

Spel van het Groene en Blauwe netwerk



OPERATIE RE-CREATIE

Doel van het spel

Vier dieren moeten de vreselijke stad doorkruisen om een paradijselijk groen eiland te bereiken (de toekomstige speelplaats) waar het goed leven is en ze partners zullen vinden.

Maar de stad zit vol met obstakels. De dieren kunnen de wegen niet oversteken, raken niet voorbij appartementsblokken of het kanaal ... als de afstand te groot is. De kinderen zullen een weg moeten bouwen voor de dieren (het Groene en Blauwe netwerk) met natuurlijke inrichtingen waardoor deze hun bestemming kunnen bereiken.

Pedagogische doelen

De kinderen laten begrijpen:

- wat het principe van een ecologisch netwerk is;
- dat verschillende dieren niet dezelfde noden en capaciteiten hebben om zich te verplaatsen en dat er voor elk van hen gezorgd moet worden als we willen dat ze overleven en zich kunnen verplaatsen;
- dat de stad een vrij vijandige omgeving is voor de meeste soorten, maar dat specifieke inrichtingen het voor hen mogelijk maken om er te leven.

Materiaal

- 1 spelbord (A1-formaat)
- 4 dierpionnen: kikker, roodborstje, egel en hommel
- 1 graafmachine
- 1 Speelplaats-/Groeneilandkaart
- 90 inrichtingskaarten:
 - 75 Natuurinrichtingen: 15 bomen, 15 vijvers, 15 bloemenweiden, 15 struiken, 15 dode bladeren
 - 15 Stadsinrichtingen: 3 parkings, 3 wegen, 3 fabrieken, 3 winkels, 3 gebouwen
- 1 Dierdobbelsteen
- 1 Inrichtingsdobbelsteen
- 13 Natuurvraagkaarten
- 4 Gebeurteniskaarten

Opstellen van het spel

- Plaats de dierpionnen en de graafmachine op de bijhorende tekeningen op het spelbord.
- Plaats de Speelplaats-/Groeneilandkaart ongeveer daar waar de school zich in Brussel bevindt.

Verloop: Het spel verloopt in twee fasen.



1^e fase

Elk om beurten gooien de kinderen met de dobbelstenen. U kunt er ook voor kiezen om de twee dobbelstenen door twee verschillende kinderen te laten gooien zodat ze vaker kunnen deelnemen.

- De inrichtingsdobbelsteen geeft aan welk soort inrichting het kind op het spelbord zal kunnen plaatsen.
- De dierdobbelsteen geeft aan welk dier er verplaatst zal mogen worden. Als de zijde met het sterretje wordt gegooid, kan een dier naar keuze worden verplaatst of kan er willekeurig een Natuurvraagkaart uit de stapel worden gegraaid (zie De graafmachine).

Het is een spel waarbij er samengewerkt moet worden. Alle kinderen kunnen alle dieren verplaatsen. Het doel is om ze allemaal op de speelplaats te krijgen (het groeneiland). Tijd voor een uitgebreid applaus wanneer elk dier de speelplaats bereikt!

Verplaatsen van de dieren

Elk dier heeft een specifieke verplaatswijze die staat aangegeven op het spelbord:

- De **kikker** kan slechts **één vakje** per keer vooruitgaan op inrichtingen die voordelig zijn voor hem (zie De inrichtingenkaarten).
- De **egel** kan **twee vakjes** vooruitgaan **als** twee inrichtingen die voordelig voor hem zijn aan elkaar grenzen. Hij kan dus niet over een stadsvakje springen, de weg moet aansluitend zijn.
- De **bij** kan **over een vakje vliegen**. Dan gaat ze dus **twee vakjes vooruit** en de weg hoeft geen aaneensluitende lijn te vormen. Ze kan over een stadsvakje of een inrichtingskaart vliegen die niet rechtstreeks voor haar is bedoeld.
- Het **roodborstje** kan **over twee vakjes vliegen**. Deze pion kan dus **drie vakjes** vooruit per keer en in de weg kunnen dus grotere onderbrekingen zitten dan in die voor de bij.

Voor alle pionnen geldt: diagonale verplaatsingen zijn niet toegestaan. Als er geen enkele geschikte natuurlijke inrichting is voorzien op de weg van het dier dat gegooid werd met de dobbelsteen, kan deze pion niet vooruit.

De inrichtingskaarten

De dieren hebben hun favoriete Natuurinrichtingen en verplaatsen zich enkel over die vakjes. (Dat geldt enkel in het spel, want de natuur is er voor iedereen!):

- De struik (met bloemen en fruit) is er voor alle dieren.
- De vijver is er voor alle dieren.
- De bloemen/de weide is er enkel voor de bij.
- De boom is er enkel voor het roodborstje.
- De stapel dode bladeren is er voor de kikker en de egel.

→ Bv.: als de kikker omgeven is door bloemen, kan deze niet vooruit.

De stadsinrichtingskaarten zijn storende elementen die de kinderen moeten plaatsen en die niet weggehaald of bedekt kunnen worden gedurende de rest van het spel.

De graafmachine

Als de dierdobbelsteen de graafmachine aangeeft, moet deze een stapje vooruit op de aftelstrook aan de rechterkant van het spelbord.

Wanneer het sterretje bovenaan de dobbelsteen verschijnt, kan het kind kiezen om op een natuurvraag te antwoorden in plaats van een dier naar keuze te verplaatsen. Als het juiste antwoord wordt gegeven, moet de graafmachine een stap achteruit. Als het antwoord fout is, blijft de machine staan.

Einde van de 1e fase:

De kinderen hebben gewonnen als alle dieren het groeneiland hebben bereikt. Ze hebben verloren als de graafmachine het einde van de aftelstrook heeft bereikt.



2e fase

Proficiat! Alle dieren zijn op de juiste plek geraakt. Het spelbord zit nu vol natuur. Belangrijk daarbij is dat er op meerdere plekken natuurlijke inrichtingen voorzien moeten worden en dat daar een diversiteit in voorzien moet worden om het voor verschillende dieren mogelijk te maken om zich te verplaatsen.

In functie van het spelbord kan het misschien zelfs mogelijk zijn voor een dier om heel Brussel te doorkruisen. Wat een bofkont!

Dat is de kans om de noden van elk dier uit te leggen en hoe de verschillende inrichtingen daaraan kunnen voldoen (leg-, bevoorradings-, schuilplek ...).

Maar...

Een stad blijft evolueren en de klimaatverandering transformeert het stedelijke landschap: 4 kinderen gaan elk een gebeurteniskaart trekken met allemaal verschillende acties die een impact zullen hebben op de kaarten op het spelbord.

Gebeurtenis:

- droogte: alle geïsoleerde natuurinrichtingen weghalen
- overstroming: alle natuurinrichtingen die aan een stadsinrichting grenzen weghalen
- temperatuurstijging: de helft van de bomen weghalen
- inzameling van dode bladeren: één bladerenhoop op de twee weghalen

→ De kaarten op het spelbord zijn nu veel minder talrijk. Zijn er nog dieren die

zich door de stad kunnen verplaatsen?

Naargelang hoe het spel al verlopen is (dichtheid van de natuurinrichtingen, de diversiteit ...), zal deze tweede fase een grotere of minder grote impact hebben. Het idee daarachter is aantonen dat hoe groter de dichtheid van de natuur is, hoe beter deze opgewassen is tegen verschillende gebeurtenissen en dieren zich nog kunnen verplaatsen.

Conclusie

De school is haar speelplaats aan het transformeren om meer natuur mogelijk te maken. Goed nieuws, ze is niet de enige! Andere Brusselse scholen doen hetzelfde. Hoe meer groene eilanden er zijn in Brussel, hoe beter we bestand zijn tegen klimaatontwikkelingen die steeds vaker plaatsvinden en steeds harder toeslaan omwille van de klimaatverandering.