

# Handleiding

4-6 spelers

2 uur

0-99 jaar ervaring

# water bordspel



Het waterbordspel is een spel voor beginnende en ervaren gebiedswerkers in de open ruimte. Door middel van vragen over typische «gebiedsgerichte processen in valleigebieden», nodigt het spel deelnemers uit om ervaringen uit te wisselen, nieuwe ideeën af te toetsen en elkaar beter te leren kennen. De vragen zijn georganiseerd rond de 5 fasen van gebiedsgerichte processen: (i) visievorming, (ii) formuleren van doelstellingen en indicatoren, (iii) bepalen van maatregelen en instrumenten, (iv) uitvoering en (v) monitoring en beheer. Voorbeelden van dergelijke vragen zijn: Hoe maak je een visie op voor het gebied en wie heb je daarvoor nodig? Welke valkuilen kom je tegen als je maatregelen formuleert en uitvoert? Welke instrumenten zet je in om de sponswerking van je gebied te versterken en hoe weeg je die af ten opzichte van elkaar? Wat gebeurt er als de minister op bezoek komt of als er al enkele maanden geen regen is gevallen? Het waterbordspel legt allerlei situaties en vragen voor aan de spelers. Er zijn geen juiste of foute antwoorden op de vragen. De vragen vormen een aanleiding tot het formuleren van eigen ervaringen, het luisteren naar anderen, het voortbouwen op elkaars ideeën en discussie.

## Benodigdheden

4 - 6 pionnen

2 dobbelstenen

39 spelkaarten

1 bord afgeprint op A3

Spelleider ervaren in faciliteren



## Nodige voorkennis

Om plezier te kunnen beleven aan het spel is enige basiskennis nodig bij de spelers. Er wordt verondersteld vertrouwd te zijn met de fasen van een gebiedsgericht proces: visievorming, formuleren doelstellingen en indicatoren, bepalen van maatregelen en instrumenten, uitvoering en monitoring en beheer. Enkele begrippen en organisaties worden verondersteld gekend te zijn: WLS (= WaterLandSchap <https://www.vlm.be/nl/projecten/vlm-projecten/waterlandschap>), Landschapspark, actoren en stakeholders, Vlaams Bouwmeester, Agentschap voor Landbouw en Zeevisserij, instrumenten in de gebiedsgerichte werking, peilgestuurde drainage, PDPO (= Vlaams Programma voor Plattelandsontwikkeling, het huidige loopt nog tot juni 2025), Blue Deal en beheersovereenkomsten.

# Spelopzet

Het spel wordt gespeeld met 4 tot 6 spelers of spelersgroepjes. Elke speler krijgt een pion die wordt aan de start geplaatst en de jongste speler begint het spel. Spelers gooien om beurt met beide dobbelstenen en zetten het aantal stappen vooruit gelijk aan de som van het aantal ogen. Wanneer een speler terechtkomt op een leeg vakje, dan gebeurt er niets en gaat de beurt naar de volgende speler. Wanneer de pion op een vraag-/eventvakje belandt dan leest de spelleider de vraag voor die overeenkomt met de kleur en het symbool van het vakje. De speler die aan zet is antwoordt als eerste op de vraag en op eventuele bijvragen van de spelleider, maar ook andere spelers worden uitgenodigd om de vraag te beantwoorden. De vragen en events zijn deels gebaseerd op ware gebeurtenissen die verzameld werden door de ontwikkelaars van het spel in andere gebiedsprocessen of tijdens de workshops die plaats vonden in het kader van het project Turquoise.



Op het bordspel wordt het gebiedsproces lineair voorgesteld, maar in de werkelijkheid is dit vaak niet het geval. In de realiteit moet er regelmatig teruggekeerd worden naar een voorgaande fase. Bijvoorbeeld omdat er protest wordt aangetekend in de uitvoeringsfase of omdat er door bijkomend studiewerk en voortschrijdend inzicht de visie zal aangepast worden. Dit wordt in het spel gesimuleerd door enkele events die maken dat een speler terug moet wachten, terugkeren of herbeginnen bij het startvakje.



## Rol van de spelleider

Vooraleer de spelleider de vragen of gebeurtenissen van de eventskaarten voorleest geeft deze aan dat er geen juiste of foute antwoorden zijn. De spelleider stelt de vragen eerst aan degenen die op het betreffende vakje staan, maar kan de vraag uitbreiden naar andere spelers. De spelleider luistert en pikt in op de antwoorden van de spelers. Bijvragen mogen gesteld worden. Eerder dan de vraag 'op te lossen' is het de bedoeling een diversiteit van oplossingsrichtingen aan bod te laten komen in de groep spelers en goede en minder goede ervaringen te delen. Er moet duidelijk aangegeven worden dat er geen goed of fout is in het spel. De spelers steunen hun antwoorden op eigen ervaringen, ideeën of wensen.

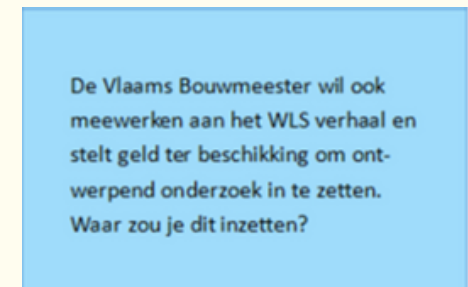
## Einde van het spel

Het spel is gedaan wanneer de spelleider dit beslist. Dit kan zijn wanneer een speler het einde van het spelbord bereikt heeft, maar dit kan ook zijn na een bepaalde tijdsperiode. De duur van het spel is afhankelijk van hoeveel vragen de spelleider stelt en hoeveel ruimte spelers krijgen om te antwoorden. Gemiddeld duurt het spel twee uur. Er zijn geen winnaars of verliezers in het spel.

## Voorbeeld kaartje



De blauwe kleur komt overeen met de blauwe vakjes op het bord die de uitvoeringsfase voorstellen. Het symbool van de EURO komt overeen met het EURO vakje op het bord en stelt een vraag over geld voor.



Op de achterkant van het kaartje staat de vraag beschreven.

Mogelijke bijvragen bij dit kaartje zijn:

Heb je in jouw gebied al ontwerpend onderzoek ingezet? En op welke manier?

Waarvoor werkt dit goed? Waarvoor werkt het minder goed?

Welke actoren heb je hierbij betrokken?

Dit spel werd ontwikkeld door Sylvie Fosselle en Jeroen De Waegemaeker van het Instituut voor Landbouw,- Visserij- en Voedingsonderzoek in het kader van het FWO project Turquoise.

Feedback of vragen over het spel is steeds welkom via email naar [sylvie.fosselle@ilvo.vlaanderen.be](mailto:sylvie.fosselle@ilvo.vlaanderen.be) of [jeroen.dewaegemaeker@ilvo.vlaanderen.be](mailto:jeroen.dewaegemaeker@ilvo.vlaanderen.be)