

Spel van het Groene en Blauwe netwerk



OPERATIE RE-CREATIE

UITBREIDING VOOR DE SECUNDAIRE SCHOLEN

Aanpassing

De uitbreiding voor middelbare scholen van het spel van het Groene en Blauwe netwerk baseert zich op de versie voor lagere scholen, maar is verrijkt met 'verborgen identiteiten'. Er zijn leerlingen die 'dieren' spelen en leerlingen die 'stedenbouwkundige betonwerkers' zijn.

Doel van het spel

- Voor de leerlingen die dieren spelen: als eerste op de speelplaats aankomen.
- Voor de leerlingen die stedenbouwkundige betonwerker zijn: ervoor proberen zorgen dat de dieren zich niet kunnen verplaatsen doorheen de stad. Het zijn stadsmensen die spijtig genoeg nooit contact hebben gehad met de natuur en, omdat ze er weinig over weten, denken dat de natuur vuil en gevaarlijk is.

Materiaal

Dit spel is gebaseerd op het spel voor de lagere scholen en bevat:

- 1 spelbord (A1-formaat)
- 4 dierspionnen: kikker, roodborstje, egel en bij
- 23 rolkaarten: 5 kikkers, 5 egels, 3 bijen, 2 roodborstjes en 8 stedenbouwkundige betonwerkers
- 1 Speelplaats-/Groeneilandkaart
- 125 inrichtingskaarten:
 - 75 Natuurinrichtingen: 15 bomen, 15 vijvers, 15 bloemenweiden, 15 struiken, 15 dode bladeren
 - 30 Stadsinrichtingen: 6 parkings, 6 wegen, 6 fabrieken, 6 winkels, 6 gebouwen
 - 10 'neem een inrichting af'-kaarten
 - 10 'sla je beurt over'-kaarten
- 5 gebeurteniskaarten:
 - de 4 kaarten van het spel voor de lagere school (overstroming, droogte, zachte winter en opruimen van bladeren)
 - 1 kaart die het mogelijk maakt voor één van de stedenbouwkundige betonwerkers om zich in te zetten voor de dieren
- een stoffen zak die dienstdoet als grabbelzak voor de inrichtingskaarten

Alvorens te beginnen

- De Speelplaats-/Groeneilandkaart wordt op het overeenkomstige vakje geplaatst, ongeveer op de plek van de school in Brussel.
- De inrichtingskaarten worden gemengd in de grote stoffen zak.
- Elke leerling trekt blindelings een rol. Deze zal zijn of haar rol bepalen die een geheim zal blijven tot het einde van het spel. (Al zal het snel duidelijk worden wie welke rol heeft!)

In functie van het aantal leerlingen is dit een suggestie voor de verdeling van de rolkaarten die in het spel worden gebracht:

Aantal leerlingen	roodborstje	kikker	egel	bij	Stedenbouwkundige betonwerker
12	1	2	2	2	5
13	1	2	2	2	6
14	1	3	2	2	6
15	1	3	2	2	7
16	1	3	3	2	7
17	1	3	3	2	8
18	1	4	3	2	8
19	1	4	4	2	8
20	2	4	4	2	8

- Als de leerling een dier uit de zak haalt, zal het zijn of haar doel zijn om als eerste op de speelplaats te raken en, in het algemeen, om ervoor te zorgen dat alle andere dieren er ook raken (een vogel zal altijd blij zijn met insecten of amfibieën om zich mee te voeden ...).
- Als de leerling een stedenbouwkundige betonwerker is, zal het zijn of haar doel zijn om de stad te ontwikkelen en tegelijkertijd zoveel mogelijk wild leven in de stad te vermijden. (We weten allemaal dat dit veel overlast veroorzaakt: lawaai, diefstal uit vuilnisbakken, beten ...).



Verloop van het spel

De laatste persoon die in het bos is geweest, mag beginnen. De ronde verloopt als volgt:

1. De leerling haalt een inrichtingskaart uit de stoffen zak. Als de uitgehaalde kaart:
 - een Natuurinrichtings- of Stadskaart is, wordt deze op een van de vakjes van het spelbord geplaatst, in functie van het beoogde doel van de speler

of speelster.

- een 'sla je beurt over'-kaart is, wordt deze voor een andere speler of speelster naar keuze geplaatst die zijn of haar beurt de volgende keer moet overslaan.
- een 'neem een inrichting af'-kaart is, wordt er een inrichtings- of stadsk kaart die op het spelbord werd geplaatst weggehaald. De volgende kaarten mogen echter niet worden weggehaald: de speelplaatskaart en kaarten met een dier erop.

2. De leerling kan ook beslissen om een dier wel of niet vooruit te zetten, afhankelijk van hoe het dier beweegt.

Dan is het aan de volgende persoon om te spelen.

Telkens als er een nieuwe ronde wordt gestart, wordt er een gebeurteniskaart opgelegd (zie Gebeurteniskaarten).

Verplaatsen van de dieren

Elke speler of speelster kiest of hij of zij een dier wil verplaatsen wanneer het zijn of haar beurt is. De verplaatswijze van elk dier moet gerespecteerd worden:

- 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 ze kan over een stadsvakje of een natuurinrichtingsvakje vliegen dat niet specifiek voor haar bedoeld is.
- Het **roodborstje** kan **over twee vakjes vliegen** en dus over een stadsvakje of een natuurinrichtingsvakje vliegen dat niet specifiek voor de vogel bedoeld is.

Voor alle pionnen geldt:

- Diagonale verplaatsingen zijn niet toegestaan.
- Een stedenbouwkundige betonwerker kan een dier niet achteruit doen gaan.
- Een dier kan niet vooruit als het parcours dat het al heeft afgelegd, werd onderbroken (door een afgenomen inrichting of een klimaatgebeurtenis).



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

Gebeurteniskaarten

Telkens wanneer er een nieuwe ronde wordt gestart, wordt er een gebeurteniskaart getrokken. Die kaarten leiden tot acties die de dynamiek van het spel veranderen. We raden aan dat de spelleider of -leidster de kaarten in een bepaalde volgorde steekt:

1. Droogte → alle geïsoleerde natuurinrichtingen weghalen
2. Zachte winter → de helft van de bomen verwijderen
3. Overstromingen → alle natuurinrichtingen die aan een stadsinrichting grenzen weghalen
4. Opleiding Leefmilieu Brussel → een stedenbouwkundige betonwerker aanwijzen die de dieren helpt
5. Inzameling van dode bladeren → de helft van de bladerhopen weghalen

Einde van het spel

Het spel zit erop eens er 5 gebeurteniskaarten werden genomen.

Het is mogelijk dat er meerdere winnaars zijn in functie van hun rol:

- De leerlingen waarvan de dieren op de speelplaats zijn geraakt, hebben gewonnen.
- Als er dieren zijn die niet tot op de speelplaats geraakt zijn, hebben de stedenbouwkundige betonwerkers gewonnen.