

# Goede wegen



Goede manieren is een observatiespel waarbij spelers routes op een kaart moeten onthouden en deze moeten nabootsen. Ze moeten proberen om zoveel mogelijk bonuspunten te markeren en uitdagende/slechte knooppunten te vermijden. Om de gememoriseerde routes op te schetsen, gebruiken de spelers kleurrijke kaarten op ware grootte en transparante papieren bladen.

**Bijgevoegd printbaar materiaal:** kaart x 3, punt x 74 (1 punt x 64, 5 punten x 10)

**Extra benodigdheden:** transparante A4-vellen, uitwisbare marker x 6, schaar

**Totale duur:** 20 min.

**Aantal spelers:** 2-6+

**Leerdoelen**



Inzicht in natuurlijke en technische systemen



Redenering



De relatie tussen object en ruimte begrijpen



Zichzelf identificeren in ruimte en tijd



Inzicht in de voorstellingen van de wereld en menselijke activiteit

**Territorium 3 - De gekke baai**



**Gekoppelde SDG's**



**Spelmodaliteiten**

6 - 12 jaar

in de klas

Binnen

Thuis

Alleen werken

Deze productie maakt deel uit van het materiaal dat is geproduceerd door het Unplugged-project, dat financiering heeft ontvangen van het ERASMUS+-programma van de Europese Unie in het kader van subsidieovereenkomst nr. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie toestaat in elk medium, op voorwaarde dat je de juiste credit geeft aan de originele auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en gelijk delen.



Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie



## Pedagogische belangstelling en gerichte onderwerpen

**Oriëntatie:** Helpt om zich in de ruimte te situeren en te oriënteren. Ruimtelijke oriëntatie wordt door dit spel aangeleerd. Door routes na te spelen, leren kinderen hun mobiliteitsplannen voor te bereiden (vervoermiddelen, beste routes en stopplaatsen, obstakels enz.).

**Zich bewust worden van maatschappelijke betrokkenheid:** De door de lidstaten van de Verenigde Naties vastgestelde doelstellingen voor duurzame ontwikkeling (SDG) ontdekken en beter begrijpen. Alle kaarten van het spel bevatten een bepaald aantal SDG's die betrekking hebben op positieve duurzame ontwikkeling en een bepaald aantal uitdagende SDG's.

**Concentratie en behendigheid:** Kinderen worden in dit spel uitgedaagd om een route op ware grootte na te tekenen zonder hun stift van het blad te halen. Behendigheid en fijne motoriek worden gestimuleerd. Fijne motoriek is het vermogen om fijne spieren te controleren (vooral in de handen en de ogen) om zo bewegingen en taken uit te voeren. In de vroege kinderjaren moeten kinderen zich holistisch ontwikkelen, wat de fysieke, intellectuele (cognitieve), sociale en emotionele ontwikkeling omvat. De ontwikkeling van zowel de fijne als de grove motoriek is belangrijk omdat het succes op school afhangt van een goede beheersing van de spieren. Ze hebben een sterke kern en een goede houding nodig om aan een bureau te zitten zonder moe te worden, oogspieren die kunnen volgen bij het lezen, een goede potloodgreep en vingercontrole om letters te vormen bij het schrijven, en nog veel meer.



## Spelregels

**Spelverhaal:** In dit spel moet je met je hand de best mogelijke route nabootsen zonder de pen/marker van het transparante vel papier op te tillen.

**Rol van de leerkracht en organisatie van het spel:** We noemen de kinderen, de spelers, en de volwassene die verantwoordelijk is voor het gekozen kind, een scheidsrechter. Terwijl de spelers om de beurt spelen, beslist de scheidsrechter over de beurtvolgorde.

**Installatie:** Leg de kaarten in het midden van de tafel. Geef elke speler een doorzichtig vel papier en een stift. Leg de puntenfiches, 1 punt en 5 punten, in het midden van de spelers. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor de punten.





# Spelrondes

## Installatie

Elke spelbeurt wordt bepaald door het nabootsen van 1 kaart en bestaat uit twee opeenvolgende fasen:

- Tekenfase
- Oplossingsfase

## Ronde 1 - Tekeningsfase

Alle spelers trekken tegelijkertijd een ononderbroken lijn, zonder hun hand/marker op te steken, op een transparant vel om een kaart weer te geven die op een apart vel papier wordt gepresenteerd.

De spelers moeten de paden van de kaart volgen, de bonuspunten op de routes aanraken, positieve SDG's (duurzame steden en gemeenschappen, verantwoorde consumptie en productie), en de uitdagingspunten vermijden, negatief gerelateerde SDG's (armoede, honger).

Hieronder staan blootgelegde kaarten met bonussen en uitdagingen. Alle groene punten zijn bonussen, zelfs delen van het masker, zoals gras en boombladeren. Alle rode items zijn uitdagingen, zelfs delen van de kaart, zoals giftige paddenstoelen of krabben. Alle andere items zijn bonus noch straf.





## Ronde 2 - Oplossingsfase

- Elke speler legt zijn transparante blad over de kaart en noteert het resultaat van de punten die hij tijdens zijn beurt heeft gewonnen. Dit zijn de regels voor het berekenen van de gewonnen punten:
- Voor elk samenvallend bonusknooppunt (tussen de tekening op het transparante vel en de kaart) wordt 1 punt gegeven (bonussen worden begrensd door grafische grenzen en andere items dan de SDG's, zoals paden, worden slechts eenmaal geteld).
- Voor elk samenvallend uitdagingsknooppunt wordt 1 punt afgetrokken (uitdagingen worden begrensd door grenzen).
- Indien geen enkel uitdagingsknooppunt wordt aangeraakt worden er 2 extra punten toegekend.
- Als de punten van een speler in een ronde onder nul komen, worden er geen punten afgetrokken (of hoeven er geen punten te worden afgetrokken bij de volgende beurt).

\*\*\*

- *Voorbeeld van het tellen van punten aan de hand van onderstaande kaart:*



Er zijn 9 punten te verdienen:

- 5 punten voor 5 SDG's, elk 1
- 1 punt voor het pad
- 1 punt voor elke groene zeester
- 2 punten voor het aanraken van geen straf

\*\*\*

Elke speler kan op elk moment de leerkracht vragen om zijn punten te wijzigen.

De speler die de meeste punten heeft nadat alle kaarten zijn gereproduceerd, wint het spel.



# Verder gaan



## Onderwerp 1 - Oriëntatie

Om de oriëntatie en het ruimtelijk denken verder te ontwikkelen kunt u andere Unplugged-spellen raadplegen, waaronder: **Boerderij in de stad, Plastic Continent, Betere wereld omleiden, etc.**; Om meer te lezen over het belang van visueel denkvermogen, zie <http://www.xplaner.com/visual-thinking-school/>



## Onderwerp 2 - Leren over sociaal engagement

Om kennis te maken met de sociale ontwikkelingsdoelstellingen en acties kunt u het volgende bekijken <https://bit.ly/3llzknl>. Om andere spellen te zien die de SDG's introduceren, kunt u het volgende openen: <https://go-goals.org/> en <https://culpeer-for-change.eu/quiz/en>



## Onderwerp 3 - Concentratie en behendigheid

Om kinderen verder te trainen in het ontwikkelen van hun behendigheid en fijne motoriek kunt u andere Unplugged-spellen raadplegen, waaronder: **Pop-up stad van de Toekomst, Dr. Hanoi, etc.**

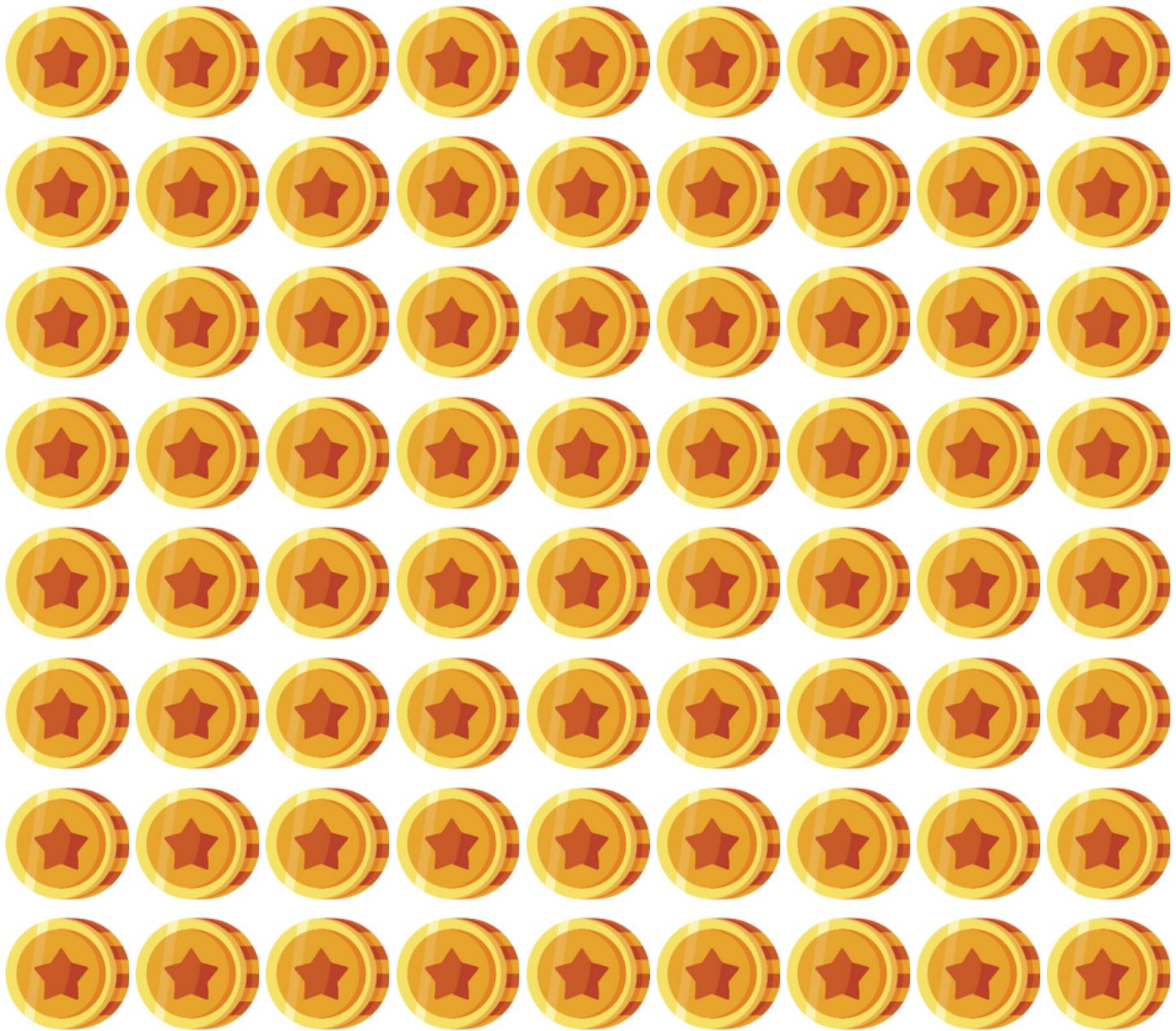
Voor meer informatie over het belang van de ontwikkeling van de fijne motoriek, zie <https://empoweredparents.co/why-are-fine-motor-skills-important/>



# Printbaar materiaal



## Punten en munten







6  
CLEAN WATER  
AND SANITATION



10  
REDUCED  
INEQUALITIES



14  
LIFE  
BELLOW  
WATER



5  
GENDER  
EQUALITY



7  
AFFORDABLE AND  
CLEAN ENERGY



8  
DECENT WORK  
AND  
ECONOMIC GROWTH

GOALS

16

PEACE, JUSTICE  
AND STRONG  
INSTITUTIONS



4  
QUALITY  
EDUCATION



11  
SUSTAINABLE CITIES  
AND COMMUNITIES



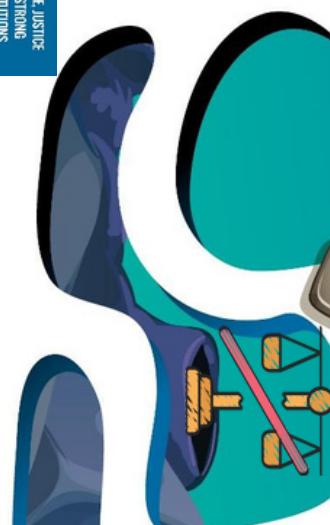
12  
RESPONSIBLE  
CONSUMPTION  
AND PRODUCTION



9  
INDUSTRY, INNOVATION  
AND INFRASTRUCTURE



12  
RESPONSIBLE  
CONSUMPTION  
AND PRODUCTION



12  
RESPONSIBLE  
CONSUMPTION  
AND PRODUCTION

