



## ACTIVITEIT DUURZAAMHEIDSSPEL 'THE SYSTEM'

### Duurzaamheid! Hoezo?

Duurzame ontwikkeling en duurzaamheid zijn termen die oorspronkelijk uit de ecologie komen. Duurzaam gebruik van visgronden of een bos betekent dat er niet méér vis of hout wordt gevangen of gehakt dan er door natuurlijke aanwas vanzelf weer bij komt. Hierdoor kunnen ook toekomstige generaties er gebruik van blijven maken.

Toen de mens ging beseffen aan welke bedreigingen onze aarde wordt blootgesteld door z'n levenswijze kreeg het begrip 'duurzame ontwikkeling' een ruimere betekenis. Eigenlijk kwam dit samen met het besef dat we niet op dezelfde 'grote voet' konden blijven leven en dat er dus een beleid nodig was, van wereldwijd tot lokaal, om duurzamer met de aarde om te gaan.

Duurzame ontwikkeling is een 'concept' dat ondertussen veel verschillende betekenissen en invullingen heeft gekregen. Om een duurzaam beleid op poten te zetten, wordt meestal uitgegaan van de definitie zoals de Commissie Brundtland ze 20 jaar terug formuleerde:

*'Duurzame ontwikkeling is de ontwikkeling die aansluit op de behoeften van het heden zonder het vermogen van toekomstige generaties om in hun eigen behoeften te voorzien in gevaar te brengen.'*

Eenvoudig uitgedrukt is het een manier van leven, handelen, produceren, consumeren die aansluit bij onze huidige noden, maar die de aarde niet zodanig uitput en beschadigt dat volgende generaties er geen gebruik meer kunnen van maken.

We weten bijvoorbeeld dat de voorraad grondstoffen op de wereld eindig is, dat de opname- en buffercapaciteit van atmosfeer en natuur haar grenzen kent. Om er in de toekomst nog te kunnen van genieten, moeten we ervoor zorgen dat grondstoffen, lucht en natuur niet te erg belast worden.

Je kan duurzaam zijn op verschillende vlakken. Zo is er heel wat te doen rond duurzaam bouwen, duurzame productie en consumptie en duurzame verkeer. Je kan dus ook op duurzame wijze een jeansbroek produceren of een duurzaam popfestival organiseren.

Je kan ook duurzaam zijn op verschillende niveaus. Een land, een stad, een huishouden kan duurzaam zijn.

Duurzame ontwikkeling steunt op drie pijlers: het ecologische, het economische en het sociale belang. Een duurzaam systeem streeft naar een gezonde aarde waar voor iedereen welvaart is en die goed functionerende ecosystemen heeft.

We moeten dus economisch welvarend kunnen zijn zonder de natuurlijke hulpbronnen uit te putten. Sociaal gezien moeten rijkdom en welzijn eerlijk verdeeld worden over alle mensen, Noord en Zuid, nu en later. Op het vlak van milieu moeten we de vervuiling inperken, de waterkwaliteit beschermen, de biodiversiteit in stand houden, enz.

### Belang van duurzaamheid

Om het belang van duurzaamheid te schetsen, citeren we graag Peter Tom Jones en Vicky De Meyere (auteurs van Terra Reversa. De transitie naar rechtvaardige duurzaamheid)

“De voortzetting van de onduurzame consumptiepatronen van de (zich mondialiserende) consumptieklasse impliceert een massale afwenteling van kosten op de rest van de wereld en de toekomstige generaties. Hoe verleidelijk het westerse groeigerichte ontwikkelingsmodel ook mag

zijn, het is fundamenteel ondemocratisch in die zin dat het niet kan worden veralgemeend naar de totale (groeïende) wereldbevolking. Een welvaartsmodel dat slechts mogelijk is voor een mondiale minderheid ten koste van een ecologische catastrofe en manifest sociaal onrecht is geen basis voor een rechtvaardig samenlevingsmodel.”

### Tip

Een interessant boek over duurzaam ondernemen is *Ecologica - Consequent ecologisch ondernemen* - Het verhaal van Ecover en andere pioniers uitgegeven bij Lannoo en geschreven door Michaël Bremans (CEO van Ecover).

In dit boek stelt hij Ecover en nog 12 andere pioniers voor op het vlak van duurzaam ondernemen. Inspirerende voorbeelden voor iedereen, bedrijven én consumenten, die onze aarde een warm hart toedragen.

Thema van dit boek: hoe kun je als bedrijf overleven in een uiterst concurrentiële markt, ook als je niet de klassieke en harde economische wetmatigheden wilt volgen? Het gaat om gedrevenheid, zonder de zakelijkheid te vergeten. Het gaat over idealen, maar niet over naïviteit.

### Doel van het spel

The System is een bordspel rond duurzaamheid. Door het spel te spelen (en de nabespreking ervan in de klas) leren de leerlingen de mogelijkheden en moeilijkheden kennen die opduiken bij het maken van duurzame, maar verkoopbare producten.

Tegelijkertijd groeit het besef dat je als consument (wat de leerlingen natuurlijk ook zijn) de keuze hebt tussen duurzame en minder duurzame producten, tussen consumeren en consuminderen (het besef laten dat je niet altijd moet consumeren) en dat je zowel als consument als producent met een economische realiteit moet rekening houden.

The System is geschikt voor spelers van 12 tot 88 jaar.

Het spel kan op één lesuur worden gespeeld.

### Spelopzet

#### Tegen het systeem

The System is een coöperatief bordspel waarbij de spelers tégen het spel spelen. Het systeem is de kapitalistische markt, de economische realiteit die het niet makkelijk maakt om een product te realiseren dat én milieuvriendelijk én menselijk geproduceerd én verkoopbaar is.

Maken de spelers de foute afwegingen (of hebben zij gewoonweg pech) dan wint het spel en krijg je een product dat ofwel onverkoopt ofwel helemaal niet duurzaam is.

Let wel: het is niet de bedoeling een ideaal scenario samen te stellen van honderd procent duurzaamheid tegen de juiste prijs. Er wordt veeleer gezocht naar een resultaat waarbij duurzaamheid en verkoopbaarheid hand in hand gaan.

#### Twee producten

Je kan The System rond twee producten spelen: een ecojeans of een ecologisch en duurzaam muziekfestival. Welk product je kiest, hangt een beetje af van het niveau van de leerlingen. Wellicht is redeneren over het productieproces van een jeansbroek iets eenvoudiger dan praten en beslissen over de verschillende stappen in de organisatie van een muziekfestival. Ook de interesses van de leerlingen moet doorwegen bij de beslissing om voor het ene of het andere spel te kiezen. Is er voldoende tijd, dan kan je de leerlingen beide spelversies laten spelen.

## Beslissingen

Voor het spel kruipen de spelers in de huid van een jeansproducent of van een festivalorganisator. Zij moeten de verschillende stappen (categorieën) in het productie-/organisatieproces doorlopen en bij elke stap een beslissing nemen op basis van informatie die hen aangereikt wordt op de speelkaarten.

Die beslissing heeft gevolgen voor hun score op drie vlakken:

- belasting van de aarde,
- gevolgen voor de mensen,
- prijs van de jeans of een festivalticket.

## Overleg

Zet de leerlingen aan om tijdens het spel onderling te overleggen. Door te praten over de inhoud van de speelkaarten, krijgen zij inzicht in de gevolgen van hun beslissingen voor het milieu, de verkoopprijs, de werknemers, de verkoopbaarheid... van hun product.

## Resultaten

Er kunnen bij dit spel heel verschillende resultaten worden behaald. Dat is helemaal niet erg. Als je echter in de nabespreking wil aantonen dat het mogelijk is om een duurzaam product tegen een goede prijs te maken, neem dan volgende kaartencombinatie:

**Jeans:** Grondstoffen: kaart 1 + Fabricage: kaart 4 + Productie: kaart 2 + Verpakking: kaart 2 +

Distributie: kaart 1 + Verkoop & gebruik: kaart 4.

**Ecofestival:** Catering: kaart 4 + Organisatie: kaart 1 + Productie: kaart 4 + Promotie: kaart 1 +

Artiesten: kaart 1 + Publiek: kaart 4.

## Spelverloop

Deze richtlijnen vind je ook op de 'SpelficheThe System' in de materiaalkoffer.

## Vorbereiding

- Verdeel de klasgroep in vijf groepen.
- Geef de speluitleg (zie Spelopzet hierboven) om het spel te kaderen.
- Kies (eventueel samen met de leerlingen) welk spel jullie gaan spelen: jeans of muziekfestival.
- Op elk linkervak van de categorieën komen de bijhorende speelkaarten (met de tekst naar onder).
- Leg de systeemkaarten op hun vak (ook met de tekst naar onder).
- De rolkaarten worden naast het spelbord gelegd.
- Zet de pion op het startvak in het midden.

Tijdens het spelen begeleid je de groepen als zij vastlopen tijdens het spel, controleer je of er voldoende overleg is, zet je hen op weg bij hun beslissingen en neem je hun analyses met hen door.

## Geef elke groep volgend materiaal (jeans of festival)

24 speelkaarten



1 spelbord / 6 rolkaarten / 11 systeemkaarten / 1 opdrachtkaart / 60 blokjes / 1 pion / 1 dobbelsteen.



Elk spelbord heeft 6 categorieën.

## Verloop Ronde 1

- Per groepje leest iemand de opdrachtkaart voor.
- De opdrachtkaart wordt goed zichtbaar naast het spelbord gelegd.

Op de opdrachtkaart staan het doel dat de groep moet behalen (in een omschrijving én uitgedrukt in een drievoudige score Aarde – Mensen – Prijs) en een beschrijving van het product.

- De eerste speler neemt een rollenkaart en leest die voor.

Door de rollenkaarten nemen de spelers een identiteit aan. Deze rol hoort bij een categorie en geeft hen de taak om tijdens het spel de kaart(en) voor die categorie om te draaien en voor te lezen en dus de discussie te starten.

- De speler zet de pion op de categorie die bij de rol hoort.
- De speler draait de bovenste kaart om bij deze categorie, leest ze voor en legt ze op het rechtervak. wordt omgedraaid op het rechtervak.
- De score wordt in blokjes op de scorevakken 'Aarde' – 'Mensen' – 'Prijs' gelegd.

Aarde: hierin verzamel je zoveel mogelijk blokjes om te laten zien dat je de aarde zoveel mogelijk spaart.

Mensen: hierin verzamel je blokjes om aan te tonen dat je goed voor de werknemers zorgt.

Prijs: hierin verzamel je blokjes om je prijs te bepalen.

- De speler dobbelt. Als de dobbelsteen op 'S' valt, wordt er een systeemkaart getrokken en voorgelezen.
- De score wordt aangepast en de systeemkaart gaat terug onderaan de stapel systeemkaarten.
- Valt de dobbelsteen niet op 'S', dan wordt er gewoon verder gespeeld.
- Nu is het de beurt aan de volgende spelers (speel wijzersin) en herhaal telkens bovenstaande stappen, totdat voor elke categorie een kaart is omgedraaid.
- In deze ronde zijn het de rollenkaarten die bepalen naar welke categorie de pion gaat.

### Analyse ronde 1

Aan het einde van de eerste ronde, wordt er een bepaald resultaat behaald. De spelers bespreken dit kort: waar scoren we goed, waar niet, wat kan nog verbeteren?

### Ronde 2

- Nu wordt er in wijzerzin gespeeld.
- Elke speler mag opnieuw voor 'zijn' categorie een kaart omdraaien en voorlezen.
- Er zijn nu echter slechts **4 kaarten** die mogen worden bijgehouden. De spelers beslissen samen voor elke categorie of zij de kaart zullen houden of niet.

Door overleg en afweging kan de groep een beter resultaat proberen te halen dan in ronde 1.

- Wordt de kaart niet weerhouden, dan gaat zij onderaan de stapel.
- Wordt de kaart wel bijgehouden, dan komt die bovenop de kaart die al omgedraaid was in ronde 1 en beïnvloedt op die manier de scores. De eerste kaart blijft liggen voor de nabespreking.
- De scores worden aangepast.

Opgelet: de spelers moeten het verschil uitrekenen tussen de score op de eerste en de tweede kaart en dan blokjes wegnemen of bijleggen.

- De speler dobbelt nu opnieuw voor een systeemkaart.
- Als de dobbelsteen op 'S' valt, wordt er een systeemkaart getrokken en voorgelezen.
- De score wordt aangepast en de systeemkaart gaat terug onderaan de stapel systeemkaarten.
- Valt de dobbelsteen niet op 'S', dan wordt er gewoon verder gespeeld.
- De bovenstaande stappen worden door iedere speler uitgevoerd tot er vier kaarten zijn omgedraaid.

### Analyse ronde 2

Ook ronde 2 wordt geanalyseerd. De spelers bekijken al waar er nog niets schort, wat nog beter zou kunnen. Er kan beslist worden om na deze rond het spel te stoppen en klassikaal een nabespreking te houden. De spelers kunnen echter ook proberen om een nog beter resultaat te halen in ronde 3!

### Ronde 3

- Deze ronde wordt opnieuw in wijzerzin gespeeld.
- Elke speler mag weer voor 'zijn' categorie een kaart omdraaien en voorlezen.
- Er zijn nu echter nog slechts **2 kaarten** die mogen worden bijgehouden.
- Wordt de kaart niet weerhouden, dan gaat zij onderaan de stapel.
- Wordt de kaart wel bijgehouden, dan komt die in de plaats van de kaart die al omgedraaid was in ronde 1 of 2 en beïnvloedt op die manier de scores.

- De scores worden aangepast (opnieuw het verschil tussen vorige en nieuwe kaart).
- De speler dobbelt nu opnieuw voor een systeemkaart.
- Als de dobbelsteen op 'S' valt, wordt er een systeemkaart getrokken en voorgelezen.
- De scores worden aangepast en de systeemkaart gaat terug onderaan de stapel systeemkaarten.
- Valt de dobbelsteen niet op 'S', dan wordt er gewoon verder gespeeld.
- De bovenstaande stappen worden door iedere speler uitgevoerd tot er twee kaarten zijn omgedraaid.

### Verslag

Na ronde 3 volgt sowieso de nabespreking. Om deze nabespreking vlot te laten verlopen, maakt elk groepje een kort verslag van z'n resultaten en de manier waarop deze behaald werden.

### Nabespreking The System

Tijdens dit spel heeft elk groepje ingezien dat het niet makkelijk is om gemotiveerde, strategische beslissingen te nemen en dat je als fabrikant/organisator niet om het even welke keuze kan maken, dat elke schakel een rol speelt om tot een duurzaam en verkoopbaar product te komen.

Dit wordt extra duidelijk tijdens een nabespreking waarin de groepjes een voor een hun spelwijze, beslissingen en resultaten toelichten en de gespeelde scenario's worden vergeleken.

Eventueel kan je hier ook het 'ideale' scenario bij betrekken (zie 'resultaten' hierboven).