



Aan de slag met de
Omgevingswet

Lesopzet

Serious game Buurtje Bouwen



LESOPZET BUURTJE BOUWEN

Een standaard les (instructie, spelen van de game en nabespreking) duurt vijftig minuten.

Instructie

Stap 1: Neem zo'n vijf minuten de tijd om de leerlingen uit te leggen dat ze een game gaan spelen, en wat het doel daarvan is. De game wijst zich vervolgens vanzelf. Een klassikale uitleg is dus niet nodig. Als leerlingen er desondanks niet uitkomen, kunt u hen persoonlijk helpen en uitleggen hoe het hoofdscherm, de verschillende tabbladen en het stemproces werkt.

Hier volgt een korte beschrijving van het doel van game. Relevante begrippen worden hierin verduidelijkt.

We spelen een game om inzicht te krijgen in hoe buurtbewoners vraagstukken in de leefomgeving kunnen aanpakken. We spelen in groepjes van drie tot vijf leerlingen. Elke leerling neemt de rol van een buurtbewoner aan. Jij en je burens willen de buurt graag verbeteren. Gezamenlijk kiezen jullie een aantal maatregelen en dienen een voorstel in bij de gemeente voor inrichting van de buurt. Maar let op: de buurtbewoners hebben allemaal persoonlijke wensen. Daarom moet je goed overleggen met de burens. De gemeente toetst het voorstel op een aantal leefbaarheidscriteria. De leefbaarheid in de buurt is namelijk laag, en de overheid wil graag dit graag verbeteren. In het Omgevingsplan van de gemeente staan een aantal doelen voor leefbaarheidscriteria, het voorstel moet daaraan voldoen.

Verdeel de leerlingen in groepjes van drie, vier of vijf, of laat ze zelf groepjes formeren. Leerlingen die geen smartphone hebben (of een bijna lege batterij) kunnen meekijken op de smartphone van andere leerlingen.

Stap 2: Leg vervolgens uit dat één leerling per groepje een hotspot moet aanmaken – de meeste leerlingen weten al hoe dat moet – en dat de andere leerlingen uit het groepje moeten inloggen op de hotspot. Zie hiervoor de instructie voor leerlingen.

Stap 3: Vraag de leerlingen Buurtje Bouwen nu op te starten. Als het goed is, wijst het opstarten zich vanzelf. Zie ook de instructie voor leerlingen.

Stap 4: Leerlingen komen nu in een scherm waar ze een scenario kunnen kiezen. Vertel de leerlingen welk scenario ze moeten spelen. Als ze het scenario aanklikken, krijgen ze een scherm met informatie over het scenario en kunnen ze stemmen. Als ze de stemknop tegelijkertijd drie seconden ingedrukt houden, wordt het gekozen scenario aangenomen en kunnen de leerlingen verder.

Zie de toelichting op de scenario's voor een beschrijving van de verschillende scenario's en voor welke niveaus deze geschikt zijn.

De game spelen

Het spelen van de game bestaat uit de volgende onderdelen:

1. Kennismaken (enkele minuten)
2. Een voorstel maken (vijftien minuten)
3. Een voorstel indienen
4. Afsluiten

1. Kennismaken

Bij het opstarten komen de leerlingen terecht in het kennismakingsscherm. Ze zien hier enkele huizen en karakters. Elke leerling krijgt zijn of haar karakter en huis te zien. Het is de bedoeling dat de leerlingen hun karakters aan elkaar voorstellen en vertellen waar ze wonen. Bijvoorbeeld: "Ik heet Harm en woon in het groene huis". De leerlingen moeten hun karakters naar de juiste huizen slepen. Als dit gelukt is, verschijnt er een stemknop. Als ze de stemknop tegelijkertijd drie seconden indrukken, kunnen ze verder. Het kennismaken is belangrijk, omdat leerlingen zo erachter komen dat ze met elkaar moeten communiceren. En omdat ze zo leren hoe het stemmen werkt.

Rol van de docent

Het kennismaken wijst zich grotendeels vanzelf. Als leerlingen er echt niet uitkomen, kunt u een hint geven: "Vertel de anderen wie je bent en in welk huis je woont" en "Sleep de karakters naar het juiste huisje".

2. Een voorstel maken

Een speelronde begint met de vermelding van de opdracht aan de buurtbewoners. Er wordt uitgelegd welke vraagstukken er spelen in de buurt. De buurtbewoners worden uitgenodigd om een voorstel te doen voor (her)inrichting van een deel van hun buurt. Het voorstel moet voldoen aan een aantal leefbaarheidsdoelen die de gemeente heeft vastgelegd in het omgevingsplan. In elk scenario zijn vier leefbaarheidscriteria meegenomen, zoals werkgelegenheid, aantrekkelijke woonomgeving, veiligheid, sociale cohesie, bereikbaarheid, verkeersveiligheid, luchtkwaliteit, natuurwaarde, waterveiligheid, recreatiemogelijkheden en behoud van cultureel erfgoed. Indien het voorstel niet voldoet aan de vier leefbaarheidsdoelen keurt de gemeente het af en krijgen de leerlingen geen punten. Leerlingen kunnen in de loop van het spel de opdracht opnieuw bekijken door te klikken op het opdrachttabblad. In dit tabblad staat precies hoeveel de score voor elk leefbaarheids criterium minimaal moet stijgen.

Naast de gezamenlijke doelen heeft elke leerling ook nog persoonlijke wensen voor de inrichting van de buurt. In het karakertabblad staat een beschrijving van het karakter en de persoonlijke wensen. Ook wordt de persoonlijke tevredenheid bijgehouden.

In het ideeëntabblad heeft iedere leerling een unieke lijst met ideeën voor maatregelen. Bij elke maatregel staat wat de kosten zijn, hoeveel ruimte de maatregel inneemt (S, M of L), en wat de effecten zijn op de vier leefbaarheidscriteria en de persoonlijke tevredenheid. Leerlingen kunnen een maatregel uit de ideeënlister voorstellen aan de andere leerlingen. Voorgestelde maatregelen zijn zichtbaar aan de rechterkant van het scherm. Vervolgens kunnen de leerlingen stemmen of ze de voorgestelde maatregel wel of niet willen opnemen in het voorstel. Een maatregel wordt pas opgenomen als een meerderheid van de leerlingen tegelijk drie seconden de stemknop ingedrukt houdt. De maatregel wordt dan zichtbaar in het kaartvenster. In het hoofdmenu zien leerlingen dat hun budget is afgenomen en dat de leefbaarheidsscores zijn veranderd. Om tot een goed inrichtingsvoorstel te komen, overleggen leerlingen met elkaar. Ze discussiëren niet alleen inhoudelijk over de maatregelen, maar maken ook procedurele afspraken zoals "Laten we nu over maatregel X gaan stemmen".

Elke maatregel kost geld en neemt ruimte in. Maar er is een beperkt budget en een beperkte hoeveelheid ruimte. In het kaartvenster staat hoeveel ruimte er nog over is en in het hoofdmenu hoeveel geld. Als er niet genoeg geld of ruimte over is voor een bepaalde maatregel, wordt deze in het grijs weergegeven in de ideeënlister. Het is dan niet mogelijk om de maatregel voor te stellen. In dat geval kunnen leerlingen ervoor kiezen om reeds gekozen maatregelen te verwijderen uit hun voorstel. Met het vrijgekomen geld of de extra ruimte kunnen ze een andere maatregel kiezen. Dit kunnen ze doen door in het kaartvenster te klikken op een maatregel en dan te kiezen om die maatregel voor te stellen voor verwijdering.

Rol van de docent

Herinner leerlingen er tijdens het spel af en toe aan dat zij:

- hun persoonlijke wensen en de vooruitgang daarvan in de gaten te houden door op het karakter tabblad te klikken;
- de voortgang van de leefbaarheidsdoelen in de gaten houden. Deze worden in het hoofdmenu getoond.

Tijdens het spel kunt u hints geven aan de leerlingen over hoe ze komen tot een hoog aantal punten. U kunt er ook voor kiezen om geen hints te geven en leerlingen hier in de nabespreking op te laten reflecteren.

Tijdens het spelen van de game kunt u de geprinte scoreformulieren uitdelen. Eén formulier per groepje.

Veel voorkomende vragen tijdens het spelen

Tijdens de game kunnen er zich een aantal situaties voordoen. Hieronder worden de verschillende situaties besproken en wordt uitgelegd hoe u deze kunt oplossen.

situatie	oorzaak en oplossing
<i>"De game is afgesloten, ik ben uit het spel gezet."</i>	Dit kan aan de hotspot liggen. Controleer of de leerling nog verbinding heeft met de hotspot.
<i>"We hebben het spel niet gehaald maar wel genoeg punten."</i>	Dit komt af en toe voor. Leerlingen hebben dan niet goed opgelet, en één of meerdere leefbaarheidsdoelen niet gehaald.
<i>"Ik kan de maatregel niet voorstellen."</i>	Leerlingen kunnen maar één maatregel tegelijk voorstellen. Als ze een andere maatregel willen voorstellen, moeten ze de voorgestelde maatregel eerst weghalen.
<i>"Ik stem voor de maatregel maar het spel onthoudt mijn stem niet."</i>	Een maatregel wordt pas opgenomen als een meerderheid van de leerlingen tegelijkertijd de stemknop drie seconden ingedrukt houdt. Zodra een meerderheid de stemknop ingedrukt houdt, gaat de timer lopen: drie, twee, één,

3. Een voorstel indienen

Leerlingen kunnen hun voorstel indienen door op het icoontje met het envelopje rechtsonder in het scherm te klikken. Er is nog een stemming voordat het voorstel echt ingediend wordt. Als alle spelers of op één na alle spelers tegelijkertijd drie seconden lang de knop ingedrukt houden, wordt het voorstel ingediend.

Rol van de docent

Als leerlingen binnen 15 minuten hun voorstel willen indienen, kunt u ervoor kiezen om de leerlingen te stimuleren om nog meer punten te halen. Er is vaak nog ruimte voor verhoging van de leefbaarheidsscore.

4. Afsluiten

Het spel heeft drie mogelijke eindes:

- **Eindmogelijkheid 1:** Het voorstel is goedgekeurd. Dit gebeurt als alle leefbaarheidsdoelen zijn behaald. De leerlingen kunnen zien wat hun score is op de leefbaarheidscriteria. En hoe hun persoonlijke tevredenheid scoort. Ze kunnen nu kijken welke bewoner uit de buurt de hoogste score heeft behaald.
- **Eindmogelijkheid 2:** Leerlingen hebben het voorstel wel ingediend, maar het voorstel is afgekeurd door de gemeente. Dit gebeurt als één of meerdere leefbaarheidsdoelen niet zijn behaald. De leerlingen hebben te veel rekening gehouden met hun persoonlijke wensen (het eigen belang). Zij hadden meer rekening moeten houden met het behalen van de leefbaarheidsdoelen (het algemeen belang). Of ze hadden een betere set aan maatregelen moeten kiezen.
- **Eindmogelijkheid 3:** de tijd is op, en het voorstel is niet ingediend. Er zijn drie mogelijke redenen:
 - Leerlingen hadden niet opgelet, of waren te traag met het stemmen.
 - Leerlingen hadden door dat ze niet de leefbaarheidsdoelen niet hebben behaald, en vonden het kansloos om het voorstel in te dienen. Ze hadden te veel rekening gehouden met hun persoonlijke wensen (het eigen belang), en hadden meer rekening moeten houden met het behalen van de leefbaarheidsdoelen (het algemeen belang). Of ze hadden een betere set aan maatregelen moeten kiezen.
 - Te weinig leerlingen hebben 'voor' gestemd bij het indienen van het voorstel, omdat één of meerdere leerlingen vindt dat het voorstel niet voldoende tegemoet komt aan hun persoonlijke wensen.

Rol van de docent

Na afloop van het spel kunt u leerlingen instrueren de uitkomst te noteren op het uitgedeelde scoreformulier. U kunt de ingevulde eindoverzichten verzamelen, en gebruiken in de nabespreking.

Nogmaals spelen

De leerlingen kunnen de game nogmaals spelen. U kunt ervoor kiezen om ze een ander, complexer scenario te laten spelen. Maar ze kunnen ook hetzelfde scenario opnieuw spelen om de resultaten te verbeteren. Vaak willen leerlingen zelf direct het spel opnieuw spelen. Dit verhoogt het leereffect.

Als een scenario meerdere keren wordt gespeeld, kunt u vaak een verandering in de strategie van die leerlingen toepassen merken:

- In de eerste ronde spelen leerlingen vooral voor hun eigen belang en proberen ze vooral punten te scoren op hun persoonlijke wensen. Er is veel discussie over maatregelen. Veelal komen leerlingen in tijdsnood.
- In de tweede ronde spelen leerlingen meer om het gezamenlijk belang en willen ze de leefbaarheidsdoelen snel bereiken.
- In de derde ronde geven leerlingen elkaar de meeste ruimte en kan er sprake zijn van elkaar dingen gunnen en compenseren voor negatieve effecten van maatregelen.

Nabespreking

De nabespreking is een essentieel onderdeel van de les met de game. In de nabespreking kunt u de inzichten die de leerlingen hebben opgedaan bespreken en/of kunt u ingaan op de kenmerken van een effectieve strategie. Daarnaast kunt u met de leerlingen bespreken hoe de inhoud van de game zich verhoudt tot de werkelijkheid, met name de nieuwe Omgevingswet. Het is aan te raden om minstens vijftien minuten te reserveren voor de nabespreking.

Reflectie op de inhoud

Tijdens een nabespreking over de inhoud, kunt u de leerlingen verschillende vragen stellen:

- Welke leefbaarheidscriteria zaten in de game? Welke kun je nog meer bedenken?
- Kun je een voorbeeld geven van een maatregel met een positief of negatief effect op leefbaarheids criterium X? Kun je uitleggen waarom deze maatregel een positief of negatief effect had?
- Welke karakters hadden tegenstrijdige wensen? Hoe kun je toch rekening houden met de wensen van deze twee karakters?

Reflectie op de strategieën

In de game zijn er meerdere mogelijkheden om een hoog aantal punten te halen. Er is dus niet maar één oplossing. Een geschikte centrale vraag voor de nabespreking op de strategie is: "Hoe kun je veel punten halen?" Vervolgens kunt u enkele leerlingen vragen om hun strategie toe te lichten en daar feedback op geven. U kunt de ingevulde scoreformulieren gebruiken als input voor de nabespreking.

Om punten te kunnen halen, moet het voorstel wel ingediend worden. Als één leerling tegen is, kan het voorstel nog steeds ingediend worden door de andere leerlingen. Maar als twee of meerdere leerlingen tegen zijn, kan het voorstel niet worden ingediend. Het is daarom belangrijk dat zoveel mogelijk leerlingen vinden dat het voorstel voldoende tegemoet komt aan hun wensen. Dit betekent dat zij rekening moeten houden met de wensen van anderen. Iets wat in iemands eigen belang is, is misschien niet in het belang van de ander.

Hoe kan een leerling ervoor zorgen dat zoveel mogelijk buurtbewoners tevreden zijn?

- Als hij of zij iemand iets gunt, zou diegene hem of haar iets anders kunnen gunnen: maatregelen uitruilen.
- Als een maatregel negatief uitwerkt voor iemand, dan kan de ander tegelijkertijd nog een andere maatregel voorstellen die positief uitwerkt en het negatieve effect opheft. Dat heet compenseren.

Buren kunnen hierover afspraken maken met elkaar.

In de werkelijkheid werkt het net zo als hierboven beschreven wordt. De bedoeling van de nieuwe Omgevingswet is dat iemand die een voorstel wil doen voor (her)inrichting van een gebied, zijn of haar buurtbewoners erbij betrekt en gezamenlijk bekijkt hoe de buurt (her) ingericht kan worden. Iedereen houdt daarbij zoveel mogelijk rekening met elkaars wensen. Bij het indienen van een voorstel moet degene die het voorstel indient, aantonen dat hij of zij de buurtbewoners betrokken heeft.

Om goedgekeurd te worden, moet het voorstel voldoen aan de leefbaarheidsdoelen (criteria voor de kwaliteit van de leefomgeving). In de werkelijkheid is dat ook zo. De gemeente heeft leefbaarheidsdoelen voor verschillende gebieden vastgelegd in omgevingsplannen. Het behalen van de leefbaarheidsdoelen is in het belang van iedereen: het algemeen belang. De gemeente keurt voorstellen alleen goed als deze leefbaarheidsdoelen behaald worden. Er zijn veel verschillende maatregelen mogelijk en de maatregelen hebben verschillende effecten op de leefbaarheidscriteria. Zo kan maatregel 1 een positief effect hebben op leefbaarheids criterium X, terwijl maatregel 2 juist een negatief effect heeft. Dit betekent dat maatregelen goed tegen elkaar afgewogen moeten worden. Soms kunnen er ook functies gecombineerd worden: sommige inrichtingselementen zijn voor meerdere activiteiten te gebruiken.

Buurtbewoners hebben verschillende achtergrondkennis, en kunnen daardoor maatregelen voorstellen waar anderen niet snel aan zouden denken. Of ze kunnen alternatieven inbrengen. In de game hebben de spelers daarom niet dezelfde maatregelen in hun ideeënlijst. Het is daarom belangrijk dat bewoners met elkaar in gesprek gaan en elkaar de ruimte geven om ideeën in te brengen en op elkaars ideeën te reageren. Zo werkt het in het echt ook. De Omgevingswet geeft bewoners de mogelijkheid om mee te denken over de buurt. Maar bewoners moeten die mogelijkheid wel aangrijpen. Het is lastig om rekening te houden met bewoners die niet meedoen met het overleg, of niet laten weten wat hun wensen zijn. Een actieve rol is dus noodzakelijk.

Om meer diepgang in de discussie aan te brengen, kunt u verschillende vragen stellen aan de leerlingen tijdens de nabespreking:

- Hebben jullie vooral gedacht aan je eigen belang of ook aan het algemeen belang?
- Hebben jullie tijdens het spelen van de game voldoende rekening gehouden met elkaars wensen?
- Hebben jullie elkaar dingen gegund om te zorgen dat iedereen tevreden was?
- Hebben jullie iemand gecompenseerd voor een negatief effect?
- Hoe hebben jullie maatregelen tegen elkaar afgewogen?
- Hebben jullie ook maatregelen gekozen die meerdere functies combineren?
- Was iedereen actief betrokken bij het proces tijdens het spelen van de game?
- Waren jullie op de hoogte van elkaars wensen?
- Hebben jullie elkaar verteld welke ideeën voor maatregelen jullie allemaal in de lijst hebben staan?

Reflectie op de verhouding tussen de game en de werkelijkheid

De game verduidelijkt de achterliggende principes van de Omgevingswet. Natuurlijk zijn er ook verschillen met de werkelijkheid. Een geschikte vraag voor een nabespreking hierover is: "Denk je dat de game realistisch is?". Belangrijke verschillen tussen de game en de werkelijkheid zijn:

- 1) In de werkelijkheid zijn er weinig 'lege' terreinen die helemaal opnieuw ingericht kunnen worden. Er zijn vaak al gebruiksfuncties. En bij het inrichten moet daar rekening mee worden gehouden. Daarnaast: iets slopen of verwijderen kost geld.
- 2) In de werkelijkheid zijn niet alle buurtbewoners bereid of in staat om actief mee te denken over de oplossing van ruimtelijke vraagstukken.
- 3) In de werkelijkheid is het vaak niet mogelijk om iedereen volledig tevreden te houden. In steden wonen mensen dicht op elkaar en zijn er regelmatig tegenstrijdige wensen. Het doel van de Omgevingswet is om te zorgen dat er geen grote groepen bewoners ontevreden zijn.
- 4) In de werkelijkheid kunnen er verschillen zijn in economische macht tussen mensen. Een groot bedrijf kan misschien extra geld inbrengen, waardoor er meer mogelijkheden zijn. Maar hierdoor kan het bedrijf vaak ook meer eisen stellen dan een bewoner en makkelijker iets voor elkaar krijgen.
- 5) In de game is alleen rekening gehouden met aanlegkosten. In de werkelijkheid moet er ook rekening worden gehouden met beheerkosten. Als je een park aanlegt, moeten de bomen ook gesnoeid worden. En als je een speeltuin aanlegt, moet deze speeltuin ook af en toe schoongemaakt worden, en moeten kapotte toestellen gerepareerd worden. En dat kost geld.
- 6) In de werkelijkheid hangen de mogelijkheden en beperkingen van een maatregel ook sterk van de locatie af. Een bepaalde maatregel kan op de ene plek een positief effect hebben, maar op de andere plek een negatief effect.

Daarnaast is het goed om na te bespreken dat de game, net als de omgevingsplannen van gemeenten, vastgestelde normen heeft voor de leefbaarheidscriteria. Er wordt verondersteld dat dit in het belang van iedereen is. In de werkelijkheid hechten bewoners verschillende waarden aan deze criteria. Zo vinden sommige mensen gezonde lucht belangrijk, terwijl anderen juist bereikbaarheid veel belangrijker vinden.

Vervolglessen

In de game doen leerlingen theoretische kennis op. Als een mogelijk vervolg zou u kunnen kijken naar ruimtelijke vraagstukken in de omgeving van de school of ergens anders in de gemeente.



Dit is een uitgave van:

Programma Aan de slag met de Omgevingswet

www.aandeslagmetdeomgevingswet.nl

November 2017

Het programma Aan de slag met de Omgevingswet
is een initiatief van IPO, VNG, UWV en het Rijk.