



Binnen het kader van de campagne *Stoel zoekt Lief* bieden wij u – leerkracht van de **eerste graad** in het **middelbaar onderwijs** – **drie kant-en-klare workshops** aan rond **duurzaamheid** en **Noord-Zuid-solidariteit**.

BOS+ en Netwerk Bewust Verbruiken lanceerden in 2014 de campagne *Stoel zoekt Lief*. Tijdens deze campagne gaan we op zoek naar de wortels van de stoel waar wij elke dag achteloos op gaan zitten. Zo stond de boom waarvan de rugleuning gemaakt is, in een klein dorpje in de Peruaanse Amazone. Een poot is gerecycleerd van een antiek tafeltje dat ooit bij de familie Verdonck in de gang stond. De zit bestaat uit afvalhout van een groot internationaal bedrijf.

Achter elk voorwerp zit een boeiend en complex verhaal van duurzame keuzes, van mensen bij ons en in het Zuiden. Met de driejarige campagne tonen we dat duurzame consumptie in Vlaanderen een positieve invloed kan hebben op de druk op natuurlijke rijkdommen elders ter wereld, en dus op de duurzame ontwikkeling van de bevolking daar.

Ons aanbod:

- workshop van 1 lesuur rond **upcycling**
- workshop van 1 lesuur rond de **weg van duurzaam tropisch hout** (o.a. certificering, transport)
- workshop van 1 lesuur rond **inheemse gemeenschappen en tropisch bos** (Shipibo Konibo, Peru)

U leest meer over de campagne op www.stoelzoektlief.be.



Vlaanderen
verbeelding werkt



DRAAIBOEK JEUGDBEWEGINGSPEL –

De weg van Tropisch hout & inheemse gemeenschappen

Doel

Spel 1, 2, 3: Via de verschillende inleefspelen een idee krijgen van het Amazonewoud, hoe hout wordt ontgind en de huidige situatie.

Spel 4: Gecertificeerd hout van Luís tot bij Belgische houtverwerkingsbedrijven krijgen

Duur

Deze workshop bestaat uit 4 spelen. Afhankelijk van hoeveel tijd de groep heeft, kan je 2 tot 4 van deze spelen doen. In 2.5 uur is het mogelijk om bijvoorbeeld spel 1, 2 en 4 te doen.

Benodigdheden

Enkele zonnebrillen en petjes

Blinddoeken

Foto van Luís

FSC-labels

Vals geld

Verloop

Inleefspel 1: Ontmasker de illegale houthakkers

Inleiding: we bevinden ons vandaag niet in dít bos, maar in een veel groter bos. Iemand een idee welk bos dit is? *Je stuurt hen richting Zuid-Amerika → Regenwoud → Amazonewoud.* Hoe ziet dat bos eruit en wat leeft er? *De jongeren geven antwoorden over grote bomen, dieren. Je kan daarover wat uitweiden en vertellen over de dieren en zeldzame bomen (tot 100m hoog, 9m dik!). Om hen tot bij mensen (Hoe zien de mensen van inheemse gemeenschappen eruit? Hebben ze contact met de buitenwereld?) en illegale houthakkers te krijgen moet je hen meestal wat input geven.*

In het eerste spel duid ik illegale houthakkers aan, die zich mogen verstoppen. De rest wil hen ontmaskeren, dat doe je door je bij hen te verstoppen als je hen vindt. Oké, jullie mogen allemaal even op je buik gaan liggen met jullie ogen toe. Ik geef zodadelijk de illegale houthakkers een pet en zonnebril, en ze mogen zich dan gaan verstoppen. Wanneer ik je een tik geef mag je rechtstaan en beginnen zoeken. Maar zorg dat de rest je niet ziet!

Als ze allemaal gevonden zijn: denk je dat het in het Amazonewoud ook zo makkelijk is? We gaan nu eens kijken hoe het voelt om illegale houthakker te zijn in het Amazonewoud.

Inleefspel 2: Verdien je kost in het Amazonewoud

Goed, jullie zijn allemaal illegale houtkappers en willen hout uit ons bos halen om te verkopen en zo jullie gezin te onderhouden. Waarvoor zullen we dat gebruiken? *Allerlei gebruiken van hout worden opgesomd, je stuurt hen tot meubels.* Welke eigenschappen moet een boom hebben die ik wil gebruiken om er een meubel van te maken? We zeiden al dat de bomen in het Amazonewoud zeer groot kunnen worden. Wat nog? *Sterk hout, weinig ogen, breed, mooie kleur,....* Inderdaad! Jullie mogen nu in de kring hier de twee “bomen” (=leiding) kiezen die het beste aan deze eigenschappen voldoen. Welke bomen zouden jullie willen omhakken zodat je er veel geld mee kan verdienen om je gezin te onderhouden? De 2 grootste en sterkste mensen worden gekozen.

Hoe ga je de boom herkennen in het Amazonewoud? Kan je de bladeren zien? Nee, maar je kan wel aan de hand van de schors weten welke boomsoort het is. Wat ook dikwijls wordt gedaan is een stukje schors eraf halen en aan de hand van de hars die eruit komt de boom identificeren. Oké, we hebben nu de juiste boom gevonden, hoe zouden jullie het aanpakken om hem om te hakken? Het Amazonewoud is dicht begroeid, wat is er allemaal rond deze grote boom? *Lianen, andere bomen, nesten...* Inderdaad, en stel dat dit de boom is die ik wil omhakken, en errond staan 2 kleine boompjes (2 jongeren errond zetten), wat gebeurt er dan als ik de boom omzaag? De andere boompjes vallen mee want lianen hangen eraan vast.

Deze bomen gaan zich straks verstoppen in het bos, de bedoeling is om ze om te hakken en naar de rivier te slepen (de boom kan uiteraard niet wandelen). De baas wacht daar op jullie en wil binnen 10 minuten het hout in handen hebben, anders gaat hij op zoek naar ander hout en betaalt hij jullie niet! En jullie hebben de inkomsten echt nodig, van zo'n boom kan je je gezin (10 kinderen, een hond, ...) enkele maanden onderhouden.

Na het spel: Was het makkelijk? Hebben jullie gezien wat een sleepspoor jullie veroorzaakten? De baas is kwaad omdat jullie zo laat waren en de boom beschadigd hebben. Omdat jullie een beter leven willen en niet meer in onzekerheid willen leven, willen jullie het FSC-certificaat behalen. Heeft iemand al gehoord van FSC of het logo gezien? Waar zag je het logo al? *Treinticket, melkbrik, printerpapier, houten bank, winkelrekening,...* Heeft iemand een idee wat het dan betekent als hout of papier het FSC-certificaat heeft? 1. De bossen worden beschermd: voor elke boom die men root plant men een nieuwe. 2. De mensen die in de bossen leven en werken worden beschermd: ze krijgen een eerlijk loon, worden goed behandeld en krijgen veilige kledij (want bosbouwer is één van de gevaarlijkste beroepen ter wereld!). 3. Er wordt gezorgd dat de bossen ook in de toekomst voor genoeg opbrengst zullen zorgen.

Inleefspel 3: Overleef in het Amazonewoud

We zeiden al dat het in het Amazonewoud zeer dichtbegroeid is en het moeilijk is om veel te zien. Daarom gaan we leren onze andere zintuigen meer te gebruiken. In het volgende spel zullen jullie als groep de boom moeten vinden die ik aanduid, en dat geblinddoekt.

Je hangt een sjaaltje aan een boom wat verderop in het bos (50 meter, met enkele hindernissen onderweg, is voldoende!). De groep mag eerst even gaan kijken welke boom ze moeten vinden,

daarna krijgen ze 5 minuutjes om een tactiek te bespreken. Daarbij denken ze eraan hoe ze hun andere zintuigen kunnen gebruiken.

1 groepslid wordt aangeduid als sjamaan: hij mag, als de groep zijn hulp inroept, een tip geven die bestaat uit hoogstens 3 woorden (bv. links dan rechtdoor). De groep moet in ruil voor de tip wel een offer brengen dat de sjamaan bepaalt (bv. ze mogen elkaar niet meer vasthouden, ze moeten achteruit wandelen, ze moeten de enquête invullen,...).

Spel 4: Verdien het FSC-certificaat

Luís is een jongeman uit Peru, die zijn eigen houtbedrijf begonnen is. Hij komt uit het dorpje Junín Pablo en woont samen met zijn inheemse gemeenschap Shipibo Konibo in het Amazonewoud. Om een goede prijs voor zijn hout te krijgen en zo zijn werknemers een goed loon te kunnen betalen en daarenboven aan verantwoord bosbeheer te kunnen doen om zorg te dragen voor de streek waar hij vandaan komt, heeft Luís het FSC-certificaat behaald.

Het bedrijf van Luís is goed gestart en heeft een goede omzet dankzij het FSC-certificaat. De Shipibo Konibo kunnen dankzij het duurzame bosbeheer (selectieve kap: geen kaalkap meer, maar 'uitdunning' van het bos,...) alle nodige producten uit hun bos blijven halen (kort toelichten wat ze uit dat bos halen: voedsel, medicijnen, bouwmaterialen, zuurstof, ontspanningsmogelijkheden, ...) én ze verdienen geld om ook andere basisproducten in de stad te kopen.

Maar Luís heeft slecht nieuws gekregen: er zijn opnieuw bouseigenaars in de buurt die ontbossing toestaan zonder dat de kappers daar een geldige vergunning voor hebben. Luís kan de bossen van die eigenaars overkopen op voorwaarde dat hij een mooie som kan bieden (en hetgeen de illegale kappers betalen dus niet meer voldoet).

Luís schakelt daarop al zijn medewerkers in om zoveel mogelijk hout te verkopen aan Belgische houtverwerkingsbedrijven die geïnteresseerd zijn in zijn gelabeld hout. Met dat geld kan hij omliggende bossen kopen, maar uiteraard willen de illegale kappers daar een 'stokje' voor steken. Er worden 2 teams gemaakt en er worden enkele illegale houtkappers aangeduid die het spel zullen saboteren.

De leiding krijgt de rol van douanier tijdens dit spel. Het gekapte FSC-hout van Luís' bedrijf moet langs de douane passeren. Douaniers (= leiding) controleren of het hout volgens de regels van het land werd gekapt. De teamleden voeren een opdracht uit of betalen een bedrag bij hun respectievelijke douanier om hun FSC-hout door de douane te laten passeren.

Douaniersopdrachten: woorden (beroepen, voorwerpen die met hout te maken hebben bijvoorbeeld) uitbeelden en douanier moet raden, hoger/lager met kaartspel, getal tussen 0 en 10 raden, diersoorten uit het Amazonewoud juist benoemen, ...

Per geslaagde opdracht krijgen de leden een FSC-label voor hun hout. Met dat FSC-label kunnen ze naar de Belgische houtbedrijven, die hen in ruil geld geven.

De teamleden proberen tot bij de Belgische bedrijven te geraken, maar de illegale kappers liggen op de loer om hun duurzaam hout te stelen. Dit doen ze door het label van hun hout af te pakken. Hoe

kunnen ze het label bemachtigen? Door de overlopende teamleden aan te tikken en blad-tak-boom te spelen (= blad-steen-schaar, blad = platte hand, sterker dan boom, zwakker dan tak / tak = gestrekte arm met uitgestrekte duim en wijsvinger, sterker dan blad, zwakker dan boom / boom = gestrekte arm met vuist, sterker tak, zwakker dan blad). Wint de illegale houtkapper, dan krijgt hij het FSC-label.

Ook in de omgekeerde richting kan de illegale houtkapper boycotten. Als de teamleden met het geld overlopen naar hun kamp, kunnen de illegale houtkappers (alleen of met versterking) hen bestelen door hen in de lucht te heffen voor minstens 5 seconden.

Einde: Als Luis en zijn medewerkers erin slagen om x dollars bij mekaar te verdienen binnen een bepaalde tijd, kunnen ze de omliggende bossen opkopen en is hun toekomst veiliggesteld. Het team dat erin slaagt om dit geld het snelst bijeen te verdienen, wint.