Achter het Label

docentenbrief

1 lesuur
het spel zelf duurt 20–25 min

Doel van het spel

De klas werkt een week in een kledingfabriek in Bangladesh. De telefoon of laptop van elke leerling is een naaimachine, en iedere leerling speelt een naaister of naaier met een familie die op het loon rekent. Het merk FASTR bestelt elke dag meer T-shirts voor minder geld, en 's avonds is het loon net niet genoeg. Op dag 4 zitten er scheuren in de muur en hoort de klas over Rana Plaza (2013). Daarna kiest de klas nieuwe afspraken en speelt dag 3 opnieuw. Zo ontdekken leerlingen dat **harder werken** het probleem niet oplost, en **betere afspraken** wel.

Benodigdheden

- Digibord of beamer met internet, liefst met geluid
- Per leerling een telefoon, tablet of laptop met internet. Geen app of account nodig.
- Het spel: **duurzaamheidindeklas.nl/label**
- Kleding met een label: waar is die gemaakt?

Voorbereiding (± 5 min)

- Open het spel op het digibord en klik op **Start een spel**.
- Kies het niveau en hoe lang een werkdag duurt (45, 60 of 75 seconden).
- Kies of je **dag 4 (Rana Plaza)** speelt. Lees eerst de tips op pagina 3.
- Eerste keer? Kies op de startpagina **Probeer het uit**. Dan speel je met computerspelers.

Leerdoelen

1. Leerlingen beschrijven wie hun kleding maakt en onder welke omstandigheden.
2. Leerlingen leggen uit waarom het loon van een naaister niet genoeg is om van te leven, en welke rol het merk speelt.
3. Leerlingen vertellen wat er bij Rana Plaza gebeurde en wat er daarna veranderde.
4. Leerlingen beoordelen maatregelen, zoals een eerlijke inkoopprijs, een wet en een vakbond.



Sluit aan bij de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's) 8, 10 en 12.



Voor wie?
Vo onderbouw, vo bovenbouw en mbo. In het mbo lees je in deze brief overal 'studenten' in plaats van 'leerlingen'.

Hoeveel spelers?
5 tot 32. Zijn er minder dan 5, dan vullen computerspelers de fabriek aan.

Het spel speel je gratis op **duurzaamheidindeklas.nl/label**.

ZO VERLOOPT DE LES

Lesschema

Tijd	Activiteit	Uitleg
Starten · inloggen en vooruitblik		
5 min	**Introductie**	Vraag: *Kijk op het label van je trui of T-shirt. Waar is hij gemaakt? En wie heeft hem genaaid?* Vertel: vandaag werken jullie een week in een kledingfabriek in Bangladesh.
5 min	**Meedoen**	Leerlingen scannen de QR-code of typen de code in op hun laptop. Ze kiezen een naam en beantwoorden twee vragen over hun kleding. Iedereen binnen? Sluit de deelname met het slotje.
Spelen · ronde 1, drie werkdagen		
2 min	**Personage**	Klik op **Start**. Iedereen krijgt een personage met een familie en een doel, zoals Rina (19), die het schoolgeld van haar broertje betaalt.
12 min	**Dag 1, 2 en 3**	Elke dag: de order van FASTR, naaien op de telefoon, kiezen of je overwerkt, en 's avonds huur, eten en het familiedoel betalen. Elke dag wordt de order groter en het loon lager.
Spelen · dag 4 en de winkel		
4 min	**Dag 4**	Scheuren in de muur: gaan leerlingen toch naar binnen? Daarna volgt een zwart scherm over Rana Plaza, zonder beelden. Klik pas op **Verder** als de klas er klaar voor is.
3 min	**De winkel**	Het T-shirt kost € 29. De naaisters krijgen daar samen ongeveer € 0,20 van. Vraag daarna: *Waarom ging je toch naar binnen?*
Spelen · ronde 2, betere afspraken		
2 min	**Stemmen**	Iedereen kiest op de telefoon 2 van de 4 maatregelen. De 2 met de meeste stemmen gaan in.
4 min	**Dag 3 opnieuw**	Dezelfde werkdag, nu met de nieuwe afspraken. De uitslag laat zien wie nu alles kan betalen.
Nabespreken · eindscherm en gesprek		
10 min	**Nabespreking**	Klik op **Nabespreking** en kies twee of drie gespreksvragen (pagina 4).
3 min	**Afsluiten**	Laat een paar leerlingen zeggen wat ze anders gaan doen als ze kleding kopen.

Zo werkt het spel



Je personage
Je bent een naaister of naaier met een familie die op je loon rekent.



De order
FASTR bestelt elke dag meer T-shirts en betaalt minder. Je krijgt betaald per bundel van 10 T-shirts.



De avond
Je betaalt huur, eten en je familiedoel. Is het geld op? Dan kies je wat je laat schieten.



Naaien
Je telefoon is je naaimachine. Volg de naden met je vinger of muis. Elk T-shirt heeft 3 of 4 naden. Slordig werk wordt afgekeurd.



Overwerken
Na de werkdag kies je: overwerken of naar huis. Overwerk levert iets op, maar de lijn wordt smaller en de volgende dag ben je moe.



Ronde 2
De klas kiest 2 maatregelen en speelt dag 3 opnieuw. Nu zie je wat betere afspraken doen.

Minder tijd?

Kies een werkdag van **45 seconden** en zet dag 4 uit. Bespreek Rana Plaza dan kort zelf. Het spel duurt dan ± 15 minuten.

Meer tijd?

Kies een verdiepende opdracht (pagina 4), of speel in een volgende les **Wie maakte mijn telefoon?**: dezelfde vraag, over je telefoon.

Tips voor begeleiding

- **Bereid Rana Plaza voor.** Vertel vooraf kort dat het spel over een echte ramp gaat, of zet dag 4 uit. Let op leerlingen die zelf een ramp of verlies meemaakten.
- **Laat de stilte er zijn.** Het zwarte scherm gaat pas verder als jij klikt. Neem de tijd, en begin daarna niet meteen met vragen.
- **Eerst gevoel, dan feiten.** Vraag eerst: *Hoe voelde het?* Daarna: *Klopt dit met het echt?* Na elke werkdag laat het bord een echt feit zien, met de bron erbij.
- **Harder werken helpt niet.** Ook wie snel en netjes naait, komt geld tekort. Dat is de kern van het spel: het probleem zit in de afspraken, niet in de naaister.
- **Stukloon of dagloon.** In het spel krijg je per bundel betaald. In de meeste fabrieken in Bangladesh krijg je een vast minimumloon en moet je een productiedoel halen. Vertel dat erbij.
- **Let op de klas.** Komen leerlingen zelf uit Bangladesh? Laat ze kiezen of ze iets willen vertellen. Bangladesh is veel meer dan kledingfabrieken. FASTR bestaat niet. De personages zijn verzonnen, maar gebaseerd op echte verhalen.

⚠ Als het niet werkt

- **Geen QR-scanner?** Typ het webadres onder de QR-code en daarna de code. Op een laptop typ je de code op de startpagina bij **Ik ben leerling**.
- **Naam niet op het bord?** Heeft de telefoon internet? Ververs de pagina: de leerling komt vanzelf terug in het spel.
- Tijdens het spel staat rechtsonder op het digibord een bolletje. **Groen** betekent: verbonden.
- **Digibord per ongeluk gesloten?** Open het spel opnieuw op dezelfde computer. Je gaat verder waar je was.
- **Kwetsende naam?** In de wachtruimte verwijder je een speler met het kruisje.

☆ Knoppen voor de docent

- ⏸ Pauze: de tijd staat stil
- +10 10 seconden extra
- ⏭ Volgende stap, zonder te wachten
- 🔊 Geluid en muziek aan of uit
- ⛶ Volledig scherm
- 🔒 Slotje: geen nieuwe spelers meer
- ? Uitleg voor docenten
- ■ Stoppen (klik twee keer)

Dag 4 zet je aan of uit in de wachtruimte, of tot dag 4 rechts op het bord. Bij de onthullingen staan onderaan twee knoppen: **Pauze** en de volgende stap.



Zo ziet het eruit

Op het digibord zie je de fabriekshal met ieders naaimachine, de order van FASTR en de berichten van de baas. Op de telefoon naaien leerlingen de T-shirts en betalen ze 's avonds hun rekeningen.

Privacy

Leerlingen vullen alleen een naam in, zonder account. Namen en antwoorden staan tijdelijk op de website en worden uiterlijk na 12 uur automatisch gewist. Er gaat niets naar andere bedrijven.

TIJDENS EN NA HET SPEL

Nabespreken en verdiepen

De vier momenten bespreken

1. **De avond.** Het loon is net niet genoeg voor huur, eten en familie. *Wie werkte over? Hielp dat?*
2. **Dag 4.** De baas zegt: wie niet komt, krijgt geen loon. *Waarom ging je toch naar binnen? Wat had je nodig om nee te zeggen?*
3. **De winkel.** Van € 29 krijgen de naaisters samen ongeveer € 0,20. *Wie krijgt de rest?*
4. **De uitslag.** Niet harder werken, maar betere afspraken. *Welke maatregel maakte het verschil, en wie moet hem nemen?*

Op het eindscherm staat onder **Nabespreking**: gespreksvragen voor het niveau dat je koos, wat leerlingen zelf kunnen doen, en de bronnen. Met **Afdrukken** print je het overzicht.

Wie krijgt wat van € 29?



Merk en winkel	€ 22,17	76,4%
Btw	€ 5,03	17,3%
Fabriek	€ 1,60	5,5%
Naaisters	€ 0,20	0,7%

Bron: Public Eye / Clean Clothes Campaign, 2026

Verdiepende opdrachten

Label-check

huiswerk

Kijk thuis op de labels van vijf kledingstukken. Waar zijn ze gemaakt? Zoek van één merk op wat het vertelt over de mensen in de fabriek.

Brief aan FASTR

15 min · onderbouw

Leerlingen schrijven als hun personage een korte brief aan FASTR. Wat moet er anders, en waarom?

Wie is aan zet?

20 min · bovenbouw en mbo

Vier groepen: een kledingmerk, een fabriekseigenaar in Bangladesh, de Europese Unie en een jongere in Nederland. Wat kunnen zij doen, en wat is hun belang? Sluit af met een kort debat.

Actie! Organiseer een kledingruilbeurs op school. Het spel heeft al geteld hoeveel nieuwe kleding de klas vorige maand kocht. **Verder werken?** In **Impact Imperium** zit hetzelfde T-shirt: wat kost het het milieu? Of start het project **Duurzaam Alternatief**: repareren, ruilen en tweedehands.

Vragen voor de nabespreking

1. Hoe voelde het toen je vingers moe werden en het geld toch op was?
2. Waarom betaalde FASTR elke dag minder? Wie had daar baat bij?
3. Is ‘gewoon harder werken’ een oplossing? Wat liet het spel zien?
4. Een leefbaar loon kost 40 tot 85 cent extra per T-shirt. Waarom gebeurt het dan niet vanzelf?
5. Wie moet dit oplossen: jij als koper, de merken of de overheid? Wat kan een wet wat jij niet kunt?