

## **HANDLEIDING VOOR DE OUDERS**

**DE SPELEN VAN JAN EN JANNEKE** zijn ontworpen door een groep van deskundigen op het gebied van de kinderpsychologie en de pedagogie en wel speciaal met het doel jonge kinderen belangrijke begrippen en informatie bij te brengen omtrent de omringende wereld.

De aandacht van uw kinderen zal geboeid worden door de interessante en levendige elementen van de spellen, die hun leergierigheid stimuleren en hen nieuwe en noodzakelijke ideeën bijbrengen, terwijl ze zich met hun vriendjes of vriendinnetjes vermaken.

**ECO-LOGICA** confronteert het kind op eenvoudige en directe wijze met de milieuproblemen die onze aarde bedreigen en maakt het er gevoelig voor.

In het spel verplaatst het zich over een met de aarde verbonden traject, moet het zelfstandig de bijpassende oplossingen vinden voor de bijzondere problemen en de optimale situaties herstellen.

**ECO-LOGICA** biedt een goede gelegenheid om te praten over het belang van een schoon milieu en de bescherming daarvan en om de oplossing van veel problemen te ontdekken, vooral ook door de keuzes te beschouwen die ieder van ons in zijn dagelijks leven kan maken.

**ECO-LOGICA** is zo ontworpen dat de kinderen het alleen kunnen spelen, maar ook de hulp van de ouders kunnen inroepen die dan tijdens het spel door het stellen van vragen een uitstekende gelegenheid vinden om op speelse en opvoedende wijze iets meer over onze leefwereld aan het kind duidelijk te maken.

Opvoedkundig spel voor 2 tot 6 spelers.

### **INHOUD VAN DE DOOS**

- 1 SPEELBORD
- 1 DRAAISCHIJF MET HET BEELD VAN DE VERDRIETIGE AARDE
- 1 DOBBELSTEEN
- 6 PIONNEN
- 6 KAARTEN MET EEN OVERZICHT VAN DE MILIEUPROBLEMEN
- 16 FICHES
- 16 KAARTEN MET ILLUSTRATIES VAN MILIEUPROBLEMEN
- 55 KAARTEN MET OPLOSSINGEN

### **DOEL VAN HET SPEL**

Het oplossen van zoveel mogelijk milieuproblemen.

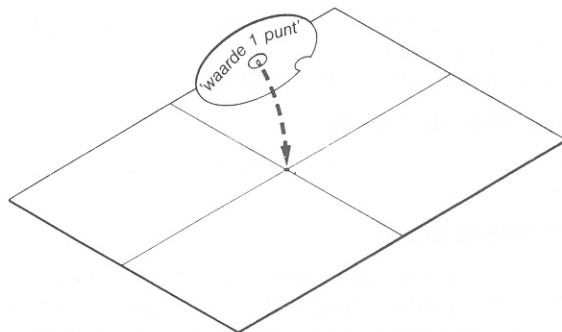
### **HET SPEELBORD**

In het midden van het speelbord staat de lachende aarde afgebeeld. Vandaar lopen in diverse richtingen rijen vakjes die de lachende aarde verbinden met 16 verschillende afbeeldingen van ecologisch ideale situaties.

Voorts zijn er linksonder en rechtsboven twee vakken waarop de 55 kaarten met oplossingen voor deze milieuproblemen in twee stapels gelegd dienen te worden.

## DRAAISCHIJF MET HET BEELD VAN DE VERDRIETIGE AARDE

Deze dient in het midden te worden aangebracht, bovenop het gezicht van de lachende aarde en wel zo, dat het asje in het op het speelbord aangebrachte gaatje glijdt. Deze draaischijf dient bij iedere worp te worden gedraaid, gelijk het aantal ogen van de worp. "In- en uitstappunt" is de uitsparing in de draaischijf.



## KAARTEN MET OVERZICHT VAN DE MILIEU-PROBLEMEN

Deze geven een samenvatting van de 16 problemen die de aarde verdriet doen, alsook een aanduiding van de respectieve puntwaarden. Ze kunnen gedurende het spel geraadpleegd worden en geven een algemene indruk van de milieuproblematiek.

## FICHES

Deze tonen een combinatie van twee kleuren en worden op het speelbord gelegd nadat een speler een probleem heeft opgelost. De kleurcombinatie van het fiche dat op het bord komt te liggen moet overeenstemmen met de kleurcombinatie op de probleemkaart.

## KAARTEN MET ILLUSTRATIES VAN MILIEU-PROBLEMEN

Deze symboliseren 16 ecologische problemen en moeten uitgelegd worden bovenop de illustraties op het speelbord die de bijbehorende 'optimale situaties' tonen. Elke 'probleemkaart' draagt op de achterzijde de naam van het milieuprobleem, een combinatie van twee kleuren, gelijk aan die op de bijpassende fiches en een puntwaarde.

## OPLOSSINGSKAARTEN

Dit zijn er 55 en elk ervan geeft een (mogelijke) oplossing voor de 16 probleemkaarten. Elke kaart draagt één - of meerdere - kleurcombinaties en geeft aldus een oplossing voor één - of meerdere - milieuproblemen.

## VOORBEREIDINGEN VOOR HET SPEL

Vouw het speelbord open, breng in het midden de draaischijf met de 'verdrietige aarde' aan. Het asje van de schijf in het gaatje van het speelbord drukken.

Plaats de 16 kaarten met de afbeeldingen van de milieuproblemen met de illustratie naar boven op de van 1 tot 16 genummerde afbeeldingen van ecologisch ideale situaties op het speelbord. Het nummer van elk kaartje correspondeert met dat van het bijbehorende plaatje op het bord. Dus kaartje 1 wordt op de ideale situatie 1 van het speelbord gelegd etc.

Schud de 55 kaartjes met oplossingen, verdeel die in twee stapeltjes en leg deze op de daarvoor bestemde vakken van het speelbord met de rugzijde naar boven. Geef elke speler een kaartje met het overzicht van de milieuproblemen en een pion. Plaats de pionnen in het midden, bovenop de verdrietige aarde. Draai de aarde vervolgens zodanig dat in de uitholling de ster te zien is. Deze uitgangspositie geldt alleen voor de allereerste worp.

## VERLOOP VAN HET SPEL

De speler die met de dobbelsteen de hoogste ogen gooit, mag beginnen. De werpvolgorde gaat vervolgens met de wijzers van de klok mee. De eerste speler neemt een 'oplossingskaart' van een van de twee stapeltjes, leest die en bedenkt bij welk probleem of meerdere problemen (afhankelijk van het aantal op de kaart aanwezige kleurcombinaties) deze oplossing hoort. Men kan hierbij het bord met de milieuproblemen nalopen of op het overzichtslijstje kijken. De oplossingskaart wordt niet getoond aan de medespelers.

Heeft men een milieuprobleem gekozen, dan gooit de speler met de dobbelsteen en draait de schijf met de uitsparing – met de klok mee of tegen de klok in – langs evenveel hokjes als de punten van zijn worp en probeert aldus zo dicht mogelijk bij het milieuprobleem te komen dat hij wil gaan oplossen. Vanaf dit punt zet hij zijn pion evenveel vakjes naar buiten als nog eens het aantal punten van zijn aanvankelijke worp. (De buitenste ring om de verdrietige aarde als eerste stap aanhouden).

Het aankomstvakje is het langwerpige vakje direct voor het op te lossen milieuprobleem en het wordt bereikt door het vereiste aantal punten of meer te gooien. Daar aangekomen controleert de speler op de achterkant van de milieuprobleemkaart of de kleurencombinatie ervan klopt met die van zijn 'oplossingskaart'. Klopt de oplossingskaart niet met de probleemkaart, dan moeten beide kaarten worden teruggelegd en een nieuw probleem worden geselecteerd. De beurt is dan echter wel voorbij.

Is de kleurcombinatie juist, dan is het probleem opgelost. De speler toont de goede combinatie aan zijn medespeler(s), bewaart de probleemkaart met de puntenwaarde en legt op het speelbord een fiche waarvan de kleurcombinatie gelijk is aan die van het opgeloste probleem. De 'oplossingskaart' wordt onderop een van de stapeltjes gelegd.

In geval er maar één kleurcombinatie op de kaart staat, wordt de oplossingskaart niet terug gedaan in één van de stapeltjes, maar terzijde gelegd. Immers deze oplossingskaart heeft geen geldigheid meer omdat het probleem is opgelost. Gedurende het spel moeten de spelers dus steeds goed opletten dat oplossingskaarten, waarvan de afgebeelde kleurcombinaties als fiche op het speelbord liggen, terzijde worden gelegd.

Een speler die een probleem heeft opgelost, mag in dezelfde beurt nogmaals gooien. De aarde wordt vervolgens weer evenzovele vakjes gedraaid en vanuit de positie waarin deze speler zich bevindt, moet hij proberen weer terug te keren naar de aarde door ook weer evenzovele vakjes met zijn pion richting de ingang van de aarde te gaan. Een speler heeft toegang tot de aarde indien hij het vereiste aantal punten of meer gooit om de opening te bereiken (hierbij geldt de buitenste ring om de verdrietige aarde als voorlaatste stap). De volgende spelers kunnen nu deze speler 'strategisch hinderen' bij het draaien van de aarde in hun eigen beurt. Is de aarde bereikt, dan mag een speler wederom een oplossingskaart trekken en een nieuw probleem kiezen.

Zijn er andere spelers die hetzelfde probleem willen oplossen, dan dienen zij nu een ander probleem te selecteren of, indien dit niet mogelijk is, de oplossingskaart ook terzijde te leggen. Zij moeten echter eerst wachten op hun beurt om ook te proberen naar de aarde terug te keren.

Het spel gaat zo verder tot het laatste milieuprobleem is opgelost. Bij het oplossen van het laatste milieuprobleem kan de situatie ontstaan dat er meerdere spelers het laatste probleem proberen op te lossen. De spelers die geen probleem meer willen of hoeven op te lossen, proberen in hun beurt alvast zo dicht mogelijk bij de aarde te komen. Pas als het laatste probleem is opgelost, hebben alle spelers nog maar één doel: de lachende aarde te bevrijden van haar verdrietige masker. De speler die het eerste de aarde bereikt, mag de verdrietige aarde van het bord trekken en verdient aldus één extra punt.

Winnaar is degene die de meeste punten heeft behaald. Deze punten staan op de achterzijde van elke gewonnen milieuprobleemkaart en worden bij elkaar opgeteld.

## **WAT TE DOEN:**

### **Bij het begin van het spel:**

- De pionnen staan klaar op de verdrietige aarde;
- De ster is zichtbaar in de uitholling;
- De speler die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen.

### **Als een probleem goed is opgelost:**

- Toon de juiste combinatie aan de medespelers;
- Leg het bijbehorende fiche op het speelbord;
- Leg de oplossingskaart onderop één van de twee stapeltjes indien de kaart nog een oplossing kan bieden voor een ander probleem. Anders kan de kaart terzijde worden gelegd;
- Bewaar de probleemkaart in verband met de puntwaarde;
- Probeer in dezelfde beurt naar de aarde terug te keren vanuit de bestaande pionpositie op het bord.

### **Als een probleem niet goed is opgelost:**

- Leg de probleemkaart weer terug op zijn plaats zonder de kleurcombinatie te tonen aan de medespelers. Immers, het zou kunnen dat een medespeler hetzelfde probleem wil oplossen;
- De beurt is voorbij. In een volgende beurt moet de speler vanuit zijn bestaande pionpositie op het speelbord in de richting van zijn nieuw gekozen probleemkaart lopen.

### **Als een andere speler het probleem eerder oplost:**

- Kijk of de oplossingskaart nog een oplossing biedt voor een ander probleem (dit is te zien aan

het aantal kleurcombinaties op de oplossingskaart) en of het nieuw geselecteerde probleem nog niet is opgelost;

- Het nieuw gekozen probleem mag pas benaderd worden als de speler aan de beurt is.
- Liggen de kleurcombinaties die op de oplossingskaart voorkomen reeds op het speelbord, dan moet een nieuwe oplossingskaart worden getrokken.

De speler wacht dan eerst op zijn beurt om vervolgens vanuit de bestaande positie naar de aarde terug te keren.

### **Bij aankomst op de aarde:**

- In dezelfde beurt moet een oplossingskaart worden getrokken en mag men gooien.

### **In de eindfase:**

- Als er geen nieuw probleem meer kan worden opgelost omdat andere spelers de oplossingskaarten hebben, dan probeert de speler alvast zo dicht mogelijk bij de aarde te komen.
- Is het laatste probleem opgelost, dan proberen alle spelers de aarde van haar verdrietige masker te bevrijden.

**N.B.** De schijf van de verdrietige aarde dient bij iedere worp evenzovele vakjes te worden gedraaid als de ogen van de dobbelsteen. Pas dan mag met de pion worden gelopen over evenzovele vakjes van de aanvankelijke worp.