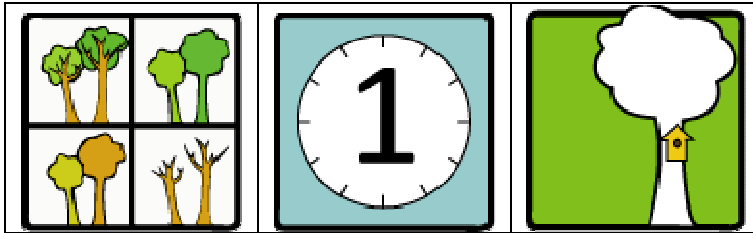


## Gezond door de bossen



### Leerdoel:

- *Leerlingen kunnen op een aangepaste manier bewegen in de vrije natuur.*
- *Leerlingen kennen het belang van bossen voor onze gezondheid en weten het hoe bos, FSC-certificering en de industrie hierin meespelen.*

### Samenvatting:

Het bos, een FSC-organisatie en de industrie strijden elk op hun manier voor meer en beter bos. Maar wie wint de strijd? Kan het bos genoeg kinderen in het ziekenhuis genezen, de FSC-organisatie al zijn bossen duurzaam beheren en de industrie zijn CO<sub>2</sub>-uitstoot compenseren?

Vecht de strijd uit met dit leuke, actieve bosspel!

### Uitgewerkte activiteit:

**Werkvorm:** actief spel

**Inkleding:** /

### Materiaal en voorbereiding:

Spelkaartjes uit de bijlage (in kleur) printen:

- handelskaartjes: 35 keer afdrukken (zodat je voor elke groep 70 handelskaartjes heeft van zijn organisatie)
- organisatiekaartjes: 15 keer recto verso afdrukken (zodat elke organisatie 30 kaarten heeft).

Knip deze kaarten uit en lamineer ze. Rangschik ze per soort.



## Verloop activiteit:

### Begin van het spel

De groep spelers wordt onderverdeeld in drie groepen: het ziekenhuis, de FSC-organisatie en de industriëlen. De 70 handelskaartjes met daarop bomen worden uitgedeeld aan de groep van het ziekenhuis, de 70 handelskaartjes met daarop het euro-teken aan de FSC'ers en de 70 handelskaartjes met het wolkje (CO<sub>2</sub>-uitstoot) aan de industriëlen.

Drie begeleiders bemannen elk een 'projectbasis': het ziekenhuis, hoofdzetel van de FSC-organisatie en de CO<sub>2</sub>-emissierechtenbeurs waar alle industriëlen samen zitten. Als er minder leiders zijn, kan één leider 2 of 3 projectbasissen bemannen. De drie projectbasissen zoeken een (geheime) plaats in het bos. In het kamp worden de organisatiekaarten uitgespreid. Leg ze met de 'negatieve' kant naar boven (het zieke kind, de schouw en de naaldboom).

Het doel van de spelers is een gezond en goed bos creëren. Het ziekenhuis wil de zieke kinderen gezond maken door een speelbos rond hun ziekenhuis aan te planten, de FSC-organisatie wil de slecht beheerde bossen omvormen tot duurzaam beheerde bossen en de industrie wil zijn CO<sub>2</sub>-uitstoot omzetten in een bos in het Zuiden en zo emissierechten ontvangen.



Hoe gaat dit in zijn werk? Iedereen vertrekt uit zijn kamp met 1 handelskaartje van zijn eigen groep. Door kaartjes (grondstoffen die 'verhandeld' kunnen worden) van de andere groepen af te pakken en deze in het eigen kamp in te ruilen kan je je doel bereiken. Om van iets slechts (ziek kind, niet duurzaam bos of CO<sub>2</sub>) iets goeds te maken (gezond kind, duurzaam bos of boom in het Zuiden), heb je 2 verschillende kaartjes nodig, 1 van elke tegenpartij.

Je kan de kaartjes afpakken door iemand van de tegenpartij te tikken en een duel uit te vechten. Dit duel kan bijvoorbeeld schaar – steen – papier zijn, hanengevecht, enz. (Kijk verder voor variaties en speluitleg). De tikker mag het duel kiezen. De verliezer moet zijn kaartje afgeven en gaat in zijn kamp een nieuw halen. De winnaar brengt het gewonnen kaartje terug naar het kamp en gaat op zoek naar een nieuw slachtoffer.

Opgelet: Je mag maximum met 2 kaartjes tegelijk rondlopen: 1 van jouw eigen groep en 1 overwonnen kaartje. Op het moment dat je op weg bent dit kaartje binnen te brengen in de kamp kan je niet getikt worden. Als je net verloren hebt en je kaartje kwijt bent, kan je ook niet aangetikt worden.

Als de spelleider in het kamp een combinatie van 2 verschillende kaartjes kan maken, mag hij 1 negatief organisatiekaartje omdraaien zodat de positieve kant naar boven komt te liggen.

#### Vb.

Een speler van het ziekenhuis wint het duel van iemand van de FSC-organisatie, en ontvangt dus zijn geld-kaartje. Snel loopt hij hiermee terug naar zijn kamp. Daar was er ook reeds een CO<sub>2</sub>-wolkje binnen gekomen. Door de combinatie van het geld-kaartje en het CO<sub>2</sub>-wolkje mag 1 ziek kind in het ziekenhuis omgedraaid worden tot een gezond spelend kind.

#### Extra

Enkele begeleiders (of spelers die niet tot een groep behoren) spelen het veranderende klimaat. Zij hebben op elke groep een negatief effect: ze lopen rond en tikken de spelers. Als je door hen aangetikt wordt, moet je je gewonnen kaartjes die je op dat ogenblik bij hebt afgegeven. Het komt er dus op aan deze zo snel mogelijk naar het kamp te brengen!

#### **Samengevat**

Groep A bemachtigt een kaartje van zowel groep B als groep C en mag in ruil daarvoor een organisatiekaartje omdraaien.

#### **Winnaar**

De groep die als eerste al zijn negatieve organisatiekaartjes heeft kunnen omdraaien, wint. Dan zijn dus alle kaartjes op de projectbasis positief.

#### **Spelen die als duel kunnen worden gebruikt:**

- Schaar – steen – papier
  - o De kinderen houden 1 hand achter hun rug
  - o Ze zeggen samen 'schaar, steen, papier'
  - o Op het moment dat ze papier zeggen tonen ze tegelijkertijd hun hand. Hiermee beelden ze een van de drie keuzes uit
    - Blad: je houdt je hand uitgestrekt horizontaal
    - Steen: je maakt een vuist
    - Schaar: je maakt een schaar met je vingers
  - o Blad wint van steen (kan het omvatten), steen wint van schaar (kan het kapot maken) en schaar wint van blad (kan er in knippen).
  - o Het is belangrijk dat de kinderen op het zelfde moment hun hand tonen!
  - o Tonen ze het zelfde symbool, doen ze nog eens opnieuw.

- Boleet – ree – jager
  - o Dit is een variant op schaar-steen-papier, de regels zijn hetzelfde als hierboven.
  - o De drie keuzes bestaan uit:
    - Boleet: vuist (een boleet is een ronde, giftige paddenstoel)
    - Ree: maak twee hoefjes met je gekromde vingers
    - Jager: doe een geweer na met je hand
  - o De jager wint van de ree, de ree wint van de boleet, de boleet wint van de jager.
- Hanengevecht
  - o De kinderen gaan op 1 been recht tegenover elkaar gaan staan, met de armen gekruist voor de borst.
  - o De bedoeling is dat ze elkaar uit evenwicht brengen door elkaar aan te duwen.
  - o Hun handen moeten gekruist blijven.
  - o Van zodra iemand zijn tweede been op de grond zet is hij verloren.
- Dassenroof
  - o De kinderen steken een zakdoek, sjaal,... achteraan in hun broek, als een staartje.
  - o Wie kan het snelst de staart van de andere nemen?
- ...

### **Verwijzing naar bijlagen**

- spelkaartjes
- Dit spel werd ontwikkeld door BOS+. Een uitgebreidere speluitleg met achtergrondinformatie kan je downloaden als bijlage.

### **Integratie systeemdenken: /**

#### **Bronnen:**

- Gezond door de bossen – BOS+

### **Gelinkte activiteiten en leerdoelen: /**