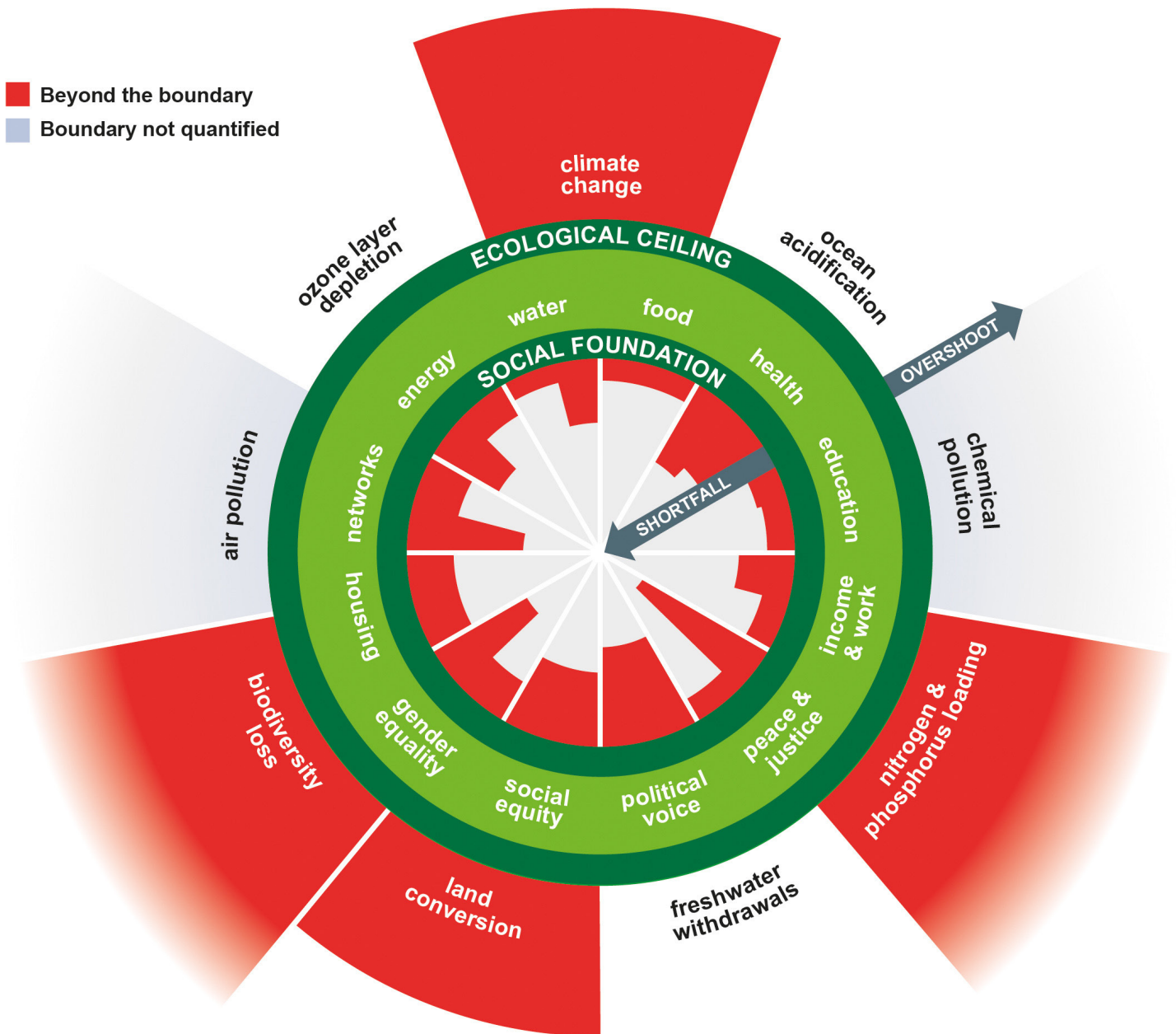
Delen in de donuteconomie

Met z'n allen in de donut geraken. De wereld veranderen. Eenvoudig is dat niet. Maar willen we naar een samenleving waar iedereen mee is, dan moeten we anders gaan denken en handelen. De manier waarop je winkelt, eet, reist, geld verdient of vrijwilligerswerk doet, heeft een blijvende invloed op de sociale en planetaire grenzen van de donut. Wil je als individu meewerken aan het bereiken van die donut, dan heb je tal van mogelijkheden. Zelf zijn we ervan

overtuigd dat delen en herverdelen daar een grote rol in spelen. Herverdeel niet alleen wat je nu al hebt, maar deel ook wat je weet, doet en wilt bereiken met elkaar. Deel een overtuiging, kennis en engagement. Want als we focussen op delen in plaats van hebben, dan kan ook jij een wereld van verschil maken.

Meer weten over delen en herverdelen?
broederlijkdelen.be





Aan de binnenkant wordt de donut opgesplitst in verschillende sociale basisbehoeften. De donut-economie streeft immers naar een goede levensstandaard voor iedereen, maar wil dat doen binnen de ecologische grenzen van de planeet. Die ecologische plafonds zijn aan de buitenkant afgebeeld. (Kate Raworth - Doughnut Economics: 7 ways to think like a 21st century economist (kateraworth.com))

Afbeelding: donuteconomie



VOORBEREIDING

Lezen

Lees het spel goed door. Bekijk wat je haalbaar vindt met de beschikbare ruimte en tijd en pas eventueel opdrachten aan.

Kaartjes en kopies

Haal de middelste pagina's uit de spelenbundel (p. 11-30). Dat zijn de bijlagen die je nodig hebt om te verknippen en te kopiëren. Heb je geen kopieermachine bij de hand, dan kan je de bijlagen die je nodig hebt printen. Je vindt de download van het spel op chiro.be/donut-grow.

- **Kopieer** de spelkaartjes naargelang hoeveel ploegen je maakt (twee tot vijf ploegen van drie tot vijf spelers) en knip ze uit. (bijlage 1: Spelkaartjes)
- **Kopieer** het overzicht voor de puntentelling voor iedere groep. (bijlage 2: Puntentelling)
- **Kopieer** voor ieder groepje twee keer de samenvatting van de spelregels. (bijlage 3: Samenvatting spelregels, puntentelling en kleurcodes)
- **Kopieer** de donut voor ieder ploegje. (bijlage 4: Donut)
- **Knip** de termen uit. (bijlage 5: Termen buitenkant donut)
- **Knip** de kanskaartjes uit. (bijlage 6: Kanskaartjes)

MATERIAAL

Zoek het materiaal dat je nodig hebt bij elkaar. Er zijn enkele zaken bij die mogelijk niet meteen in je lokaal te vinden zijn of die je moet verzamelen.

Bedenk hoe je de groep in kleine ploegjes gaat verdelen (maak ploegjes van drie tot vijf spelers) en bereken hoeveel kopieën je van de bijlagen moet maken.

Materiaallijst

Voor ieder ploegje:

- 72 spelkaartjes
- Groot vel papier (A3 of groter)
- Lijmstift
- 6 kleuren potlood: rood, oranje, geel, groen, blauw, paars
- Balpen
- Gom
- Dobbelsteen
- 40 'jokers': 40 kleine voorwerpen in 5 verschillende kleuren = 8 per kleur (bv: parels, M&M's, snoepjes, pionnen)
- Puntenbord
- Overzicht puntentelling
- 2x samenvatting spelregels, puntentelling en kleurcodes
- Donut om in te kleuren

Voor de hele groep:

- Papiertape
- Termen buitenkant donut
- Kanskaartjes
- Dobbelsteen
- Stoelen
- Muziek

SPELUITLEG

Spelverloop

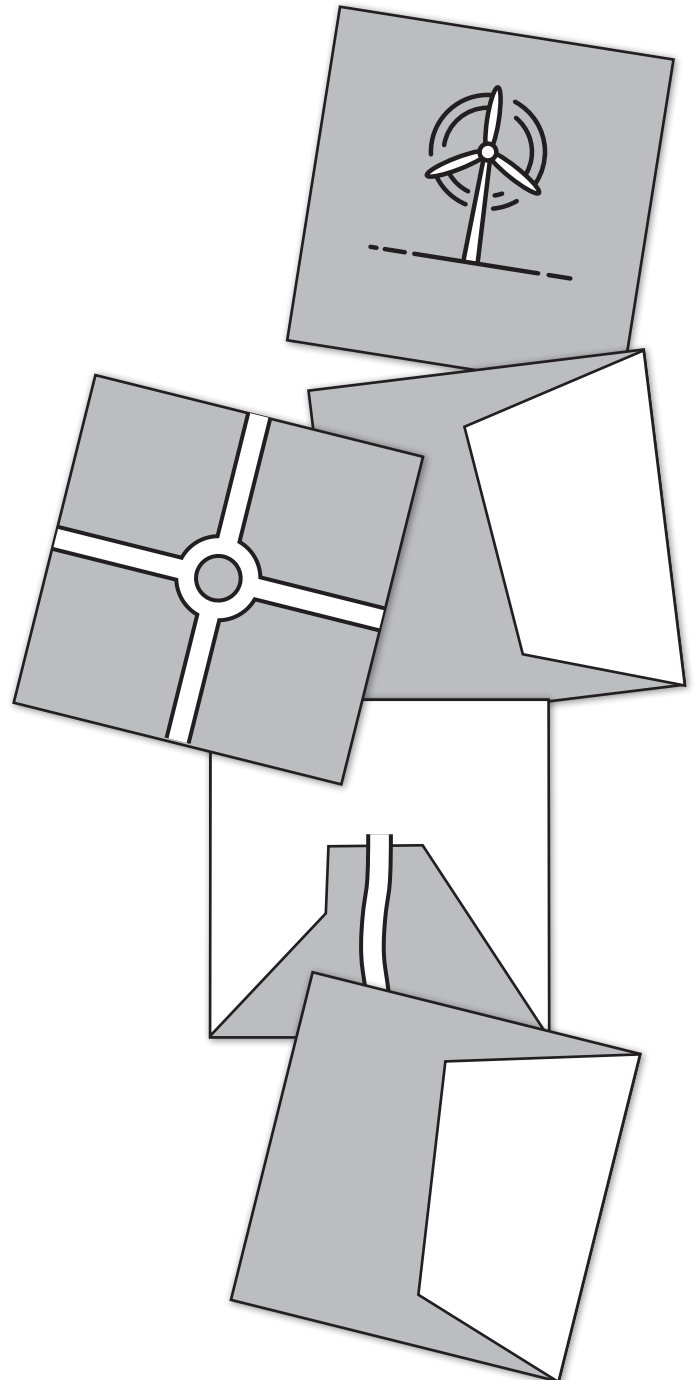
Splits de groep op in twee tot vijf ploegjes van drie tot vijf spelers. Elk ploegje krijgt eigen spelmateriaal voor het eerste deel van het spel: Je Ideale Wereld. Iedereen speelt voor zichzelf en probeert zoveel mogelijk punten te behalen én ondertussen de meest ideale wereld te bouwen.

De deelnemers spelen individueel, maar hebben eigenlijk een gemeenschappelijk doel: samen een ideale wereld bouwen. Je hoeft dat als spelbegeleiding niet te benoemen in de speluitleg. Het is niet erg als ze denken dat ze tegen elkaar spelen, dat kan voor leuke discussies zorgen achteraf.

Als alle ploegjes hun spel afgerond hebben, bekijken ze elkaars spelborden.

De ploegjes zetten zich weer rond hun spelbord en vullen de donut voor hun spelbord in. Dat doen ze stap voor stap, de begeleiding begeleidt de hele groep daar samen in. Na het invullen kunnen ze zien of ze aan de binnenkant van de donut voldoen, of ze de donut een beetje uit balans hebben gebracht en de buitenkant van de donut hebben doen groeien.

In een laatste stap leren alle deelnemers de buiten-cirkel van de donut wat beter kennen door situaties te ontleden. Ze krijgen nog een laatste kans om hun eigen donut bij te sturen aan de hand van kanskaarten.





Deel 1: Je Ideale Wereld

Materiaal per groepje:

- 72 spelkaartjes
- Groot vel papier (A3 of groter)
- Lijmstift
- 6 kleuren potlood: rood, oranje, geel, groen, blauw, paars
- Balpen
- Gom
- Dobbelsteen
- 40 jokers: 40 kleine voorwerpen in 5 verschillende kleuren = 8 per kleur (bv: parels, M&M's, snoepjes, pionnen)
- Puntenbord
- Overzicht puntentelling
- Samenvatting spelregels en puntentelling

Uitleg

Kleef het spelkaartje met 'Start' in het midden van het groot blad. Leg de andere kaartjes met de tekening naar beneden in stapeltjes rond het blad. Om beurten trekken de spelers een kaartje en leggen ze dat aan een ander kaartje.

Weliswaar enkel met de aangereikte mogelijkheden:

- Gebouwen (wit)
- Velden (grijs)
- Wegen (lijn)
- Windmolens (tekening windmolen)

Je kan kaartjes enkel zo leggen dat ze aan elkaar passen: gebouwen aan gebouwen, velden aan velden, wegen correct aan wegen.

Als je een kaartje met een stuk van een gebouw legt, kleur je het gebouw in. Wie een nieuw gebouwkaartje legt, kiest zelf welke functie het gebouw krijgt en kleurt het in de overeenkomstige kleur. Staan er twee stukjes gebouw op het kaartje, dan kleur je die allebei in (dat mogen twee verschillende kleuren zijn). Zo bouwen de ploegjes aan hun 'ideale wereld'.

De verschillende functies van de gebouwen staan symbool voor de basisvoorwaarden voor elke mens om goed te kunnen leven, het sociale fundament. Welke functies moeten de gebouwen krijgen in jouw ideale wereld?

Leg je een gebouwkaartje aan een ander gebouwkaartje, dan neemt dat stuk gebouw de kleur over van het stuk dat er al lag.

Verbind je twee of meerdere gebouwkaartjes die verschillende kleuren hebben, dan krijgen alle aaneensluitende gebouwkaartjes de kleur van het gebouwkaartje waar een joker op staat.

Staan er op twee verschillende kleuren jokers van verschillende spelers, dan dobbelen zij tegen elkaar. De speler die het hoogst dobbelt, mag zijn of haar joker laten staan. De verliezer

neemt zijn of haar joker weg. Alle aaneensluitende gebouwkaartjes krijgen de kleur die de winnaar koos.

FUNCTIE GEBOUW

KLEUR

STAAT VOOR DE BASISVOORWAARDE

Ziekenhuis



gezondheid

School



opleiding en educatie

Woonwijk



wonen

Supermarkt



voedsel

Bedrijf



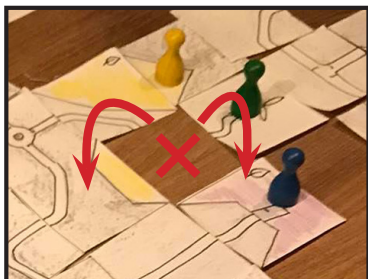
werk en inkomen

Parlement / Justitie

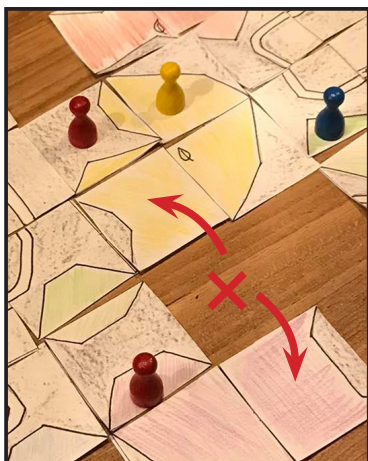


inspraak, sociale en gendergelijkheid

Staat er nog geen joker op de ingekleurde gebouwvakjes, dan mag de speler die het verbindende kaartje legt een van de twee kleuren kiezen.



Leg je hier een gebouwkaartje dat aansluit op het gele en het paarse vakje, dan wordt het hele gebouw paars omdat daar de joker op staat.



Leg je hier een gebouwkaartje dat aansluit op de gele en paarse vakjes, dan moeten de eigenaars van de pionnen tegen elkaar dobbelen. Alle vakjes krijgen de kleur van het gebouw van de winnaar.

Puntentelling

Spelers hebben zeven jokers om in de loop van het spel te gebruiken, en één joker om de puntentelling bij te houden op het puntenbord.

Spelers scoren punten door zich gebouwen, wegen of windmolens toe te eigenen. Dat doen ze door hun jokers op het spelbord te plaatsen. Dat kan op een gebouw, weg of windmolen, maar enkel vlak nadat je het kaartje hebt aangelegd. Je mag daarbij geen joker zetten op een gebouw of weg wanneer iemand anders een joker heeft staan op een aansluitend kaartje op datzelfde gebouw of diezelfde weg. Als het

gebouw, de weg of de windmolen 'afgewerkt' is, tel je de punten en haal je de joker weg. Die joker mag je later in het spel weer inzetten.

Soms staan er twee jokers van twee verschillende personen (die geplaatst zijn zonder dat de wegen al verbonden waren). Dan deel je de punten door twee.

Een **gebouw** is afgewerkt als alle buitenmuren een afgesloten gebouw vormen. Een **weg** is afgewerkt als hij begrensd wordt door een gebouw of rondpunt. De punten van de **windmolen** tel je als het kaartje omsloten wordt door acht andere kaartjes.

De punten van 'onafgewerkte' gebouwen, wegen en windmolens tel je aan het einde van het spel.

OVERZICHT PUNTEENTELLING

Tijdens het spel (joker gaat terug naar speler na de telling):

- Afgewerkt gebouw: aantal kaartjes x2
- Afgewerkte straat: aantal kaartjes
- Afgewerkte windmolen: 9 punten

Aan het einde van het spel:

- Onafgewerkt gebouw: aantal kaartjes
- Onafgewerkte straat: aantal kaartjes
- Onafgewerkte windmolen: aantal kaartjes (windmolen + aansluitende kaartjes)

Een icoontje van een blaadje of doorgestreept blaadje:

- Blaadje = +1 punt
- Doorstreept blaadje = -1 punt

Ben je met je joker helemaal rond op het bord van de puntentelling? Begin dan gewoon aan ronde twee!

Sluit het spel af wanneer alle kaartjes afgelegd zijn. Wie is de winnaar?

Suggestie: Speel je deel twee van het spel op een later moment en kan je het spelbord met vastgekleefde spelkaartjes niet bijhouden? Neem dan goede foto's van het afgewerkte spel.

Deel 1 van het spel is afgesloten. Bij de volgende onderdelen is het niet meer belangrijk hoeveel punten je had.



Deel 2: Donut-time!

2.1. Bij andere ploegen kijken

Iedereen gaat na het afronden van het eigen spel een kijkje nemen bij de andere spelborden. Welke elementen op hun spelbord zijn helemaal anders? Valt er iets op bij andere ploegen? Hebben zij bepaalde gebouwen die jullie niet hebben?

Discussievragen/denkvragen

Wie heeft er gewonnen in de groep? Waarom is dat winnen zo belangrijk als het doel was om 'jouw ideale wereld' te maken? Is winnen in de echte wereld ook belangrijk?

Hebben jullie samengewerkt of speelde ieder voor zich? Waarom wel/niet?

2.2. De donut inkleuren

Materiaal per groepje:

- Spelbord
- Donut (bijlage)
- 6 kleuren potlood: rood, oranje, geel, groen, blauw, paars
- Gom

Iedere ploeg gaat weer rond het eigen spelbord zitten en vult de donut in.

Hou de volgende stappen in handen als begeleiding. Ga er systematisch door met de hele groep.

Sta eerst kort even stil bij het beeld van de donut en het bijbehorend economisch denken. Gebruik daarvoor de afbeelding van de donut die de groepjes straks individueel gaan invullen. We kozen hier voor een vereenvoudigd beeld met minder elementen dan de oorspronkelijke donut. Het echte theoretische kader is een stuk complexer, maar zorg ervoor dat het volgende hoofdidee duidelijk is.

Heb je in het spel je best gedaan om een evenwichtige ideale wereld te creëren, dan zal je weinig problemen hebben om de sociale grenzen te respecteren (de binnenkant van de donut zo ver mogelijk in te kleuren) én overschrijd je tegelijkertijd niet al te veel grenzen van onze planeet. Is je wereld niet in balans, omdat je bijvoorbeeld te veel woonwijken of bedrijven hebt gebouwd, dan zal ook de buitenkant van jouw donut uit evenwicht zijn. Dat is het spelelement van Donut Grow, want de sociale grenzen kunnen in het echte leven niet overschreden worden. Ze hebben ook

DONUTECONOMIE IN EEN NOTENDOP

De donut stelt een nieuwe manier van economisch denken voor. In plaats van een economie te stimuleren die gefocust is op eeuwige groei wil de donuteconomie het doel van de economie herformuleren. De economie en onze samenleving in het algemeen zouden zich zo moeten organiseren dat elke mens in een 'veilige en rechtvaardige wereld' kan leven. Die plaats wordt gesymboliseerd door de donut.

Om met z'n allen in de donut te geraken, moeten we rekening houden met twee grenzen:

- **De sociale grenzen.** Zij vormen de binnencirkel van de donut. Het sociale fundament is verdeeld in verschillende onderdelen, gebaseerd op de Universele Verklaring van de Rechten van de Mens en de Sustainable Development Goals (SDG's). Het zijn de basisvoorwaarden voor een goed leven. In een eerlijke en solidaire wereld worden er geen mensenrechten geschonden en heeft iedereen recht op een waardig leven.
- **De planetaire grenzen.** Zij vormen de buitencirkel van de donut. Een ideale wereld houdt rekening met de draagkracht van de aarde en zal die niet overschrijden. Ook de grenzen van de planeet zijn opgedeeld in verschillende onderwerpen: klimaatverandering, verlies aan biodiversiteit en chemische vervuiling, enz.

zeker geen rechtstreekse invloed op de buitencirkel omdat ze overschreden zijn, zoals in het spel wel kan gebeuren. Na de verschillende stappen volgt er meer uitleg over de Donut.

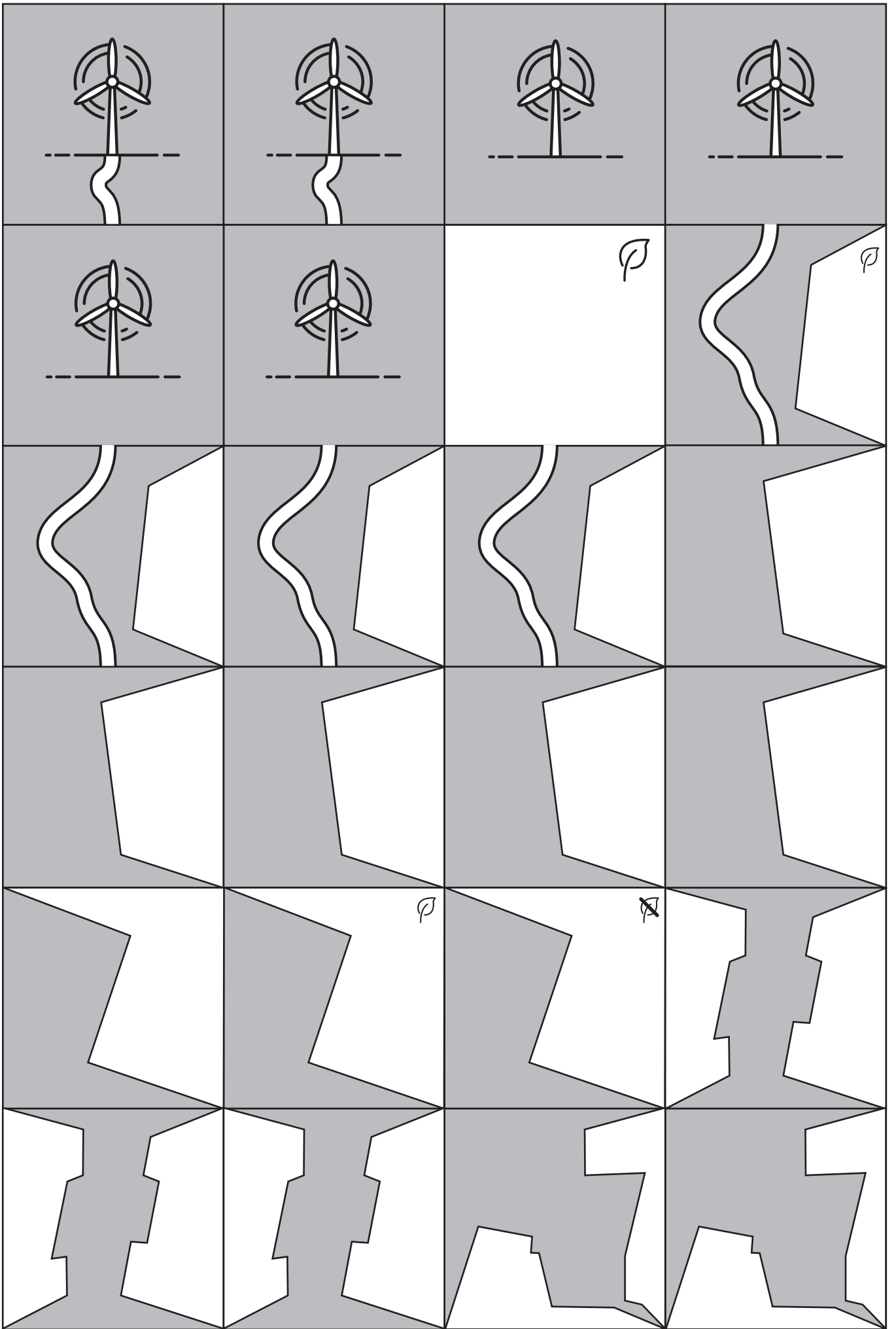
STAP 1: DE GEBOUWEN TELLEN

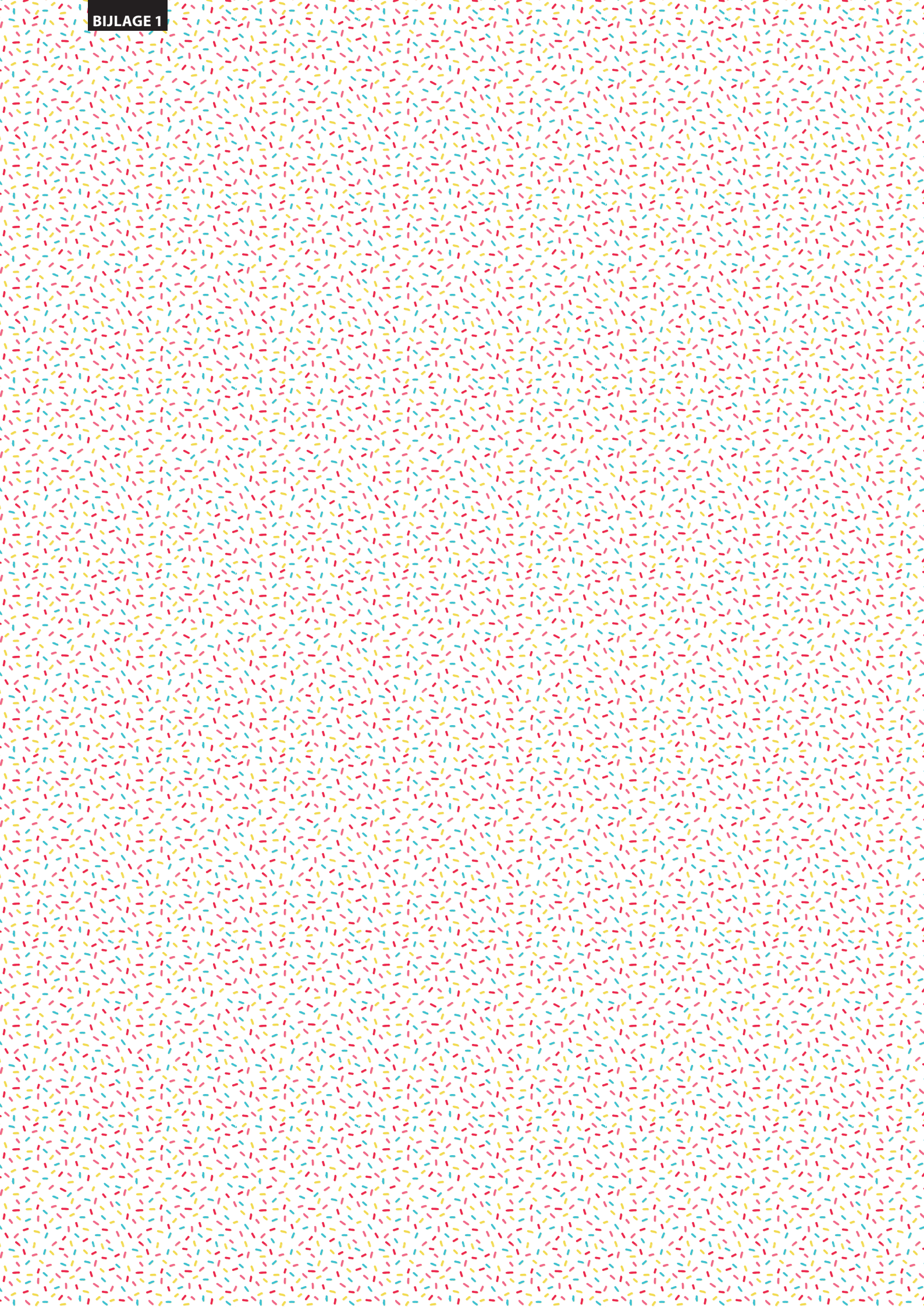
Ieder stuk gebouw op de spelkaartjes heeft een kleur. Die kleur verwijst naar de functie van het gebouw, wat op zijn beurt naar een sociale basisvoorwaarde voor een goed leven verwijst. Die basisvoorwaarden staan mee in het overzicht bij de kleuren van de gebouwen.

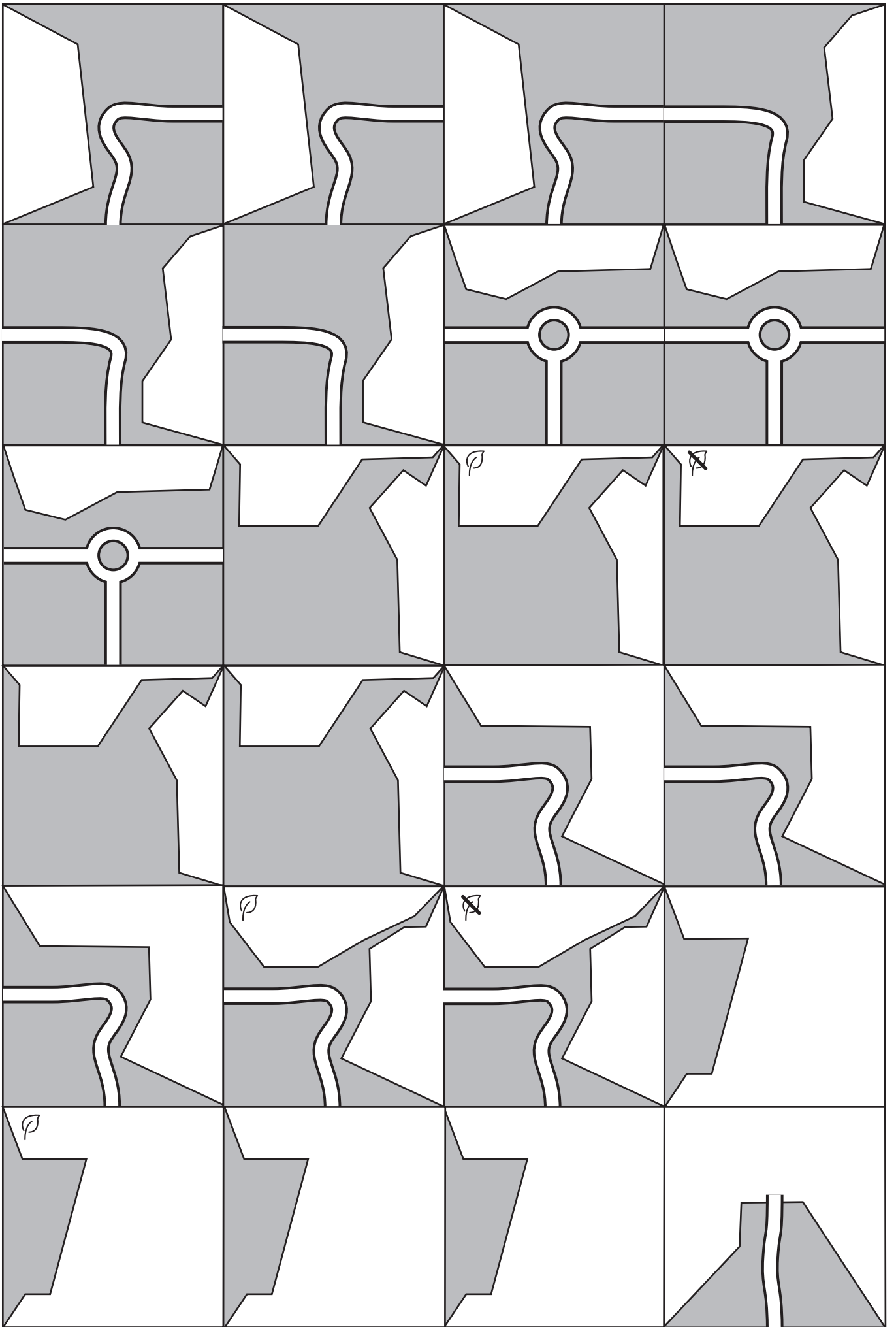
Voor ieder gekleurd stukje gebouw moet je een overeenkomstig vakje in de binnencirkel van de donut kleuren. Doe dat in de overeenkomstige kleur.

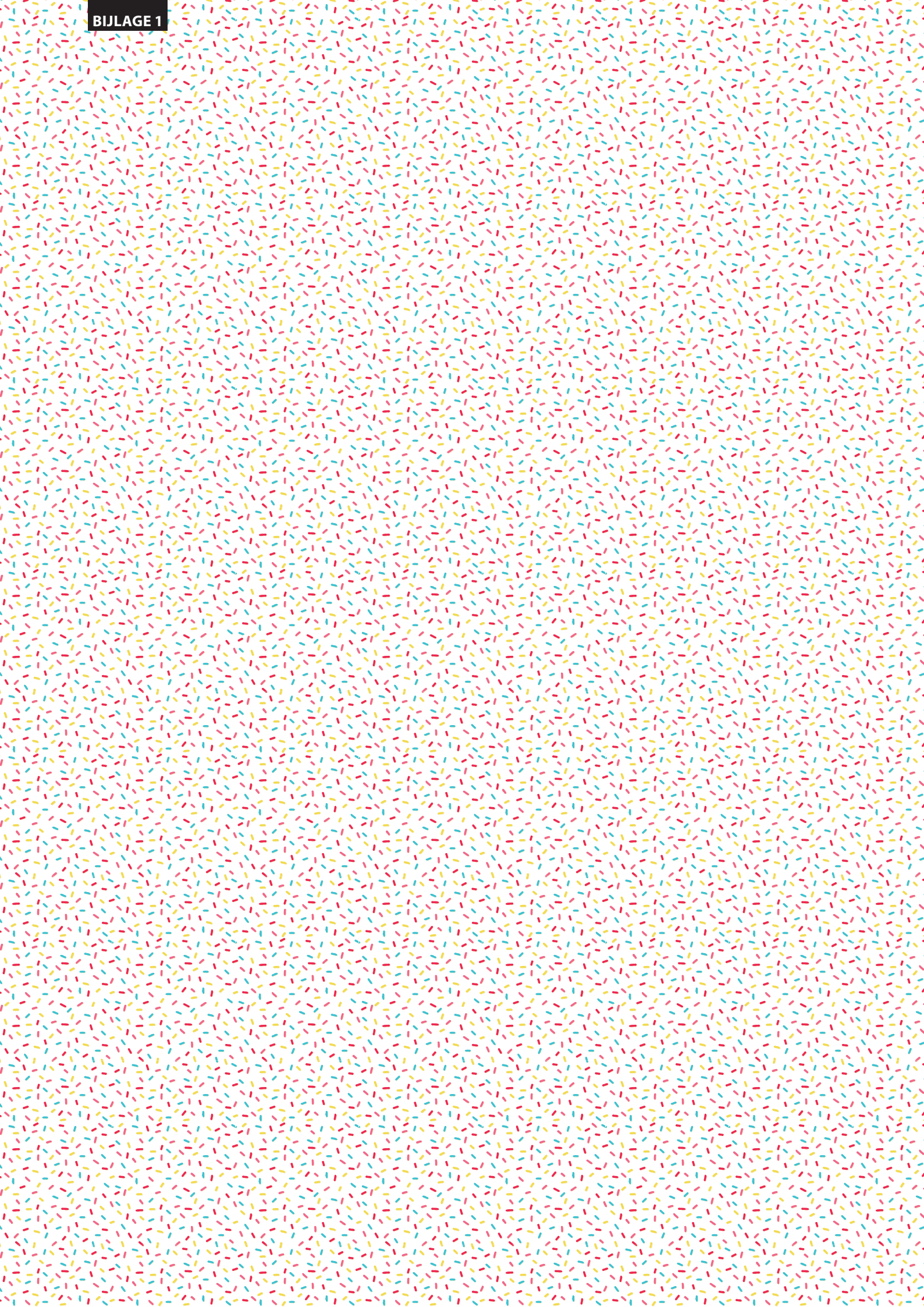
Als drie kaartjes de kleur van het ziekenhuis hebben, dan kleur je drie vakjes in de binnencirkel bij 'gezondheid'. Pas op: voor deze telling tellen ook de niet-afgewerkte gebouwen.

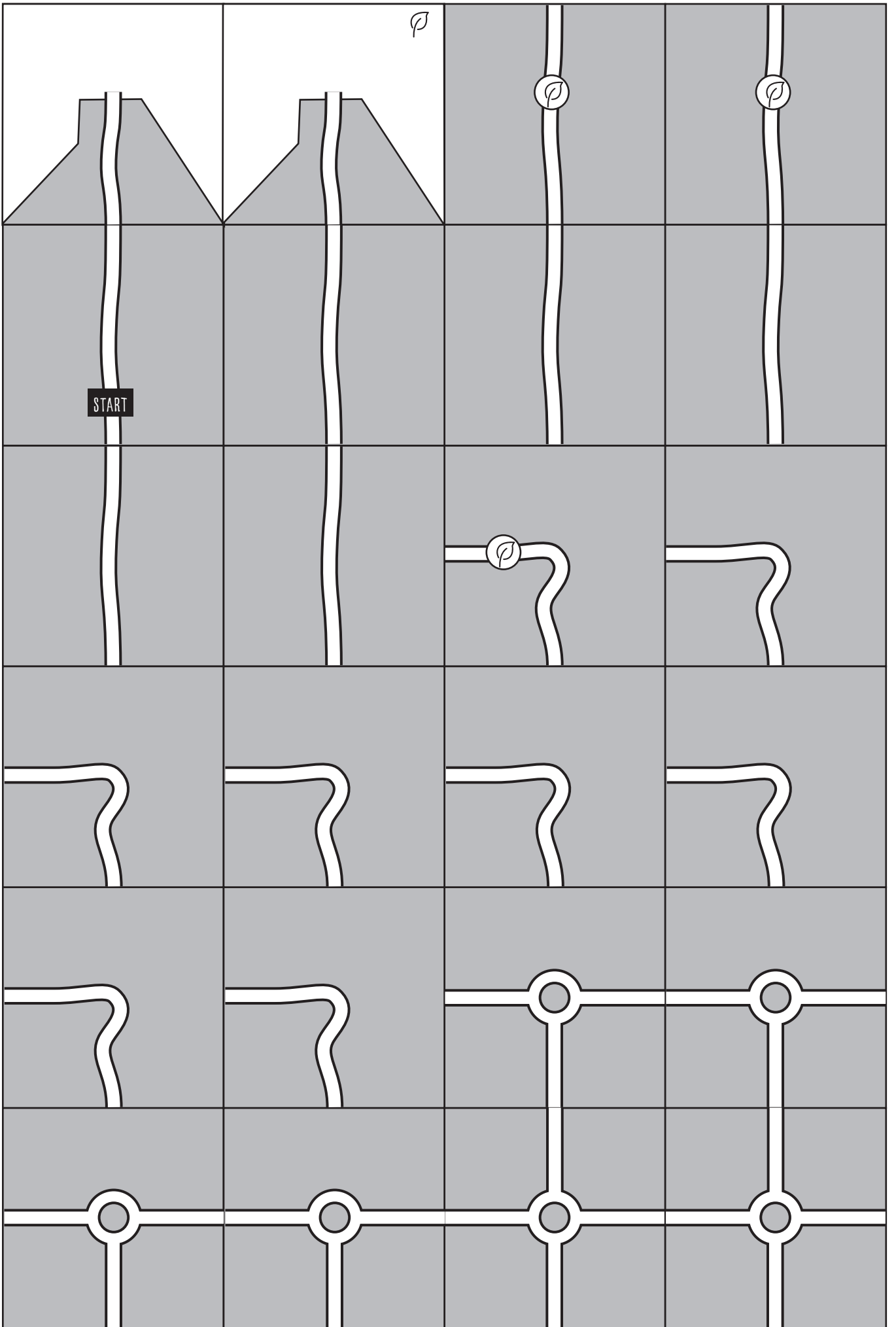
Zijn er meer dan acht kaartjes met dezelfde kleur van gebouw? Dan duid je dat aantal met een rode kleur aan op de balk naast de donut. Zijn er op het spelbord bijvoorbeeld tien kaartjes ingevuld als woonwijk, dan kleur je acht vakjes in de binnencirkel bij de functie 'wonen' (die is dan vol), en twee vakjes in de balk naast de donut. Het aantal vakjes in de balk zal je in een latere stap in de buitencirkel kleuren.

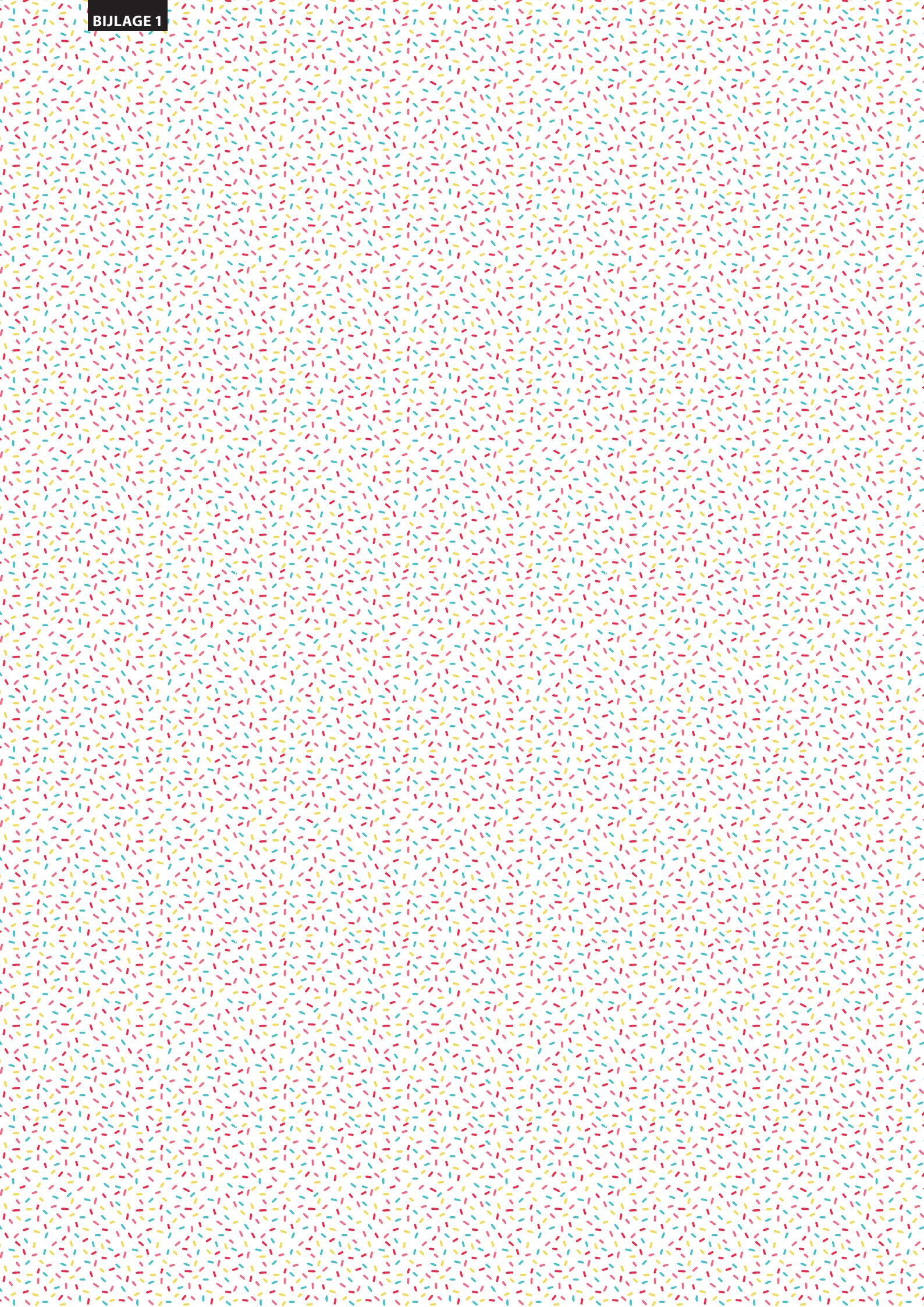


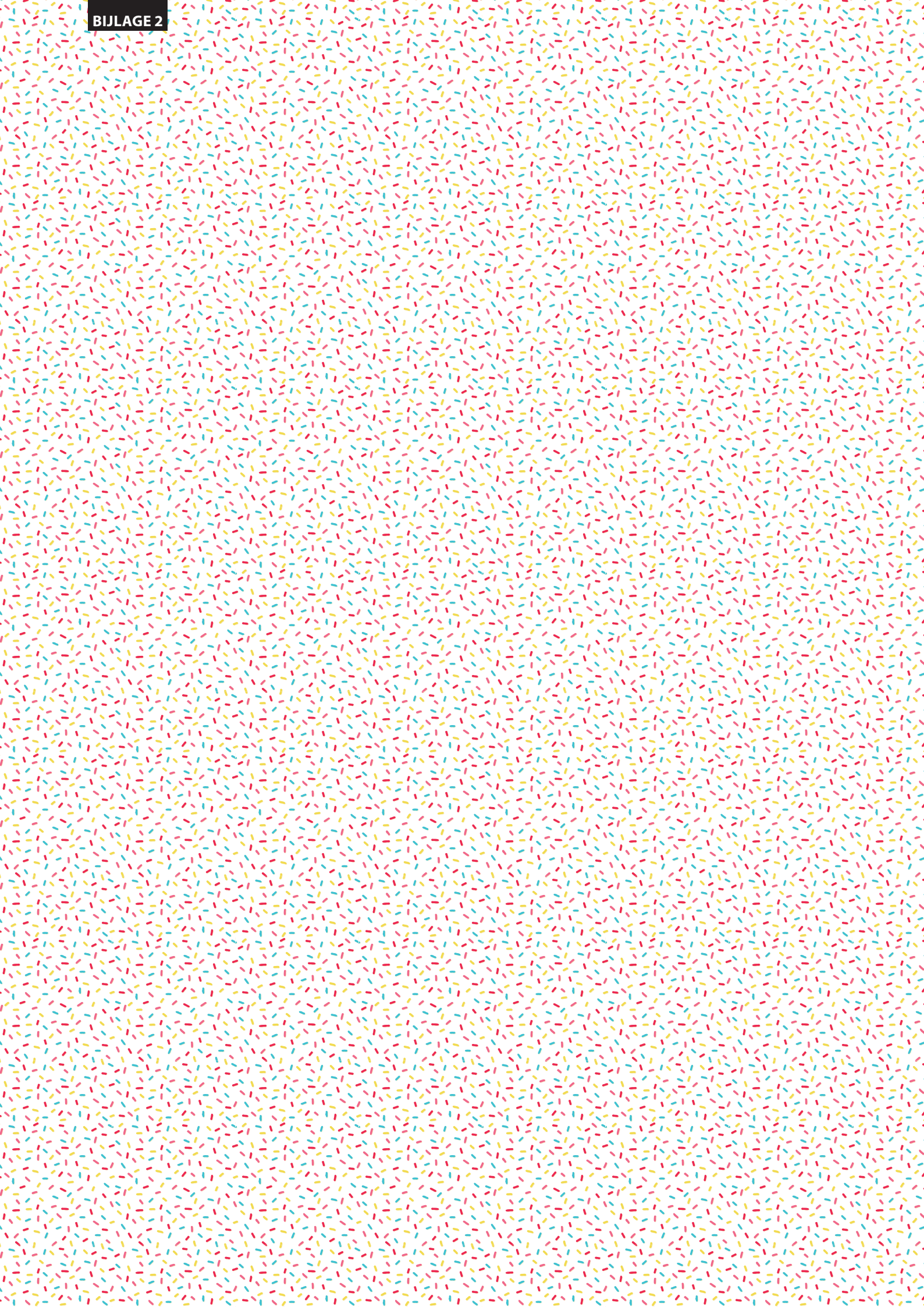












SAMENVATTING SPELREGELS, PUNTENTELLING EN KLEURCODES

Spelregels

- Trek om beurten een kaartje. Leg kaartjes enkel passend tegen elkaar (veld tegen veld, gebouw tegen gebouw, straat tegen straat).
- Een joker mag enkel op een gebouw, weg of windmolen op het kaartje dat je net hebt aangelegd. Je mag geen joker zetten als er al een andere op het gebouw of de weg staat.
- Is een gebouw, straat of windmolen afgewerkt, dan mag je je joker terugnemen en de punten tellen.
- Gebouwkaartje dat twee kleuren verbindt:
 - **1 joker:** alle gebouwkaartjes krijgen de kleur van het gebouwkaartje waar de joker op staat.
 - **2 jokers:** de 2 betrokken spelers dobbelen. De verliezer neemt zijn of haar joker terug. Alle aansluitende gebouwkaartjes krijgen de kleur van het gebouw waar de joker op staat.
 - **Geen joker:** de speler die het verbindende kaartje legt, kiest de kleur en zet een joker als hij of zij er nog één heeft.

Puntentelling overzicht

Tijdens het spel

(joker gaat terug naar speler na telling)

- **Afgewerkt gebouw** = aantal kaartjes x2 (alle buitenmuren vormen een afgesloten gebouw)
- **Afgewerkte straat** = aantal kaartjes (begrensd door 2 gebouwen en/of rondpunten)
- **Afgewerkte windmolen** = 9 punten (omsloten door 8 andere kaartjes)







Aan het einde van het spel:

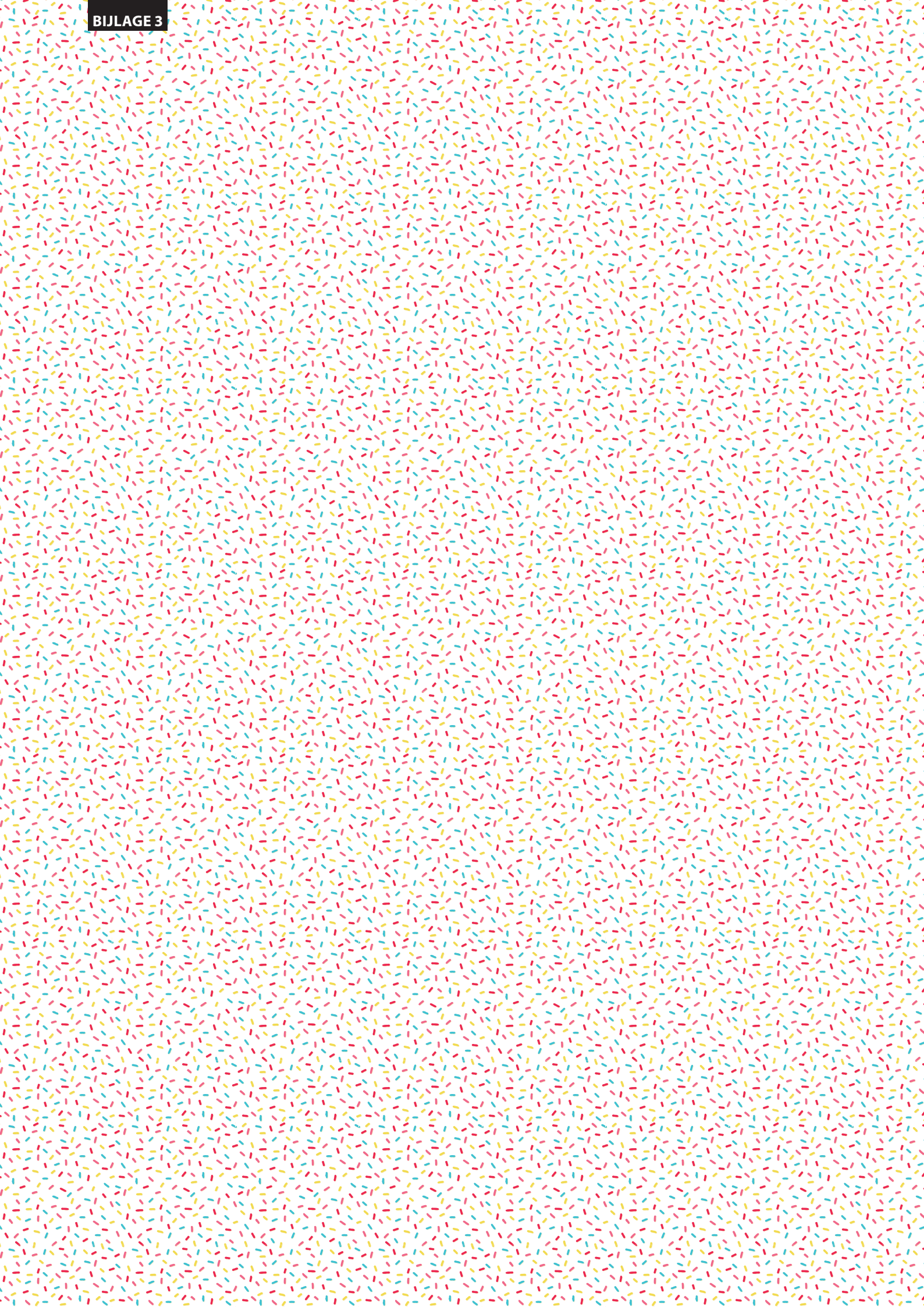
- **Onafgewerkt gebouw** = aantal kaartjes
- **Onafgewerkte straat** = aantal kaartjes
- **Onafgewerkte windmolen** = aantal kaartjes (windmolen + aansluitende kaartjes)

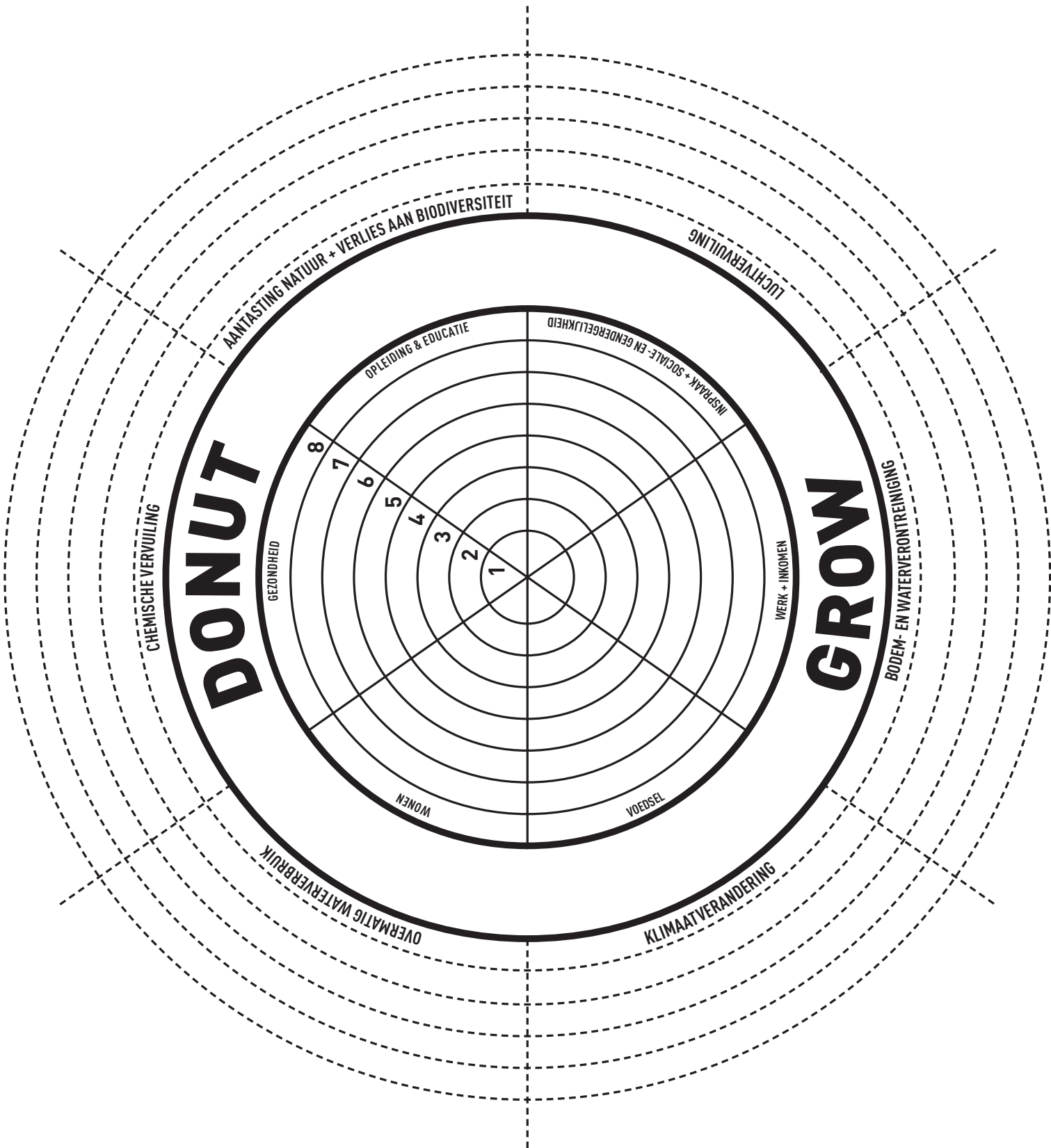
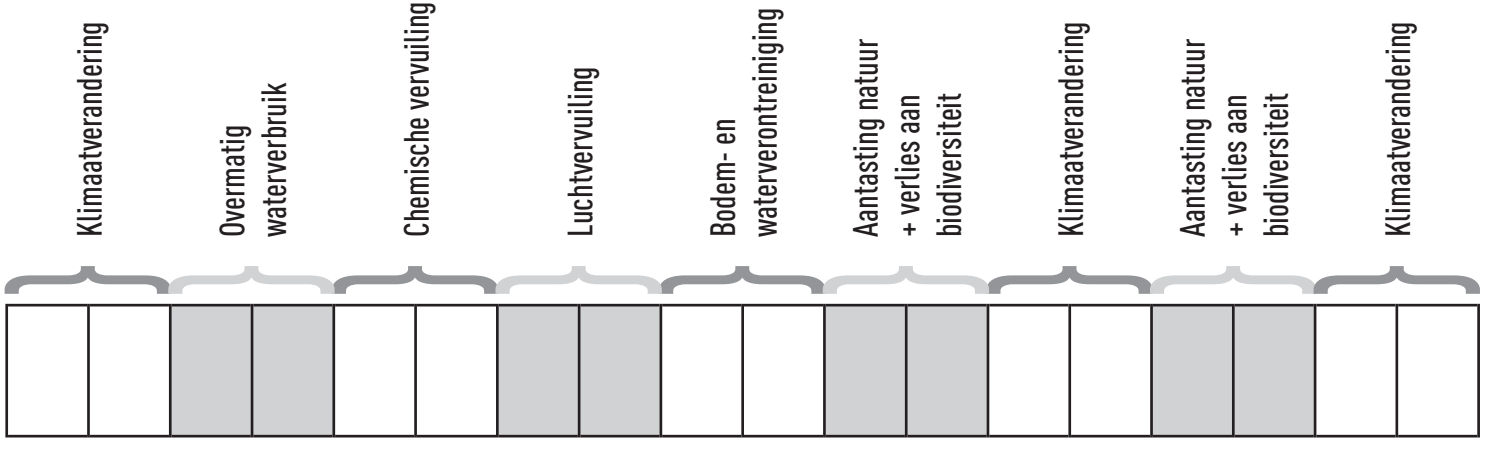
Icoontjes:

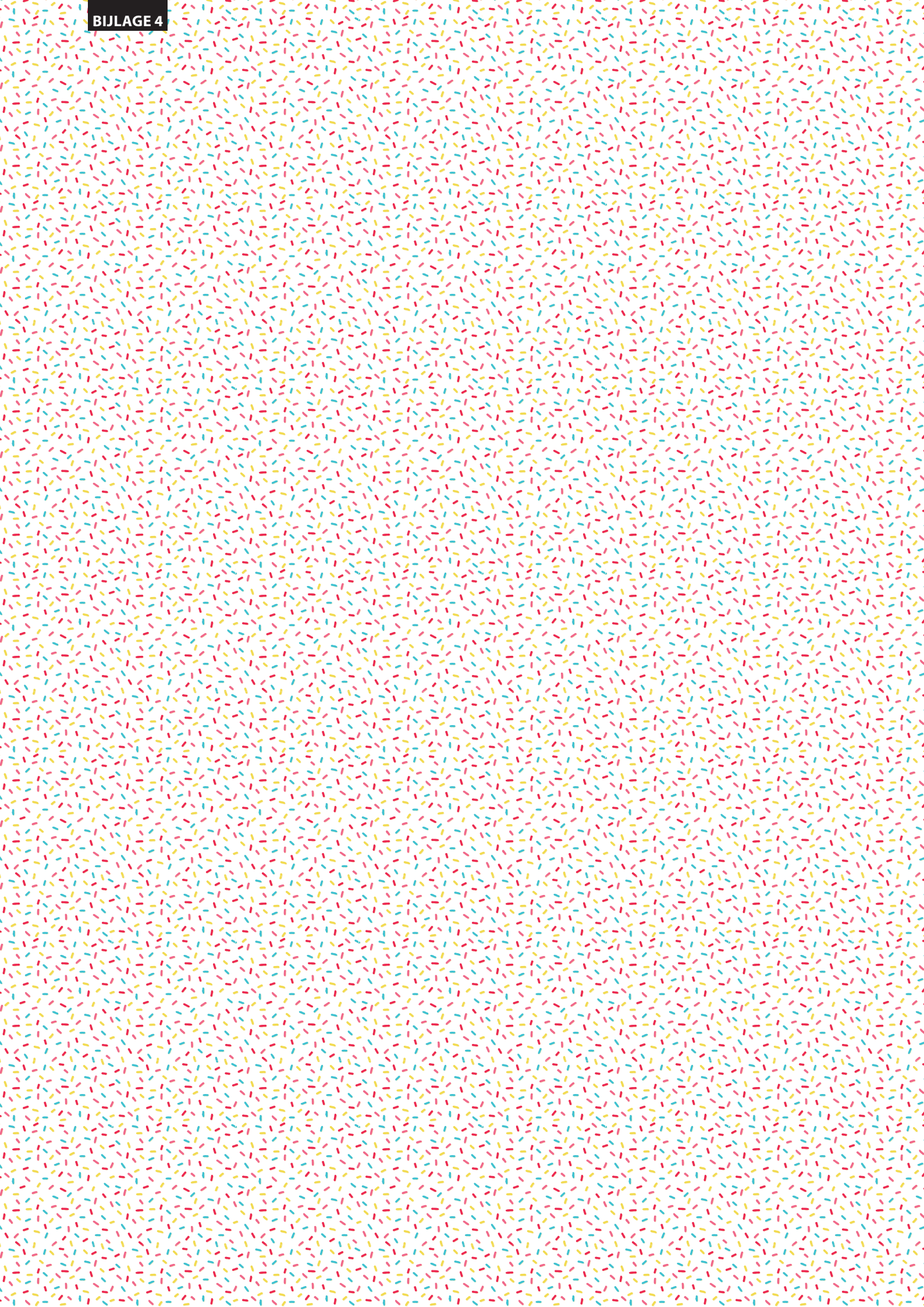
(meetellen bij de telling tijdens én aan het einde van het spel)

- Blaadje = +1 punt
- Doorstreept blaadje = -1 punt

FUNCTIE GEBOUW	KLEUR	STAAT VOOR DE BASISVOORWAARDE
Ziekenhuis		gezondheid
School		opleiding en educatie
Woonwijk		wonen
Supermarkt		voedsel
Bedrijf		werk en inkomen
Parlement / Justitie		inspraak, sociale en gendergelijkheid



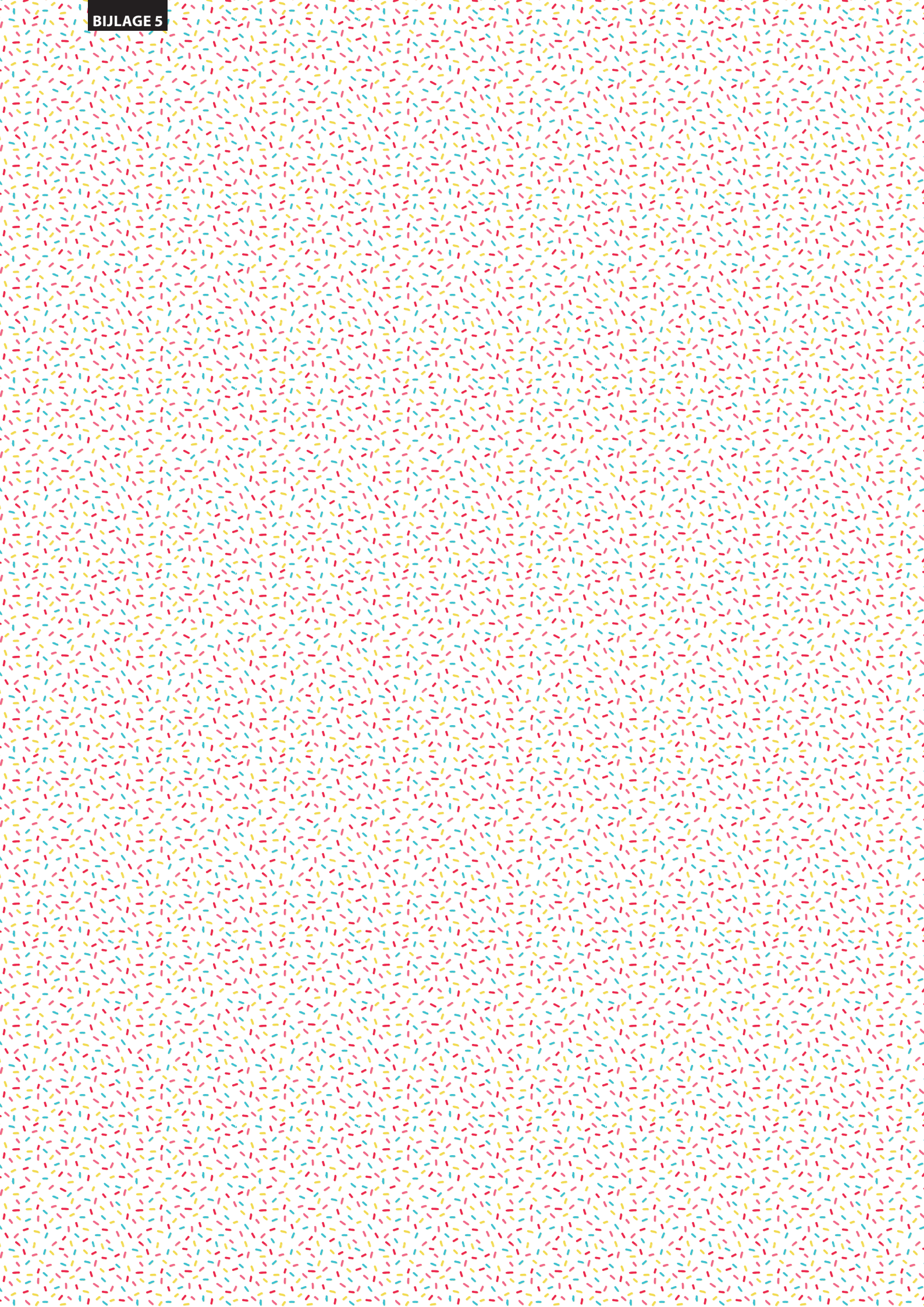




Klimaatverandering

**Aantasting natuur
+ verlies aan biodiversiteit**

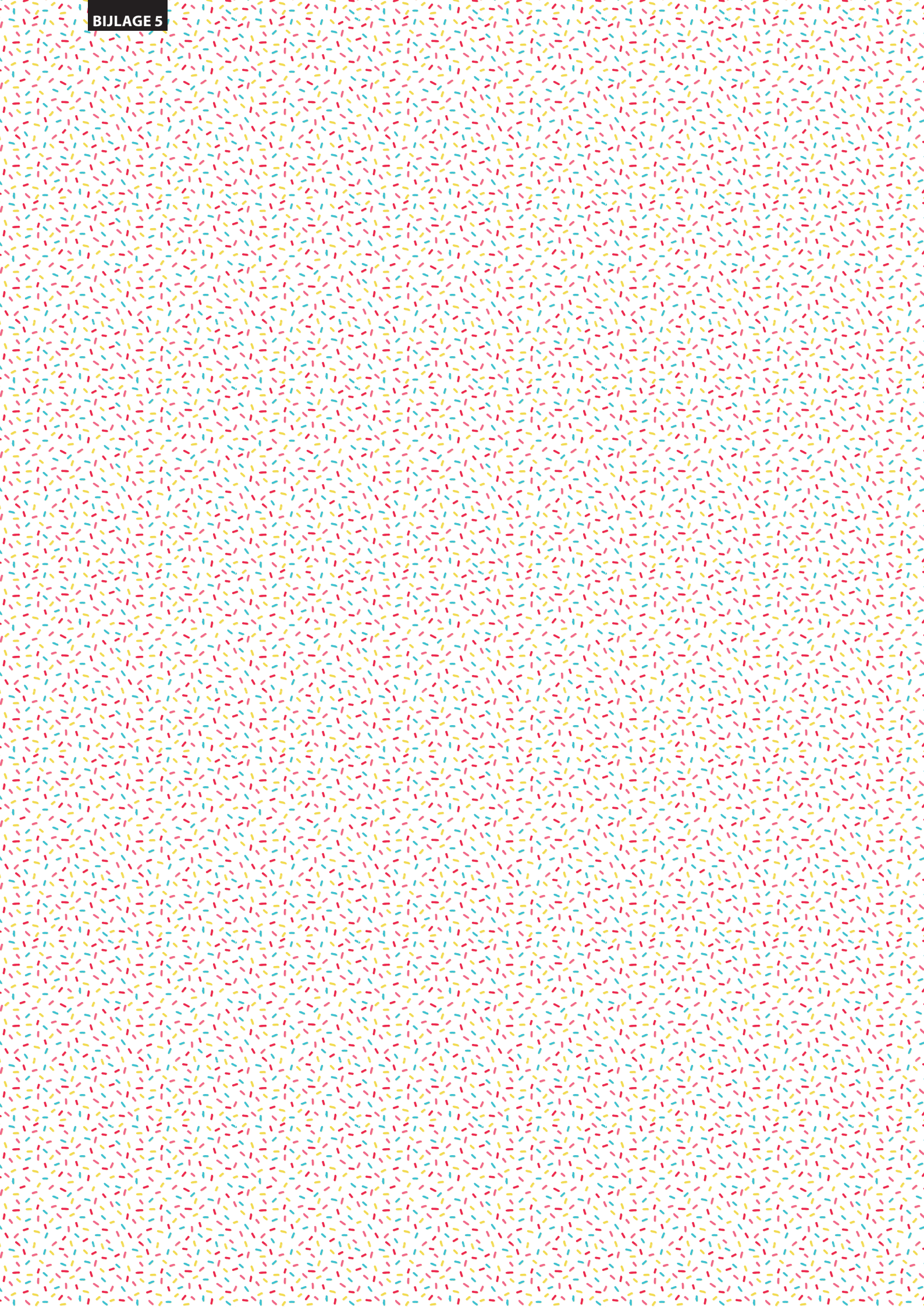
Luchtvervuiling



Bodem- + waterverontreiniging

Overmatig waterverbruik

Chemische vervuiling



Je bouwde in je ideale wereld een bedrijf. Dat bedrijf is een fabriek die veel afval produceert. Kies samen met je groep hoe je de situatie in je ideale wereld aanpakt:

- Optie a:** je dumpst het chemisch afval in de rivier, je fabriek wordt daardoor rijker en kan het jaar daarop uitbreiden. Kleur een vakje bij 'inkomen en werk', maar ook een bij 'chemische vervuiling'.
- Optie b:** je kiest ervoor het chemisch afval op een duurzame manier te verwerken en zoveel mogelijk te recyclen. Je fabriek zal daardoor niet groeien, maar je mag een vakje bij 'chemische vervuiling' of 'bodem- en waterverontreiniging' schrappen of uitgommen.

De supermarkten in je ideale wereld kunnen al dan niet duurzaam zijn.

- Optie a:** duurzame supermarkten met lokale producten en verpakkingsvrije winkels: je mag een blokje schrappen bij 'luchtvervuiling' of 'klimaatverandering'.
- Optie b:** een supermarkt met goedkope producten die niet altijd duurzaam zijn: je mag een vakje inkleuren op werk en inkomen (je geeft minder geld uit), maar je kleurt ook een extra vakje bij 'klimaatverandering'.

Je beseft dat het niet goed gaat met de planeet en de sociale ongelijkheid in de maatschappij.

- Optie a:** je zet je in voor een lokale vzw of je gaat betogen om politiek druk uit te oefenen (bv. een klimaatmars). Je mag een vakje kleuren bij 'inspraak' en een blokje schrappen bij 'klimaatverandering'.
- Optie b:** je denkt niet dat jij het verschil kan maken, dus kijkt wat tv of bladert in een tijdschrift. Kleur een blokje bij 'klimaatverandering'.

Je krijgt de vrije keuze om te doen wat je wilt met een groot stuk bos.

- Optie a:** je kiest voor een woonwijk. Dat zorgt voor ontbossing. Kleur een vakje bij 'verlies aan biodiversiteit'. Je mag ook twee vakjes bij 'wonen' kleuren.
- Optie b:** je verkiest geen nieuwe woonwijk en maakt zelfs werk van herbebossing. Je mag een vakje schrappen bij 'verlies aan biodiversiteit' of 'klimaatverandering'.

Je kiest ervoor om op je school:

- Optie a:** les te geven volgens het klassieke economische model, dat gebaseerd is op alsmear meer (economische) groei. Iedereen blijft overmatig grondstoffen verbruiken: kleur een vakje bij 'overmatig waterverbruik'.
- Optie b:** les te geven in functie van de theorie van de donuteconomie, waarbij rekening gehouden wordt met de grenzen van de wereld. Iedereen leeft bewuster en verbruikt minder grondstoffen. Je mag een vakje 'overmatig waterverbruik' of 'klimaatverandering' schrappen én een vakje 'opleiding en educatie' inkleuren.

Jouw ideale wereld bestaat voor een groot deel uit wegen. Hoe wil jij dat die wegen gebruikt worden?

- Optie a:** je schaft de subsidie voor salariswagens af en investeert dat geld in openbaar vervoer. Daardoor wordt de lucht veel gezonder. Je mag een vakje kleuren bij 'gezondheid' en een blokje schrappen bij 'luchtvervuiling' of 'klimaatverandering'.
- Optie b:** je verandert niets aan het huidige beleid. Je mag een vakje kleuren bij 'werk en inkomen', maar kleurt ook een vakje bij 'luchtvervuiling' én 'klimaatverandering'.

DO NOT  GROW

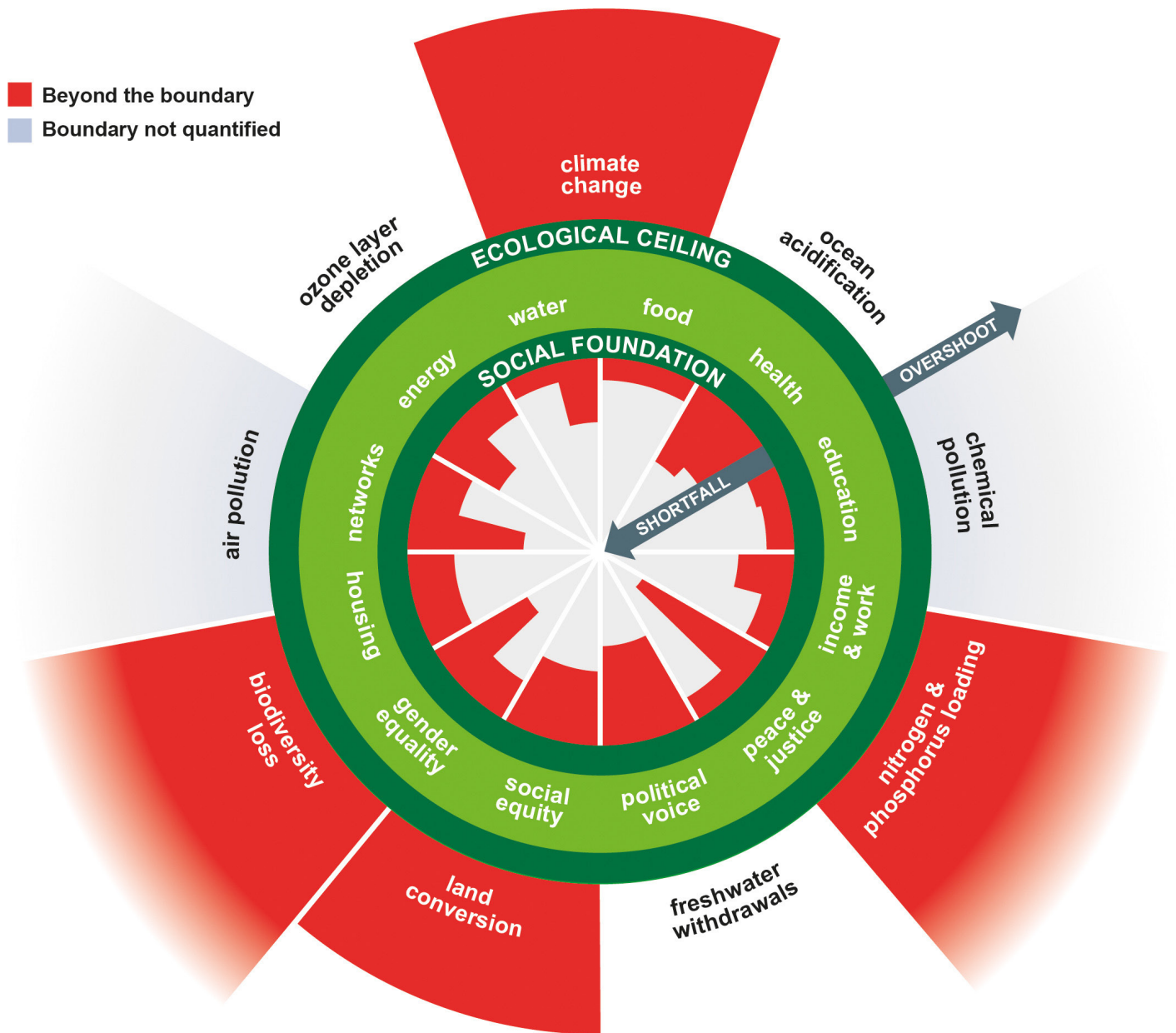
DO NOT  GROW

DO NOT  GROW

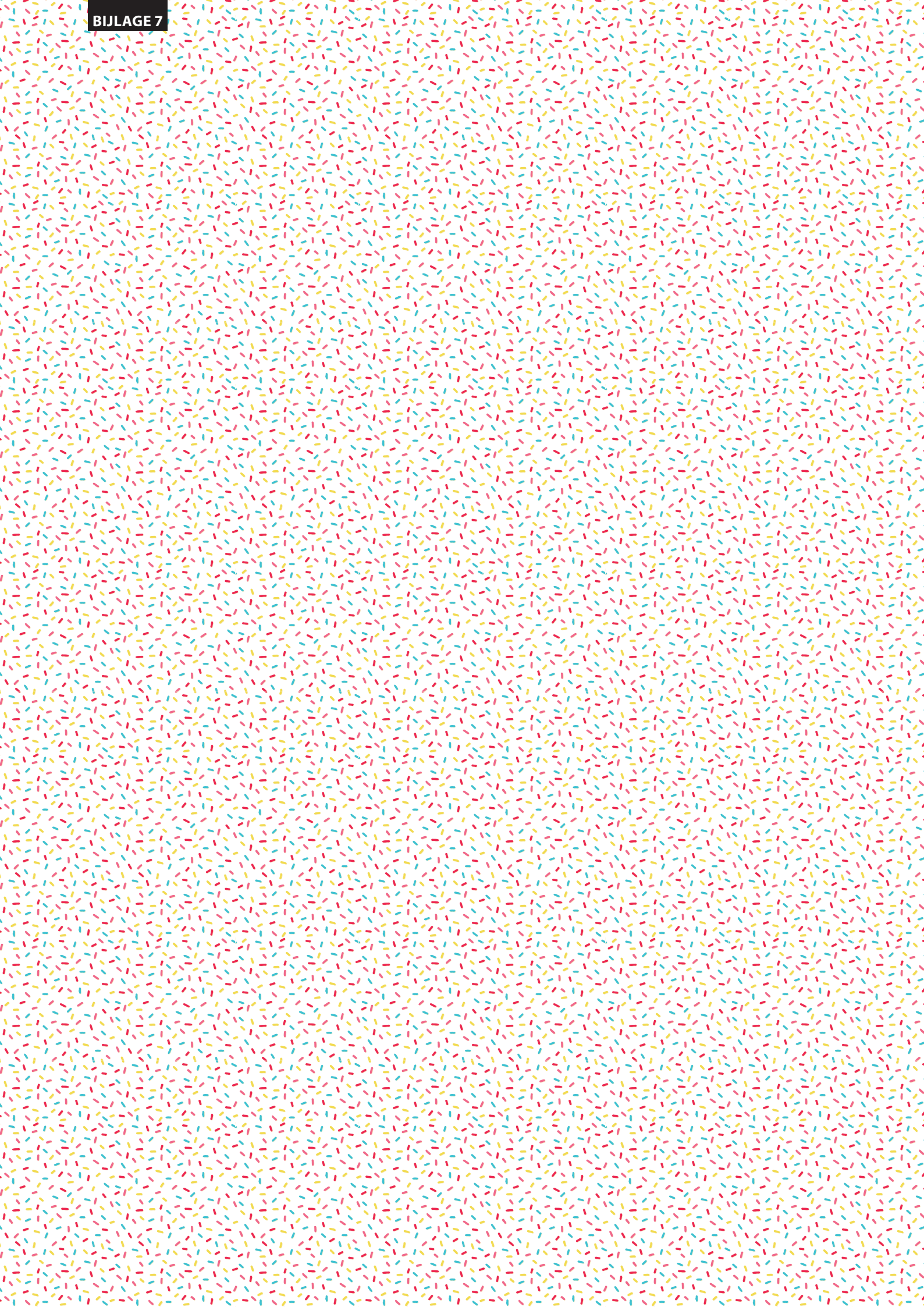
DO NOT  GROW

DO NOT  GROW

DO NOT  GROW



Kate Raworth - Doughnut Economics: 7 ways to think like a 21st-century economist (kateraworth.com)



Discussievragen/denkvrage

- Niet alle vakjes aan de binnenkant van de donut zijn ingevuld. Dat wil zeggen dat je in jouw ideale wereld niet voor alle mensen aan die sociale basisbehoeften hebt kunnen voldoen.
- Waarom heb je geen werk gemaakt van wat je nu niet hebt kunnen invullen in de donut? Had je niet door dat dat andere ook belangrijk was?
- Welk element vind je belangrijker?
- Voel je frustratie omdat je niet kon bereiken wat je wilde? Kwam dat doordat anderen je tegenwerkten of je niet de goede kaartjes te pakken kreeg? Loopt het in de echte wereld wel altijd zoals je wilt?

STAP 2: DE BLAADJES OP DE WEGEN TELLEN

De icoontjes in de vorm van een blaadje duiden aan dat een weg al dan niet duurzaam is.

Zoek de icoontjes op de wegen.

Bestaat de ononderbroken weg met het icoontje uit vijf of meer kaartjes, dan heb je een weg met openbaar vervoer en een fietspad, lang genoeg om impact te hebben (*openbaar vervoer heeft invloed op klimaatverandering en luchtvervuiling*). Je mag dan een rood blokje in de balk schrappen.

STAP 3: DE BLAADJES IN DE GEBOUWEN TELLEN.

- Staan er binnen één gebouw zowel een **icoontje van een blaadje** als een **icoontje van een doorstreept blaadje**, dan heffen ze elkaar op.
- Staat er een **icoontje van een blaadje** in een gebouw, dan mag je een extra punt in de binnencirkel van je donut inkleuren als je nog punten kan inkleuren voor die functie. *Heb je al je punten al ingevuld, dan haal je geen voordeel uit dat icoontje.*
- Staat er een **icoontje van een doorstreept blaadje** in een gebouw, dan wil dat zeggen dat het gebouw niet aan duurzame standaarden voldoet. *Dat icoontje heeft een directe invloed op de buitencirkel. Je kleurt dan ook meteen een vakje op de buitencirkel!*

Het overzicht hieronder geeft met een voorbeeld aan welk stuk van de buitencirkel gekleurd moet worden.

Gebouw met 	Voorbeeld waarom het geen duurzaam gebouw is	Kleur een stuk in de buitencirkel bij
Ziekenhuis	Het ziekenhuis loost afvalwater met overschotten medicatie.	bodem- en waterverontreiniging
School	De school heeft te grote gebouwen en een betonnen speelplaats zonder groen.	aantasting natuur + verlies aan biodiversiteit
Woonwijk	Er zijn geen regenwaterputten voorzien voor wc's en wasmachines.	overmatig waterverbruik
Bedrijf	Er staan geen filters op de schouwen van de fabriek.	luchtvervuiling
Supermarkt	Het eten in de supermarkt komt uit monolandbouwcultuur.	aantasting natuur + verlies aan biodiversiteit
Parlement/justitie	De oude gebouwen zijn niet goed geïsoleerd en hebben enkel glas, de deuren staan open en de verwarming staat altijd op.	klimaatverandering



STAP 4: WINDMOLENS

Windmolens zijn een duurzame manier van energie opwekken.

Per afgewerkte windmolen mag je twee blokjes van de balk of een blokje in de buitencirkel van de donut schrappen. Een windmolen is afgewerkt als hij helemaal omringd is door andere spelkaartjes.

STAP 5: VAN BALK NAAR DONUT

De rode blokken in de balk naast de donut kleur je nu in op de donut. Per twee blokjes staat er aangegeven welk stuk je in de buitenkant van de donut moet kleuren.

STAP 6: DONUTS VERGELIJKEN

Bekijk elkaars donut en de donut van Kate Raworth (zie bijlage 7).

Discussievragen/denkvrage

- Wie dacht je dat de beste wereld had vlak na het spel? Hebben zij ook de beste donut?
- Hoe verschillen de ingekleurde donuts van de 'echte' donut?

Geef als spelbegeleiding uitleg over de donut van de donuteconomie aan de hand van de duiding.

Duiding donut en donuteconomie

De groepjes die heel gelijkmatig werk gemaakt hebben van de zes aspecten van de binnencirkel hebben minder vakjes in hun balk moeten kleuren en hebben dus ook minder vakjes van de buitencirkel ingekleurd. Dat is het spelelement van het spel!

Want het is natuurlijk niet zo dat het behalen van de basisvoorwaarden van de binnencirkel voor iedereen wil zeggen dat de buitencirkel niet ingekleurd is. Kijk maar eens naar de 'echte' donut. Daar is nog niet aan alle basisvoorwaarden voor iedereen voldaan, en toch is er al veel rood te zien op de buitencirkel. Onze huidige levensstijl zorgt er namelijk voor dat niet alle mensen een goede sociale levensstandaard hebben én dat de ecologische grenzen van onze planeet overschreden worden.

Sommige stukken van de buitenkant van de 'echte' donut zijn niet ingekleurd. Dat is omdat er niet wetenschappelijk is vastgesteld waar de grenzen liggen. Maar eigenlijk weten we dat we die elementen ook al te ver gedreven hebben.

Wat is nu de grote uitdaging van de donut-economie? Willen we ervoor zorgen dat iedereen een waardig leven leidt binnen de donut, dan moeten we gaan herdefiniëren wat een waardig leven juist is. Als we 'een waardig leven' gelijkstellen aan de huidige westerse levensstijl, dan is het niet mogelijk om die levensstijl aan iedereen aan te bieden. Als we dat wél doen, overschrijden we namelijk gegarandeerd heel wat ecologische grenzen van onze planeet. Onze huidige levensstijl focust te veel op massaconsumptie, fast fashion en het belang van eigen bezit.

Om iedereen een eerlijk stuk van de wereld te geven én tegelijk de grenzen van de wereld volop te respecteren, is het nodig om een waardig leven te definiëren als een leven met genoeg. Geen excessen, geen grote uitschieters, geen massaconsumptie maar net meer delen en herverdelen. Om zo elke mens de kans te geven zijn of haar plek in de donut te vinden.

2.3. De buitencirkel: what's in a name?

Waarschijnlijk zijn de termen van de buitencirkel niet helemaal duidelijk voor iedereen. Met deze methode bekijken we de termen van de vereenvoudigde buitencirkel van de donut.

Materiaal:

- Termen van buitencirkel (bijlage 5)
 - Klimaatverandering
 - Aantasting natuur + verlies aan biodiversiteit
 - Luchtvervuiling
 - Bodem- en waterverontreiniging
 - Overmatig waterverbruik
 - Chemische vervuiling
- Plakband
- Situaties

Hang de zes termen van de buitencirkel van de donut op in het lokaal.

Iedereen gaat verspreid in het lokaal staan.

De begeleiding leest een vraag en mogelijke antwoorden voor. De deelnemers gaan liggen, zitten of staan bij een begrip waar hun antwoord invloed op heeft. Dat kan een negatieve of neutrale invloed zijn. De deelnemers van wie de invloed groot is, gaan dicht tegen de muur staan. Spelers bij wie de invloed eerder klein is, gaan meer in het midden van het lokaal staan.

Laat enkele deelnemers vertellen waarom ze denken dat hun keuze een invloed heeft op dat begrip. Zo krijgt de hele groep meer inzicht in de verschillende begrippen.

Het gaat er hier niet om om 'politiek/sociaal correcte antwoorden' te geven. Het is de bedoeling om echt te kijken naar wat je het liefst doet of al het vaakst deed.

Deze mogelijkheden kunnen op alle termen invloed hebben. Hieronder geven we enkele suggesties mee met een mogelijke uitleg.

VRAGEN

Wat eet je het liefst: hamburger (staan) of biologische, vegetarische soep (zitten)?

- **Overmatig waterverbruik:** vlees kweken vraagt enorm veel water. (Voorbeeld: in België staat 200 gram rundvlees gelijk met 3960 liter water. Voor 200 gram gevogelte is 'maar' 624 liter nodig. Ter vergelijking: een blikje cola is 208 liter water, een snee brood is 44 liter en 200 gram aardappelen vraagt 34 liter. Een douche van 10 minuten is 60 liter water.¹) Om groenten te kweken, heb je veel minder water nodig.
- **Klimaatverandering:** het klinkt misschien grappig, maar koeien, geiten en schapen stoten heel wat methaangas uit via hun boeren en winden. Methaan is 21 keer sterker dan CO₂ en heeft dus een grotere invloed op de klimaatopwarming dan je zou denken. In Vlaanderen is de veehouderij voor 63% van de methaanuitstoot verantwoordelijk.²
- **Verlies aan biodiversiteit:** wereldwijd is vleesproductie de voornaamste reden voor ontbossing. Niet alleen heeft het vee veel plaats nodig, er wordt ook heel wat woud gekapt voor de monocultuur van maïs of soja, dat dient als voedsel voor het vee. Om groenten te kweken, is veel minder landbouwgrond nodig.

Hoe reis je het liefst: vliegtuigreis (staan), op reis met de auto (zitten) of een fietsvakantie (liggen)?

- **Klimaatverandering:** een zonzvakantie van twee weken naar Bali geeft voor vier personen een uitstoot van ruim 16.000 kg CO₂. Kiest het viertal voor twee weken zonzvakantie op de Canarische Eilanden, dan stoten ze 4.600 kg CO₂ uit. De klimaatimpact wordt nog kleiner als je met de auto op kampeervakantie gaat naar Frankrijk, namelijk 750 kg CO₂. Dat is maar 5 procent van de uitstoot van de reis naar Bali!³ Vertrek je met de fiets van huis, dan stoot je geen CO₂ uit met je vervoersmiddel.
- **Luchtvervuiling:** de meest voorkomende ongezonde deeltjes in de lucht zijn fijnstof, stikstofoxide en ozon. Zij veroorzaken de meeste schade voor de gezondheid. Het wegverkeer, waaronder de auto, is een van de belangrijkste bronnen van vieze lucht die de mens dagelijks inademt. Vooral dieselwagens stoten veel schadelijke stoffen uit.

¹ demorgen.be/nieuws/een-steak-is-4-000-liter-water~b1cc41fd/

² document.environnement.brussels/opac_css/electfile/IF%20Part%20Voeding%2005%20NL

³ milieucentraal.nl/duurzaam-vervoer/vliegen-of-ander-vakantievervoer



Maar ook versleten banden, remmen of een slecht wegdek veroorzaken meer luchtvervuiling. Ook vliegtuigen dragen hier serieus aan bij. Als een Boeing 747 opstijgt, dan komt er op dat moment evenveel fijnstof vrij als uit een miljoen vrachtwagens samen.⁴

Welk soort kleren koop/krijg je: kleren uit populaire winkels (staan), tweedehands (zitten), of duurzaam geproduceerde kledij (liggen)?

- **Overmatig watergebruik:** je staat er niet bij stil, maar je kleerkast hangt vol met water. Telkens opnieuw nieuwe kleren maken, zorgt voor overmatig watergebruik. Eén nieuwe jeansbroek vraagt 8000 liter water. Voor een eenvoudig wit T-shirt mag je 2700 liter water rekenen. Tweedehandse of duurzaam geproduceerde kleren kopen, is een deel van de oplossing. Je geeft kleren een tweede leven en voorkomt heel wat watergebruik. Duurzaam geproduceerde kleren bestaan uit gerecycleerd katoen en er worden circulaire processen gebruikt (bv. water hergebruiken). Zo kan je het watergebruik tot wel vijf keer verminderen.⁵
- **Chemische vervuiling?** Naast overmatig watergebruik is de kledingindustrie ook mee verantwoordelijk voor de chemische vervuiling van onze planeet. Katoen en textiel verven veroorzaakt heel wat chemische afvalstoffen. Wil je een bepaalde kleur van T-shirt? Wees je er dan van bewust dat de chemische vervuiling nog extra toeneemt: voor een turquoise of beige T-shirt vraagt het proces dubbel zoveel water én chemicaliën als voor een wit T-shirt.

Hoe ga jij om met je gsm? Ik wil regelmatig een nieuwe (staan) of ik probeer zorg te dragen voor mijn gsm en vervang hem pas als hij niet meer werkt (zitten).

- **Bodem- en waterverontreiniging:** Om één gsm te fabriceren, is er 75 (!) kilogram aan grondstoffen nodig. Dat is evenveel als een gemiddelde man weegt. Voor het ontginnen en verwerken van de metalen in je gsm wordt heel wat water gebruikt dat nadien ongezuiverd geloosd wordt.⁶
- **Aantasting natuur + verlies aan biodiversiteit:** What's in a name, grondstoffen komen uit ... de grond. Via grootschalige mijnbouw in grote delen van Afrika en Latijns-Amerika worden de kostbare grondstoffen naar boven gehaald. Om de mijnen te kunnen bouwen, moeten vaak hele gemeenschappen, dorpen en bossen verdwijnen – met het nodige verlies aan biodiversiteit als gevolg. Om het in cijfers te zeggen: elke dag verliest onze planeet ongeveer 10 diersoorten. Dat zijn er minstens 3500 per jaar.

⁴ nrc.nl/nieuws/2018/01/10/als-een-boeing-747-opstijgt-komt-even-veel-fijnstof-vrij-als-uit-een-miljoen-vrachtwagensnrc-checkt-a1587736

⁵ hidrodoe.be/over-water/water-en-milieu

⁶ standaard.be/cnt/n92c1s92

2.4. De buitencirkel bevechten

Materiaal

- Kanskaartjes
- Dobbelsteen
- Eventueel materiaal voor spelletjes
- Ingekleurde donuts
- Gom en potloden
- Eventueel: kaartjes met spelletjes

Iedereen gaat terug in hun ploegje staan en neemt hun ingekleurde donut er weer bij.

In het volgende onderdeel kunnen de groepjes hun donut verbeteren. Dat wil zeggen: de binnencirkel zo goed mogelijk invullen en de buitencirkel zo weinig mogelijk inkleuren.

Om beurten trekt een ploegje een kanskaart. Daarop staat een situatie met twee keuzemogelijkheden en de gevolgen van die keuzes op binnen- en buitencirkel. De persoon die het kaartje trekt, leest het voor.

Kies als begeleiding of je dit onderdeel kort en rustig wilt houden of het lang en actief wilt maken.

RUSTIG

De ploeg die het kaartje trekt, daagt een andere ploeg uit. Beide ploegen gooien met een dobbelsteen. De ploeg die het hoogst dobbelt, kiest een van de twee antwoorden en vult haar donut aan. De andere ploeg krijgt de andere keuze en vult dat aan op haar donut.

Alternatieven voor dobbelen: blad-steen-schaar

ACTIEF

De ploeg die het kaartje trekt, trekt meteen ook een kaartje voor een spel. Speel het spel met iedereen. De winnaar van het spel kiest een optie van het kaartje en vult die in op de eigen donut. De andere optie gaat naar de andere ploeg. Speel je met meer dan twee ploegjes, dan kiest de winnaar naar welk ploegje de andere optie gaat.

Suggestie: Heb je vier ploegen, dan laat je tegelijkertijd twee keer twee ploegen tegen elkaar spelen. Zo heeft elke ploeg telkens een effect van de kanskaart. Je kan dan enkele kanskaartjes twee keer gebruiken.

KANSKAARTJES

Je bouwde in je ideale wereld een bedrijf. Dat bedrijf is een fabriek die veel afval produceert. Kies samen met je groep hoe je de situatie in je ideale wereld aanpakt.

- **Optie a:** je dumpst het chemisch afval in de rivier, je fabriek wordt daardoor rijker en je kan het jaar daarop uitbreiden. Kleur één vakje bij 'inkomen en werk' maar ook één bij 'chemische vervuiling'.
- **Optie b:** je kiest ervoor het chemisch afval op een duurzame manier te verwerken en zoveel mogelijk te recyclen. Je fabriek zal daardoor niet groeien, maar je mag een vakje bij 'chemische vervuiling' of 'bodem- en waterverontreiniging' schrappen of uitgommen.

Je krijgt de vrije keuze om te doen wat je wilt met een groot stuk bos.

- **Optie a:** je kiest voor een woonwijk. Dat zorgt voor ontbossing: kleur een vakje bij 'verlies aan biodiversiteit'. Je mag ook twee vakjes kleuren bij 'wonen'.
- **Optie b:** je verkiest geen nieuwe woonwijk en maakt zelfs werk van herbebossing. Je mag een vakje schrappen bij 'verlies aan biodiversiteit' of 'klimaatverandering'.

De supermarkten in je ideale wereld kunnen al dan niet duurzaam zijn.

- **Optie a:** duurzame supermarkten met lokale producten en verpakkingsvrije winkels: je mag een blokje schrappen bij 'luchtvervuiling' of 'klimaatverandering'.
- **Optie b:** een supermarkt met goedkope producten die niet altijd duurzaam zijn: je mag een vakje inkleuren bij 'werk en inkomen' (je geeft minder geld uit), maar je kleurt ook een extra vakje bij 'klimaatverandering'.



Je kiest ervoor om op je school:

- **Optie a:** les te geven volgens het klassieke economische model, dat gebaseerd is op telkens meer (economische) groei. Iedereen blijft overmatig grondstoffen verbruiken: kleur een vakje bij 'overmatig waterverbruik'.
- **Optie b:** les te geven in functie van de theorie van de donuteconomie, waarbij rekening gehouden wordt met de grenzen van de wereld. Iedereen leeft bewuster en verbruikt minder grondstoffen. Je mag een vakje 'overmatig waterverbruik' of 'klimaatverandering' schrappen én een vakje 'opleiding en educatie' inkleuren.

Je beseft dat het niet goed gaat met de planeet en de sociale ongelijkheid in de maatschappij.

- **Optie a:** je zet je in voor een lokale vzw of je gaat betogen om politiek druk uit te oefenen (bv. een klimaatmars). Je mag een vakje kleuren bij 'inspraak' en een blokje schrappen bij 'klimaatverandering'.
- **Optie b:** je denkt niet dat jij het verschil kan maken, dus je kijkt wat tv of bladert in een tijdschrift. Kleur een blokje bij 'klimaatverandering'.

Jouw ideale wereld bestaat voor een groot deel uit wegen. Hoe wil jij dat die wegen gebruikt worden?

- **Optie a:** je schaft de subsidie voor salariswagens af en investeert dat geld in openbaar vervoer. Daardoor wordt de lucht veel gezonder. Je mag een vakje kleuren bij 'gezondheid' en een blokje schrappen bij 'luchtvervuiling' of 'klimaatverandering'.
- **Optie b:** je verandert niets aan het huidige beleid. Je mag een vakje kleuren bij 'werk en inkomen', maar ook bij 'luchtvervuiling' én bij 'klimaatverandering'.

MOGELIJKE SPELEN

- **Blad-steen-schaar:** ga allemaal per twee staan en doe schaar-steen-papier. Wie verliest, wordt enthousiaste supporter van de winnaar. Die daagt nu iemand anders uit. De hele achterban van de verliezer wordt dan supporter van de winnaar, tot er uiteindelijk maar één winnaar overblijft.
- **Hanengevecht:** hetzelfde principe als bij blad-steen-schaar. Je speelt per twee, en wie verliest, wordt supporter van de winnaar. Hanengevecht speel je door op één been rond te springen met je armen gekruist voor je borst. Spelers springen tegen elkaar tot een van hen een tweede voet op de grond zet.
- **Krokodillengevecht:** hetzelfde principe als bij blad-steen-schaar. Je speelt per twee, en wie verliest, wordt supporter van de winnaar. Krokodillengevecht speel je door je in pomphouding tegenover elkaar op te stellen (op handen en voeten). Na het startsignaal probeer je elkaars armen weg te trekken zodat één speler met de buik op de grond belandt.
- **Stoelendans:** maak een cirkel met stoelen, één stoel minder dan er spelers zijn. Alle spelers dansen rond de stoelencirkel en proberen een stoel te bemachtigen wanneer de muziek stopt. Wie afvalt, neemt meteen een stoel mee uit de cirkel. Wie als laatste overblijft, is de winnaar.
Materiaal: stoelen, muziek
- **Omgekeerd verstoppertje:** iemand van de begeleiding gaat zich verstoppen. De spelers zoeken de verstopper en gaan bij hem of haar zitten. Het ploegje dat als eerste volledig bij de verstopper zit, wint.
- **Om het hoogste plakband:** alle spelers krijgen een stukje papiertape met hun naam op. Dat plakken ze zo hoog mogelijk op een muur door te springen. Je mag geen hulpstukken gebruiken.
Materiaal: papiertape
- **Levende petanque:** Om het verst lopen terwijl je in één adem "aaah" roept. Is je adem op, dan stop je.

BROEDERLIJK DELEN

Broederlijk Delen is een organisatie die samen met lokale partners verspreid over de wereld succesvol strijdt tegen armoede en ongelijkheid. Zij focussen daarbij op drie thema's: recht op voedsel, duurzaam beheer van natuurlijke rijkdommen, en inspraak en vrede.

Zestig jaar. Zo lang bestaat Broederlijk Delen al. Zestig jaar campagne voeren voor een betere wereld. Je zou denken dat er dan een beetje sleet op komt. Maar niets is minder waar! Broederlijk Delen is springlevend én broodnodig. Dat willen we dit jaar, 2021, in de kijker zetten. Ons thema: **Broederlijk Delen!** Of hoe wij delen als een hefboom zien voor een andere manier van leven. Een wereld in een heerlijke donut, met respect voor elkaar en voor de grenzen van onze aarde.

Zestig jaar lang al werken wij aan een ideaal. Een betere wereld zonder ongelijkheid, waar iedereen mee is. Met de uitdagingen van vandaag is dat meer dan nodig. Voor ons start die betere wereld met delen en herverdelen. Met elkaar én met het Zuiden. Deel je mee?

Broederlijk Delen organiseert een heleboel activiteiten voor volwassenen, maar ook voor jongeren! Kijk op **broederlijkdelen.be/doe-mee**.

Wij delen

avontuur

een pot choco

het weekend

kampvuur

Delen doet goed.

Ook met het Zuiden.

BE12 0000 0000 9292



Broederlijk Delen
TOT IEDEREEN MEE IS



ADRESSENLIJST

Spoor ZES

Kipdorp 30
2000 Antwerpen
03-231 07 95
spoorzes@chiro.be
chiro.be/spoorzes
spoorzesindeklas.be



Broederlijk Delen

Huidevettersstraat 165
1000 Brussel
02-502 57 00
info@broederlijkdelen.be
broederlijkdelen.be



Broederlijk Delen
TOT IEDEEREN MEE IS

Broederlijk Delen heeft naast een nationaal secretariaat nog een heleboel regionale secretariaten. Die vind je op **broederlijkdelen.be/contact**.

MEER SPOOR ZES

Ga naar chiro.be/jongerenspel, daar vind je nog een heleboel jongerenspelen!



Nast jongerenspelen maakt Spoor ZES nog andere materialen.

Wereldoverhoop



Tekstenboekje

De wereld draait vierkant rond, lijkt het. Tijd voor een andere manier van omgaan met elkaar en met de planeet. Laat je inspireren door jonge mensen uit Bolivia, Congo, Israël-Palestina en Vlaanderen. Foto's, teksten en vragen geven ons stof tot nadenken.

Meer info op chiro.be/tekstenboekje.

Delen is broodnodig



Solidariteitsproject voor het lager onderwijs

'Delen is broodnodig', dat zullen de leerlingen ontdekken met dit lagerschoolproject. Neem nu die boterham die je 's middags eet. Zonder de bakker die het brood maakt, of je mama of papa die het brood gaan halen, zou je er nu niet lekker van kunnen smullen. Als we niet met elkaar delen, zouden we er maar belabberd uit komen. En daarom is delen brood-nodig!

Tijdens dit project maken we kennis met Christopher, een jongen uit Sia in de Democratische Republiek Congo. Wat vindt hij broodnodig? En hoe gaan hij en zijn familie te werk om dat te realiseren?

Daarnaast vieren we een verjaardag, want Broederlijk Delen wordt 60! Hét moment om in de kijker te zetten dat 'broederlijk' delen broodnodig is: met je naasten, met mensen veraf en ook met de Aarde.

Ontdek het allemaal in 'Delen is broodnodig'.

Lees meer op spoorzesindeklas.be

**Bijna de helft van alle broeikasgassen
wordt uitgestoten door slechts 10% van de aardbewoners.**

**Met slechts 3% van de wereldwijde voedselproductie
kunnen we alle honger bannen.**

**Meer dan 30% van het geproduceerde voedsel
wordt verspild.**

Professor Kate Raworth in het boek 'Donuteconomie'

DE DONUT

**Een binnencirkel.
Een buitencirkel.**

**Het goede leven bevindt zich
tussen het 'sociaal fundament'
en waardig leven kunnen leiden,
en het 'ecologisch plafond',
waardoor onze levenswijze
de draagkracht van de planeet
niet aantast.**

Met beide is er een probleem.

**En dat heeft niets
met ons huidig aantal te maken,
maar met wereldwijde ongelijkheid
en een onhoudbaar economisch model.**

**Door het ene belanden miljoenen mensen
in het gat van de donut.**

**Door het andere kreunt onze aarde
onder vervuiling, opwarming en afsterving.**