

MORE

Mobiele Reporters - Het bordspel over duurzame mobiliteit voor leerlingen van de 2de en 3de graad lager onderwijs

bezorgd om het klimaat



Spelleidraad

Een educatief spel over Milieu, Mobiliteit, Duurzaamheid en Verkeersveiligheid

Mobiel 21

Met steun van de
Vlaamse overheid





Het bordspel in 't kort

Het verhaal

Sam, een journalist van de plaatselijke krant, krijgt van zijn hoofdredacteur de opdracht om een artikel te schrijven over veilige en milieuvriendelijke verplaatsingen. Op zijn kantoor begint hij meteen heel wat informatie bij elkaar te zoeken. Bij het raadplegen van internet merkt hij dat er heel wat over duurzame mobiliteit te vinden is, maar hij wil eerst weten wat de mensen in de straat ervan weten. Hij heeft meer actuele gegevens nodig, zoals interviews met inwoners, foto's uit het verkeer, de gevolgen van het verkeer en de auto's in de stad, onderzoeksmateriaal en informatie over Kyoto en broeikasgassen.

Sam beseft dat hij nog heel wat werk voor de boeg heeft en begint met volle moed aan zijn opdracht. Maar dan slaat het noodlot toe. SAM belandt in het ziekenhuis na een verkeersongeval. Aan zijn ziekbed gekluisterd, kan hij zijn opdracht niet meer uitvoeren en hij doet een oproep aan de leerlingen om hem te helpen met zijn artikel. De nodige gegevens (foto's, knelpunten in verkeer, luchtvervuiling, broeikasgassen, vervoermiddelen, ...) moeten gezocht en verwerkt worden. Uiteindelijk moet er een mooi krantenkatern over duurzame mobiliteit verschijnen.

De manier

Het bordspel is een parcours dat vier hoofdthema's doorkruist. Elk thema wordt zichtbaar gemaakt door een afbeelding en een kleur. Doorheen het spel verzamelen de leerlingen informatie voor de krantenkatern die ze in opdracht van SAM zullen maken. Het parcours is opgebouwd uit drie soorten opdrachten. De leerlingen komen telkens uit bij een krantenkop. De bedoeling is dat de leerlingen in kleine groepen krantenkoppen verzamelen om nadien te gebruiken voor hun katern. Onderweg zullen ze per groep opdrachten moeten uitvoeren waarmee ze informatie voor hun artikel bij de krantenkop verzamelen.

Het doel

Het doel is om met de verzamelde informatie een artikel over de vier thema's te schrijven. De titels van de artikels staan op de krantenkoppen. De leerlingen krijgen een veelzijdige functie: ze zijn journalist, redacteur en graficus. Ze onderzoeken, experimenteren, interviewen, schrijven en zoeken of zorgen zelf voor afbeeldingen. Alle krantenartikels worden verzameld en gebundeld tot een katern. Aan het einde ontvangen de leerlingen een perskaart waarmee ze tot officiële mobiele reporter worden benoemd.



De leerlingen van de tweede en de derde graad leren over verschillende aspecten van duurzame mobiliteit (milieueffecten, alternatief vervoer, verkeersveiligheid en kosten). De leerlingen werken niet alleen aan de eindtermen voor verkeer en mobiliteit, maar ook aan tal van andere eindtermen.

De voorbereiding

Vooraleer het spel te spelen, neem je het best zelf even door. Surf naar www.mobielereporters.be voor meer informatie. Je ontdekt er hoe je je leerlingen kunt voorbereiden, welk extra spelmateriaal je kunt downloaden en hoe het spel kan aansluiten bij je lesdoelen.

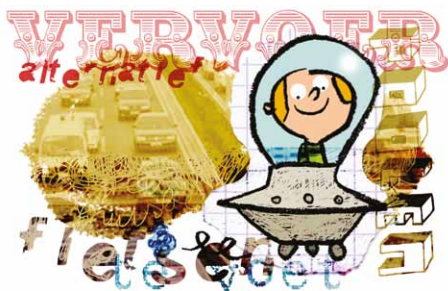
De thema's

Tijdens het spel komen vier thema's aan bod:



Milieu en gezondheid gaat over de gevolgen van mobiliteit op milieu en gezondheid, zoals CO₂-uitstoot, versnippering van biotopen, geluids- en lichthinder, de uitstoot van fijn stof, verkeersslachtoffers en verdwijnen van ruimte voor natuur.

Centen en cijfers geeft inzicht in de kosten van automobilititeit. Zowel de financiële kost als de sociale kost worden in rekening gebracht, net als de financiële en sociale winst die je maakt door je op een duurzame manier te verplaatsen.



Alternatief vervoer behandelt verschillende duurzame vervoermiddelen.

Veilig in het verkeer gaat over verkeersongevallen, verkeersregels, verkeersovertradingen, je laten zien in het verkeer en hoffelijkheid in het verkeer.





De soorten opdrachten

Per thema zijn er drie soorten opdrachten:



Denken

Via de vragen komen de leerlingen meer te weten over het thema. De antwoorden vinden ze via www.mobielereporters.be. Ze formuleren een antwoord van maximum tien zinnen.



Beelden

De thema's worden reëel door beelden. De leerlingen nemen enkele foto's van opgegeven onderwerpen en publiceren de meest sprekende foto's in hun krant.



Doen

De leerlingen voeren zelf enkele kleine experimentjes en opdrachten uit. Ze noteren hun bevindingen in maximum tien zinnen.



De krantenkoppen

Elk thema heeft acht krantenkoppen. De leerlingen verzamelen krantenkoppen en schrijven er een artikel over.



Het spelverloop

Deel 1: de film

- Klassikaal: de klas krijgt een filmpje te zien waarin de opdracht wordt uitgelegd.

Deel 2: spel spelen

- De klas wordt in maximum acht groepjes van drie of vier leerlingen verdeeld. Elk groepje kiest een eigen pion en plaatst die in het midden van het spelbord.
- Spelregels uitleggen aan de hand van het spelbord.
 - De groepen gooien om beurt met de dobbelsteen.
 - De startpositie is een vraagteken aan de scheidingslijn tussen twee kleuren van twee thema's.
 - De leerlingen verzetten de groeps pion zoveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft. De richting kiezen ze zelf.
 - De leerlingen zetten de pion op een vakje en nemen een opdrachtkaart met hetzelfde symbool en dezelfde kleur als het vakje.
 - De leerlingen voeren de opdracht uit. Ze mogen gebruikmaken van hulpmiddelen (woordenboek, computer, infoches, begeleiders, ...). Als de opdracht uitgevoerd is, wordt er opnieuw gegooid.
 - De leerlingen proberen krantenkoppen te bemachtigen door op die vakjes te komen of die te passeren.

Deel 3: krantenkatern maken

- Na het spelen van het spel beginnen de groepjes hun artikel te schrijven. Ze kunnen aan de slag met de verzamelde informatie. Indien een groepje onvoldoende informatie heeft verzameld, kunnen de leerlingen ervoor kiezen om het spel verder te spelen of om zelf nog informatie te zoeken, interviews af te nemen en beeldmateriaal te verzamelen.
- Het spel eindigt als alle groepjes hun artikel geschreven hebben.
- Alle leerlingen krijgen een perskaart voor het inleveren van hun groepsartikel.
- De krantenartikelen worden gebundeld in een katern.



Het bordspel in 't lang:

www.mobielereporters.be

De website is er voor leerkrachten en leerlingen. De leerkrachten vinden er extra informatie over het spel en de leerlingen kunnen op een eenvoudige manier informatie verzamelen.

Leerkrachten

De website geeft veel meer informatie over het spel dan deze leidraad. Lesideeën om de leerlingen voor te bereiden, extra ondersteuning voor zwakkere groepen, de mogelijkheid om gepersonaliseerde perskaarten te maken die het spel echter maken, eindtermen die je kunt kopiëren of printen, een filmpje om het spel in te leiden, een checklist voor het nodige materiaal, je vindt het allemaal terug op www.mobielereporters.be.

Leerlingen

Internet is een handig medium om op een snelle manier informatie te vinden over allerlei onderwerpen. Toch is een zekere voorzichtigheid aangeraden als kinderen zelfstandig informatie opzoeken op het internet. Is de computer onvoldoende gefilterd, dan kunnen de leerlingen toegang krijgen tot websites die niet voor hen bestemd zijn. Daarom bundelden we alle informatie die leerlingen kunnen gebruiken op één website. Zo structureren en vereenvoudigen we informatie die op het wereldwijde web te vinden is. Moeten de leerlingen toch verder zoeken, dan klikken ze gewoon op de juiste links.

Nuttige adressen en telefoonnummers

Departement Leefmilieu, Natuur en
Energie van de Vlaamse Overheid
Graaf de Ferrarisgebouw
Koning Albert II-laan 20, bus 8
1000 Brussel
Telefoon: 02 553 80 11
Fax: 02 553 80 05
E-mail: info@lne.be
Website www.lne.be

MOS
MOS is een milieuzorgproject
van kleuterschool tot secundaire school.
E-mail: mos@lne.vlaanderen.be
Fax: 02 553 80 55
Website: www.milieuzorgschool.be

Mobiel 21 vzw
Beweging voor duurzame mobiliteit
Contactpersoon: Lies Lambert
Vital Decosterstraat 67a bus 0101
3000 Leuven
Telefoon: 016 23 94 65
Fax: 016 29 02 10
E-mail: info@mobiel21.be
Website: www.mobiel21.be