

GROENE VOETEN SPEL

(Laatst bijgewerkt: 28-5-2011)

Naar [beginpagina Atalanta](#)

Bevat: informatie over het spel, uitgebreide (en alternatieve) speelmethoden, ervaringen, reacties op het spel, informatie over de mondiale voetafdruk, en wie weet nog meer. Helemaal onderaan op deze bladzijde staan links naar websites over aan-het-groene-voeten-spel-gerelateerde onderwerpen.

Bestellingen, zie onderaan de bladzij [diversen](#)

Publiciteit:

Eindhovens Dagblad (met foto van mensen die het spel spelen), 1 december Radio Rijnmond bij 'Werkt dat?', 3 december 'Het product', OBA-live, omroep Llink met Teun van der Keuken, 4 december in [Omnium](#) (10 Megabyte...!) bij Omrop Fryslân (of via www.omropfryslan.nl te beluisteren bij '[Utstjoering mist](#)', tongersdei 4 desember, item over het Groene Voeten spel na 31 minuten), op 13 december speelden we het spel met rond de 20 mensen op een aanloopdag bij Omslag in Eindhoven, aankondiging van het spel in De Kleine Aarde winter 2008, bespreking in GroenLinksMagazine december 2008, 24 december Radio West programma Roukost rond 11 uur, aankondigingen en beschrijvingen in diverse bladen, waaronder MilieuDefensieMagazine, Vega, [de AS](#), ...

HET SPEL

'Alsjeblieft, een bos bloemen voor jou!
'Dank je wel, maar eh, waar komen die bloemen vandaan? Aardig van je, maar je vergroot hierdoor wel mijn voetafdruk!
Zo zal een gesprek in het dagelijks leven zelden verlopen, maar tijdens het spelen van het Groene Voeten Spel kan alles rond milieu en mondiale voetafdruk hardop gezegd worden. Het spel is geschikt voor volwassenen, en voor jongeren vanaf een jaar of twaalf. Met kinderen kan het in aangepaste vorm gespeeld worden, bijvoorbeeld zonder vraagkaarten of samen met volwassenen. Het spel kan gespeeld worden met 2, 3 of 4 spelers. Met meer kan ook, maar dan in teams.

Het spel bestaat uit een doosje (9 bij 12 cm) waarin twee stapeltjes kaarten (elk 55) zitten. Drie kaarten voor de uitleg van verschillende speelmethoden, 4 keer 7 basisbehoeftekaarten, 11 actiekaarten, 19 groene-voeten-kaarten, 21 grote-voeten-



kaarten, 4 terugvalkaarten en 24 vraagkaarten. Op de achterkanten (net als op het doosje) een tekening van een grote naast een kleinere groene voet. Het gaat erom de 7 basisbehoeften te verzamelen: voedsel, water, onderdak, groente/fruit, brood/bonen, warmte, liefde/vriendschap en 'het goede leven'. Onderaan op deze kaarten staat steeds een vraag, deze kan wel maar hoeft niet per se beantwoord te worden -- overleg van tevoren met elkaar hoe uitgebreid je het spel wilt spelen. Naast het verzamelen van basisbehoeften gaat het erom zoveel mogelijk 'groene voeten kaarten' te verzamelen (zoals 'ik gebruik zonnepanelen' of 'ik eet biologisch'), en de 'grote voeten kaarten' zoals de bos bloemen, maar ook ernstiger zaken als een vliegtuig of een nieuwe auto, zo snel mogelijk weg te leggen, bijvoorbeeld bij je medespelers, of als je niet-competitief wilt spelen op de weglegstapel. Met nog enige hindernissen (actiekaarten die nodig zijn om te starten, en terugvalkaarten die een actiekaart ongeldig kunnen maken) waardoor het toeval enige greep krijgt op het verloop van het spel, en daarnaast kaarten met vragen waar kort op geantwoord of lang over gediscussieerd kan worden, is het een spel waarmee je veel kanten op kunt, en dat op allerlei manieren aanzetten geeft tot meer inzicht in de mogelijk consequenties van de eigen keuzes in het dagelijks leven. Een van de vragen is bijvoorbeeld: 'Stel dat er wetten en regels komen om milieuvriendelijk en solidair gedrag af te dwingen. Ben je daar dan blij mee?' Kortom een spel over milieu, economie, verdeling van voedsel, klimaatverandering en de mondiale voetafdruk. Om realistisch te spelen (welke keuzes maak jij en maak ik in het dagelijks leven en welke gevolgen hebben die voor onze [voetafdruk](#)?), of niet-competitief (gezamenlijk binnen het spel bepalen welke keuzes tot de meest wenselijke wereld leiden) -- of 'gewoon' om de punten. Hoe het spel ook gespeeld wordt, het gaat niet om goede of foute antwoorden op de vragen, maar om creatief denken over mogelijkheden en verbeteringen, individueel en samen. Denken, spelen, uitproberen, en toepassen in het dagelijks leven. Want een groenere wereld is mogelijk, en is de moeite waard -- voor mensen en ijsberen. Of niet?

Het spel is bedacht en ontwikkeld door uitgeverij Atalanta in Utrecht, waarbij we dankbaar gebruik maakten van de informatie van Jan Juffermans van [De Kleine Aarde](#) in Boxtel rond het begrip 'mondiale voetafdruk'.

110 kaarten, €9,00, ISBN 978-90-73034-45-7

SPEELMETHODEN EN VARIANTEN

Het spel bestaat uit 110 kaarten. Drie daarvan zijn tweezijdig bedrukt met spelregels. Ze zijn noodgedwongen beknopt. Omdat we het spel voor ons en voor jullie betaalbaar willen houden hebben we gekozen voor deze eenvoudige vorm. Als het goed is zijn de spelregels op de 3 kaartjes duidelijk genoeg. Toch willen we gebruik maken van de mogelijkheid via deze website om dingen toe te lichten, uit te breiden en om varianten te kunnen bieden.

ONREALISTISCHE VARIANT

Groene- en grotevoetenkaarten kunnen dan bij iedereen neergelegd worden, het hoeft niet te kloppen. Minder accent op discussie, meer op de punten...

VARIANT MET BASISBEHOEFTE ALS VOORWAARDE

Speel het spel met 4 personen (of met 2 of 3 maar haal er dan 1 of 2 setjes basisbehoeftekaarten uit). Haal (voor met 4 personen) 3 actiekaarten uit het spel. (Met een ander aantal spelers een ander aantal, in elk geval zo dat het aantal speelkaarten dat overblijft deelbaar is door het aantal spelers.) Goed schudden, uitdelen tot de kaarten op zijn (met vier spelers krijgt ieder dan $100:4=25$ kaarten!). Sorteert de kaarten die je in de hand hebt: groene voeten bij groene voeten, grote bij grote enzovoort.

Iemand begint: 1 kaart weggelaten, dan is de volgende aan de beurt. Het gaat er in deze variant om zo snel mogelijk alle 7 de basisbehoeftekaarten voor je neer te leggen. Een actiekaart is hiervoor nu niet nodig, behalve wanneer iemand een terugvalkaart bij je heeft neergelegd, maar... dat mag pas bij iemand die de 7 basisbehoefte compleet heeft. Grotevoetenkaarten mogen altijd gebruikt worden, maar let op: pas na het compleet hebben van de basisbehoefte mogen er groenevoetenkaarten worden gebruikt. Basisbehoeftekaarten die je dubbel hebt kunnen onderhandeld worden. Bijvoorbeeld: een van je medespelers heeft bij jou een 'vliegreisje' neergelegd en jij hebt bijvoorbeeld 'drinkwater' dubbel, terwijl zij die kaart niet heeft. Een van jullie kan dan proberen te 'ruilen': 'wil jij dat vliegreisje niet terugnemen, dan krijg je van mij drinkwater'.

Bij deze variant is het spel dus niet afgelopen zodra iemand de 7 basisbehoeftekaarten compleet heeft, het begint dan pas goed! Je speelt door tot een van de spelers niets meer kan, of totdat er helemaal niets meer kan -- nadat er eentje uit is kunnen de anderen nog doorgaan totdat ook zij niet verder kunnen. Dan punten tellen volgens het puntensysteem op de spelregelkaartjes. (Ook deze variant kan je zowel realistisch als niet-realistisch spelen. Bij de realistische variant kunnen kaarten op een afvalstapel komen. Speel je bv. met principieel autolozen en maak je zelf ook geen gebruik van een auto? Dan mag de kaart op de afvalhoop en telt die niet mee als strafpunt aan het eind van het spel. Rijd je zelf wel auto, dan moet je 'm (als anderen niet rijden) bij jezelf neerleggen en dan telt de kaart aan het eind van het spel mee als strafpunt voor jezelf. Ook als je 'm over hebt aan het eind van het spel.)

VOOR HET SPELEN IN GROTE GROEPEN

Groepsvariant, realistisch, in twee teams, met 'dirigent':

Vorm twee groepen van zo mogelijk een gelijk aantal mensen, het speelt prettig als een persoon buiten het spel blijft om de boel te regelen en met de voorraadstapel heen en weer te lopen ('dirigent'). Elk team zit rond een eigen tafel. Het spel bevat 110 kaarten, dus met 20 mensen kan iedereen makkelijk 3 kaarten krijgen (in de hand houden). Er blijven dan 50 kaarten over voor de voorraadstapel. Speel je het met 40 mensen dan kan je iedereen 1 of 2 kaarten geven. Het voordeel van meer dan 1 kaart per persoon is natuurlijk dat mensen kunnen kiezen en daarmee iets meer strategisch kunnen spelen dan met 1 kaart. Iemand van het ene team begint: trekt een kaart (zelfs als je maar 1 kaart had kun je nu dus nog kiezen welke je gaat gebruiken) en legt er een weg. (Wegleggen: als er niets met de kaart kan, dan teruggeven aan de 'dirigent', die de kaart onderop de voorraadstapel stopt; kaarten waar wel wat mee kan komen op de tafel van het eigen team of op die van het andere team te liggen.) Dan is de eerste van het andere team aan de beurt, daarna de tweede van het eerste team, en zo om en om. Elk team zorgt ervoor dat steeds de volgende aan de beurt komt.

Er zijn zes soorten kaarten.

Vraagkaarten mogen altijd gebruikt worden, en bij een 'goed' antwoord levert een kaart altijd 1 punt op voor degene die de vraag heeft beantwoord (en die de vraagkaart voor zich op tafel mag leggen). Wat een 'goed' antwoord is, is aan de groep (de hele groep, dus de 2 teams samen) te beoordelen. Bijvoorbeeld: eerlijk,

serieus, slim, inspirerend of grappig. Zoek iemand van je eigen team of van het andere team uit om de vraag aan te stellen. Als iemand een vraag niet wil of kan beantwoorden zoekt je een ander uit.

Een team kan door vragen binnen de eigen groep te stellen punten verzamelen. Stel je de vraag aan iemand van het andere team dan is de kans groot dat zij een punt verdienen (maar dat is natuurlijk afhankelijk van hoe streng de groep -- dus de twee teams samen -- de antwoorden beoordeelt). Je stelt een vraag aan 1 persoon, niet aan het hele team. Die ene persoon geeft dan ook het antwoord, maar de kaart wordt verdiend voor het hele team.

Met grotevoetenkaarten gaat het zo: die stel je gericht aan 1 persoon van het andere team. Als je slim bent zoek je iemand uit op wie deze kaart van toepassing heeft. Dus geen 'vliegreisje' geven aan iemand waarvan je weet dat die principieel tegen vliegen is! Want die kan bij de kaart 'vliegreisje' oprecht kan zeggen: ik zit nooit in een vliegtuig -- dan komt deze 'pestkaart' daar dus niet op tafel te liggen, maar gaat ie terug in de stapel. Als de grote voet wel van toepassing is (voor die ene persoon) dan komt de kaart op tafel bij dat team.

Elk team heeft een actiekaart nodig om basisbehoeften- en groenevoetenkaarten te kunnen neerleggen. Zodra iemand een actiekaart heeft is het dus logisch die neer te leggen zodra je aan de beurt bent. De tegenhanger van de actiekaart is de terugvalkaart. De 'tegenstander' kan die bij jouw team bovenop de actiekaart leggen. Dan geldt opnieuw de startsituatie: er mogen dan geen basisbehoeften en groenevoeten verzameld worden, totdat er een nieuwe actiekaart bovenop de terugvalkaart gelegd is.

Basisbehoeftenkaarten kunnen verzameld worden zodra er een actiekaart (bovenop) ligt. Elk team hoeft van elke basisbehoefte maar 1 te verzamelen. Een tweede kaart met eenzelfde basisbehoefte heeft dus geen waarde en kan terug in de voorraadstapel. Voor het spelen in twee teams komt het trouwens beter uit om 1 setje basisbehoeften uit het spel te halen, anders is de kans te groot dat een van de teams al uit is voordat het spel goed op gang is gekomen!

Groenevoetenkaarten natuurlijk zoveel mogelijk in het eigen team verzamelen, en grotevoetenkaarten bij het andere team leggen. Maar bij deze realistische variant moet het dan wel kloppen, en daarbij wordt duidelijk hoe het gedrag van een individu gevolgen heeft voor 'de groep'. Een groenevoetenkaart kan je voor het eigen team gebruiken door een (1!) van je teamgenoten te vragen of zij of hij hetgeen er op de kaart staat in het eigen leven toepast. Het is het leukst als ook daarbij een rondje wordt gemaakt, zodat niet steeds dezelfde (van wie je weet dat die heel 'groen' leven...) uitgekozen worden. Als wat erop staat voor jouzelf klopt kan je 'm ook zelf neerleggen. Als niemand van je team eraan voldoet gaat de kaart naar het andere team, mits daar minstens 1 persoon is op wie de groenevoet wel van toepassing is!

Waarschijnlijk is het spel meestal nog niet afgelopen als 'de tijd om' is. Anders maak je een afspraak over het eind: 'als een van de twee teams de basisbehoeften compleet heeft'. Of 'als er alleen nog kaarten over zijn waar niets mee kan' (zoals basisbehoeften waaraan geen behoefte is, groene- of grotevoetenkaarten die op niemand van toepassing zijn enz.).

(Ongeveer op deze manier heb ik het op 13 december 2008 bij Omslag in Eindhoven gespeeld met ongeveer 20 mensen. Ik had elke speler 1 kaart gegeven, dat ging ook goed, later bij andere gelegenheden heb ik 2 of 3 kaarten per persoon gegeven, waardoor het nog iets spannender werd. Probeer het uit en laat ons je ervaringen horen!)

NIET COMPETETIEVE VARIANT

Niet tegen elkaar spelen maar gezamenlijk een mooiere wereld winnen. Zoek samen

naar de beste antwoorden op de vragen, en help elkaar bij het verzamelen van de zeven basisbehoeftekaarten en zoveel mogelijk groenevoetenkaarten. Probeer consensus te bereiken over de teksten op de groene- en grotevoetenkaarten, welke echt nodig zijn en welke op de afvalhoop gelegd kunnen worden.

De uitdaging is of je met elkaar tot een ideale manier van leven kunt komen, met een zo klein mogelijke voetafdruk, in een beperkte tijd. Bijvoorbeeld tot alle kaarten van de stapel op zijn.

COÖPERATIEVE VARIANTEN

We staan wereldwijd met elkaar voor een immense uitdaging: de aarde redden, de natuur redden, de mensheid redden. Redden wat er te redden valt! En daarvoor zullen we moeten samenwerken. Elkaar inspireren, steunen, informeren. Met de coöperatieve versie van het Groene Voeten Spel kunnen we hiervoor oefenen. Je kunt het spel in deze variant spelen zoals hierboven geschetst werd voor 1 team. Er is dan geen tegenspeler, maar wel een uitdaging, namelijk dat je met elkaar zo veel mogelijk punten verzamelt. Het spel kan ook hier zowel realistisch als onrealistisch gespeeld worden. Dus om maar weer het voorbeeld van het vliegreisje (grote voeten kaart) te gebruiken, deze kaart leg ik nu niet bij een ander neer (dat zou niet coöperatief zijn), maar ik geef er zelf een 'antwoord' op: neem ik de kaart aan, dus vind ik dat een 'vliegreisje' bij het leven ('het goede leven') hoort, of vind ik dat 'vliegen' echt niet kan, gezien de enorme voetafdruk die daarbij hoort. Mijn 'antwoord' bespreek ik met mijn medespelers. Nu hopen dat zij akkoord gaan. Dan leg ik de kaart bij de verzameling op tafel, of (als we allemaal afwijzend staan tegenover vliegtuiggebruik) op een stapel met 'afvalkaarten'. Gaan ze niet akkoord met mijn visie dan houd ik de kaart in mijn hand en probeer ik een andere kwijt te raken. Lukt het met geen van mijn kaarten om tot consensus te komen dan leg ik een van mijn kaarten onderop de voorraadstapel en dan is de volgende aan de beurt. In de onrealistische variant van het spel kan ik pleiten voor het afwijzen van vliegreesjes, omdat ik vind dat dat eigenlijk zou moeten, of zelfs omdat ik denk dat we zo de meeste punten kunnen verzamelen. Maar ik moet mijn standpunt wel kunnen uitleggen.

Als het spel coöperatief gespeeld wordt, dan maken we met de kaarten die we per beurt gebruiken 1 gezamenlijk overzicht op tafel. Daar moet dan bij het spelen met vier personen uiteindelijk vier maal elke basisbehoefte komen te liggen. Als de basisbehoefte compleet zijn is het spel uit. Probeer voor het zover is dus zoveel mogelijk groene punten te verzamelen, en zo weinig mogelijk grote voeten punten. Als er aan het eind van het spel nog energie voor is, kan je met elkaar bespreken of, als iedereen zo zou kiezen als jullie in dit spel deden, de aarde, de natuur, de mensheid er op vooruit zou gaan...

COÖPERATIEVE VARIANT ontwikkeld door Steven Michiel Rijdsdijk.

Voor 3 tot 12 spelers vanaf ca. 8 jaar.

Doel: Probeer samen de 7 basisbehoefte te verzamelen voordat er teveel Grote Voeten zijn.

Vorbereiding: Schud de kaarten en maak een stapel; elke speler trekt 1 kaart.

Bedenk samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die de warmste kleren aanheeft. Daarna wordt in de richting van de zon gespeeld.

Spelen: Als je aan de beurt bent, speel je de kaart die je in je hand hebt.

1. Basisbehoefte: Leg deze direct op tafel. Probeer ze alle 7 te verzamelen. Als deze basisbehoefte er al ligt, leg je hem op de aflegstapel.

2. Vraagkaart: Stel deze vraag aan een andere speler. Na beantwoording gaat de kaart naar de aflegstapel.

3. Grote voeten: Lees de kaart voor en kijk samen of er iemand is voor wie deze kaart klopt. Zo ja, dan wordt hij op tafel gelegd. Is er niemand voor wie deze kaart

waar is, dan gaat hij naar de aflegstapel.

4. Groene voeten: Kies iemand uit waarvan je denkt dat de kaart bij hem of haar past en lees de kaart voor. Klopt deze kaart inderdaad voor die speler, dan mag de kaart op tafel gelegd worden. Anders gaat hij naar de aflegstapel.

5. Terugval: Leg deze direct op tafel. Zie verderop in de spelregels voor de gevolgen.

6. Actie: Deze kan op twee manieren worden gebruikt:

- Om een terugval te neutraliseren. Leg hem bovenop de terugvalkaart.
- Om een grote-voeten-kaart te neutraliseren. Leg hem bovenop de grote-voeten-kaart.

- Kun je geen van beide, dan gaat hij naar de aflegstapel.

Je eindigt je beurt door een nieuwe kaart te pakken.

Grote en groene voeten: De waarde (1, 2 of 3) op de grote-voeten-kaarten geeft aan hoeveel milieubelasting deze kaart met zich meebrengt. Als er op enig moment in totaal 7 of meer punten liggen, hebben de spelers verloren!

Gelukkig worden de grote voeten gecompenseerd door de groene-voeten-kaarten.

Voor de duidelijkheid kun je grote- en groene-voeten-kaarten met dezelfde waarde samen op de aflegstapel leggen.

Terugval: Zolang er 1 of meer terugvalkaarten liggen, kunnen er geen basisbehoeftes gespeeld worden. Als je een dubbele basisbehoefte hebt, mag je die nog wel wegleggen en een nieuwe kaart pakken.

Andere kaarten kunnen tijdens deze Terugval gewoon gespeeld worden, maar je mag ook passen (beurt overslaan). Een belangrijke basisbehoefte kun je dus bewaren totdat de terugval geneutraliseerd is. Ook een grote-voeten-kaart hoeft je niet te spelen! Maar hij blijft natuurlijk in je hand zitten...

Einde van het spel: Als de 7 basisbehoeften compleet zijn, hebben alle spelers gewonnen. Zijn er voor die tijd 7 of meer grote-voeten-punten, dan heb je -- samen met de aarde -- verloren...

(Voor meer coöperatieve spellen, zie [Zonnospel](#).)

DE MONDIALE VOETAFDruk

Het model van de Mondiale (Ecologische) Voetafdruk is ontwikkeld in Canada en wordt in Nederland vooral gepromoot door De Kleine Aarde in Boxtel. Met dit model wordt het ruimtebeslag op aarde van iemands leefstijl uitgedrukt in hectares. Hoeveel ruimte dat is, hangt onder meer af van het consumptiegedrag. Het model berekent bijvoorbeeld de oppervlakte die nodig is voor het gebruik van energie en grondstoffen, de productie van je voedsel, je huis enzovoort. Per wereldburger is 2,1 ha beschikbaar (volgens een vorige berekening 1,8 ha), inclusief de nodige ruimte voor de natuur. In Nederland gebruiken we nu gemiddeld 4,4 ha.

Met de Mondiale Voetafdruk worden niet alleen de grote mondiale verschillen duidelijk, maar ook de milieueffecten van onze persoonlijke leefstijl. Met deze inzichten kan iedereen in het dagelijkse leven daadwerkelijk iets doen om haar of zijn Mondiale Voetafdruk te verkleinen.

Je kunt je eigen Mondiale Voetafdruk eenvoudig berekenen, in ongeveer 5 minuten. Op www.voetenbank.nl staat een quick scan. Hiermee bereken je de grootte van je voetafdruk eenvoudig via 13 vragen.

(Ik kwam uit op 1,5 ha. Dat is goed te doen dus, want ik eet heus elke dag lekkere dingen, en geniet op veel andere manieren van het leven.)

De Mondiale Voetafdruk geeft je inzicht in je persoonlijke leefstijl en consumptiegedrag. Het is een uitdaging om je Voetafdruk mooier te maken. Neem de uitdaging aan!

Folder met quick scan: De Kleine Aarde, 0411-684921 en/of www.dekleineaarde.nl
Op die site ook speciale scans voor voedsel, vakantie, klimaat en mobiliteit, met meer detailvragen en tips.

PIEKOLIE EN TRANSITION TOWNS

Een extra, ook zeer dringende reden om het gebruik van energie drasties te gaan beperken/veranderen (naast eerlijker verdeling en klimaatverandering), is het opraken van de gemakkelijk (en dus goedkoop) te verkrijgen [olie](#) en andere fossiele brandstoffen. Veel van wat we hebben en doen in ons dagelijks leven was niet mogelijk geweest zonder het immense gebruik van aardolie. Natuurlijk kunnen we zonder die olie gemakkelijk, en juist heel prettig, overleven, maar dan moeten we er snel bij zijn, om van deze collectieve verslaving af te komen. [Transition Towns](#) bieden daarvoor een zeer bruikbaar model. En het leuke is: het idee slaat in brede kring aan!

LINKS ROND MILIEU/ECONOMIE/VOETAFDRUK:

[Bespreeking groenevoetenspel](#)

[Oude website over de voetafdruk](#)

[Nieuwe website over de voetafdruk](#)

[Jan Juffermans](#) (waar je o.a. een boek over de mondiale voetafdruk kunt downloaden)

[Omslag](#)

[Andere economie](#)

[Duurzame & solidaire economie](#)

[Piekolie](#)

[Transition Towns](#)

[Voedselencyclopedie](#)

[Boeken over klimaatverandering](#)

[Gegevens over klimaatverandering in Nederland, door Weia](#)

[Nog meer gegevens over klimaatverandering in Nederland, door Weia](#)

[Over klimaatsceptici, door Weia](#)

Naar [beginpagina Atalanta](#)