Kansen(on)gelijkheid

docentenbrief

± 30 min
met verdieping 1 lesuur

Doel van het spel

Leerlingen ervaren hoe het voelt als niet iedereen dezelfde kansen krijgt. In zes groepen kiezen ze om de beurt startkaarten om een bedrijf te beginnen. De groep die als eerste kiest, heeft de beste kaarten. De laatste groep houdt de slechtste over. Daarna verdelen de groepen alle kaarten opnieuw, zo **eerlijk** mogelijk. Zo praten leerlingen over ongelijke kansen in het echte leven, en bedenken ze hoe het eerlijker kan.

Benodigdheden

- De startkaarten in verschillende kleuren, uit de klassenset van Impact Imperium
- De speciale bril uit de doos, om de punten op de achterkant van de kaarten te lezen
- Post-its en pennen
- Voor de verdieping: een groot vel papier of een stuk muur, en het bord

Voorbereiding (± 2 min)

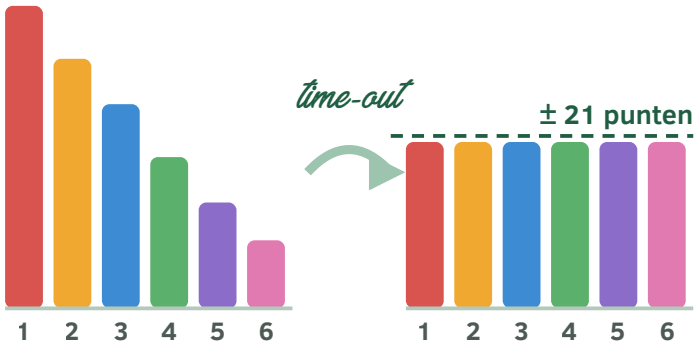
- Zet de tafels in zes groepjes.
- Leg de startkaarten op tafel: per kleur een rij, van boven naar beneden. Binnen een kleur is de volgorde willekeurig.
- Houd de speciale bril bij je. Die heb je pas in ronde 2 nodig.

Leerdoelen

1. Leerlingen ervaren kansenongelijkheid.
2. Leerlingen denken na over andere situaties met kansenongelijkheid.
3. Leerlingen bedenken een manier om de ongelijkheid in de groep te verkleinen.
4. Leerlingen zoeken een oplossing voor een andere situatie met kansenongelijkheid.



Sluit aan bij de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's) 1, 3, 4, 6 en vooral **10**: minder ongelijkheid.



Ronde 1 · oneerlijk
punten per groep

Ronde 2 · eerlijk
punten per groep

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

Hoeveel spelers?
De hele klas, verdeeld over zes groepen.

Zit in de klassenset van Impact Imperium. Meer op **duurzaamheidindeklas.nl/kansenongelijkheid**.

ZO VERLOOPT DE LES

Lesschema

Tijd	Activiteit	Uitleg
Starten · groepen maken en uitleg		
5 min	**Introductie**	Deel de klas in zes groepen. Vertel dat ze straks een spel spelen en dat ze nu startkaarten mogen kiezen om een bedrijf te beginnen. De kaarten leveren later in het spel punten op.
Spelen · ronde 1, oneerlijk verdeeld		
5 min	**Ronde 1**	Wijs willekeurig een groep aan die mag beginnen. De groepen kiezen om de beurt een kaart, tot elke groep één kaart van elke kleur heeft. *Wacht tot er discussie ontstaat over de manier van verdelen.*
10 min	**Time-out**	Luister naar de bezwaren. Vraag hoe de groepen de verdeling hebben ervaren. Bespreek dat groep 1 de beste kaarten heeft en groep 6 de slechtste: wat doet dat met de groepen? Vertel dat dit kansenongelijkheid is: niet iedereen heeft dezelfde startkansen. Vraag naar situaties in het echte leven (pagina 4).
Spelen · ronde 2, eerlijk verdeeld		
10 min	**Ronde 2**	De groepen verdelen alle kaarten opnieuw, op een eerlijke manier. Ze kiezen zelf hoe. Controleer daarna de punten met de speciale bril. Is het gelukt? Dan heeft elke groep ongeveer **21 punten**. Sluit af met een paar vragen voor het gesprek (pagina 4).
Verdiepen · optioneel		
15–20 min	**Verdieping**	Kies verdiepende opdracht 1 (voorbeelden verzamelen) of 2 (oplossingen bedenken). Zie pagina 4.

Zo werkt het spel

Zes groepen
De klas speelt in zes groepen. Elke groep wil een bedrijf beginnen.

Om de beurt
Een willekeurige groep begint. Wie eerst kiest, heeft de meeste keus. Wie als laatste kiest, krijgt wat er over is.

Time-out
Na ronde 1 praat de klas over de verdeling. Was dit eerlijk? En waar zie je dit in het echt?

Startkaarten
Per kleur ligt een rij kaarten. Elke groep krijgt één kaart van elke kleur.

Verborgen punten
Op de achterkant van elke kaart staan punten. Die lees je alleen met de speciale bril.

Eerlijk verdelen
In ronde 2 verdelen de groepen alle kaarten opnieuw. Gelukt? Dan heeft elke groep ± 21 punten.

Minder tijd?

Speel de twee rondes met een korte time-out van 5 minuten. Dan duurt het ongeveer 20 minuten.

Meer tijd?

Doe één of beide verdiepende opdrachten (pagina 4), of speel daarna Impact Imperium.

Tips voor begeleiding

- **Laat het schuren.** Grijp in ronde 1 niet meteen in als groepen gaan klagen. Juist die discussie is het begin van het gesprek.
- **Zeg nog niets over de punten.** Leerlingen ontdekken pas in ronde 2, met de bril, hoeveel hun kaarten waard zijn.
- **Eerst gevoel, dan het echte leven.** Vraag eerst hoe het voelde om als eerste of als laatste te kiezen. Vraag daarna pas: waar zie je dit in het echt?
- **Let op de klas.** Voorbeelden over geld, de wijk, een achternaam of man en vrouw kunnen dichtbij komen. Houd de voorbeelden algemeen en dwing niemand iets persoonlijks te delen.
- **Elke strategie mag.** In ronde 2 kiezen de groepen zelf hoe ze eerlijk verdelen. Vraag na afloop: welke manier werkte, en waarom?
- **Kleine klas?** Maak kleinere groepjes, maar houd zes groepen. Dan klopt de verdeling van ongeveer 21 punten per groep.

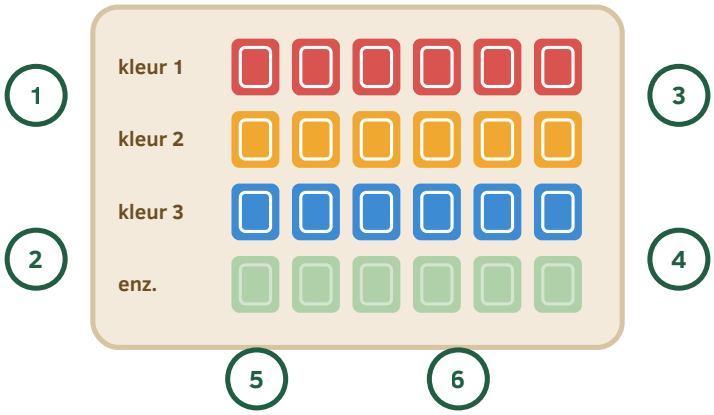
⚠ Als het anders loopt

- **Geen discussie?** Vraag dan zelf: *“Vinden jullie dit eerlijk?”* of *“Wie zou willen ruilen?”*
- **Wordt het te fel?** Begin de time-out eerder. Benadruk dat het lot de volgorde bepaalde, niet de groep zelf.
- **Lukt eerlijk verdelen niet in één keer?** Geef de groepen nog een paar minuten en controleer opnieuw met de bril.

∞ De speciale bril

Op de achterkant van de kaarten staan punten die je met het blote oog niet ziet. Met de bril uit de doos lees je ze wel.

Gebruik de bril pas in ronde 2, bij het controleren. Tel per groep de punten op. Bij een eerlijke verdeling heeft elke groep ongeveer 21 punten.



Zo leg je het klaar

Leg de startkaarten in het midden: per kleur een rij, van boven naar beneden. Binnen een kleur is de volgorde willekeurig. De zes groepen zitten eromheen.

Een willekeurige groep kiest als eerste. Daarna gaat het om de beurt, tot elke groep één kaart van elke kleur heeft.

TIJDENS EN NA HET SPEL

Nabespreken en verdiepen

Situaties uit het echte leven · voor de time-out

Vraag leerlingen om andere situaties te noemen waarin niet iedereen dezelfde startkansen heeft. Help zo nodig met deze voorbeelden:

- Als je uit een rijk gezin komt, heb je dan andere startkansen?
- Als je in een achterstandswijk woont, krijg je dan net zulk goed onderwijs als iemand in een welvarende buurt?
- Als je een buitenlandse achternaam hebt, heb je dan minder kans op een baan?
- Als je een vrouw bent, heb je dan evenveel kansen om carrière te maken?

Verdiepende opdrachten

1 · Voorbeelden verzamelen

± 15 min · post-its

Elke leerling schrijft op 3 post-its een voorbeeld van kansenongelijkheid. Dat mag uit eigen ervaring of uit situaties die ze kennen. De groepen plakken hun post-its op een groot vel papier of op de muur. Bespreek de voorbeelden in de klas: wat lijkt op elkaar, en wat is anders?

2 · Oplossingen bedenken

± 20 min · bord en post-its

Schrijf de meest sprekende voorbeelden van de leerlingen op post-its op het bord. Elke groep kiest eerlijk één post-it. Zorg dat elke groep er een heeft. De groep bedenkt een oplossing: creatief, maar ook praktisch. Bespreek de oplossingen: hoe haalbaar zijn ze, en zouden ze werken?

Verder werken? Speel **Impact Imperium** uit dezelfde klassenset, of de **Interactieve SDG-les** over SDG 10. In **Wie maakte mijn telefoon?** ervaren leerlingen hoe ongelijk werk en loon verdeeld zijn in de keten van een telefoon.

Vragen voor het gesprek

1. Hoe ging jouw groep om met de ongelijke verdeling?
2. Hoe voelde het om als eerste te kiezen? En als laatste?
3. Wat vind je van de verdeling in ronde 1? Hoe kan het beter?
4. Welke andere situaties ken je waarin mensen minder grote startkansen hebben?
5. Wie kan in het echt iets doen aan ongelijke kansen: jij, de school, bedrijven of de overheid?