



Algemene handleiding

Concept:

In “Pimp my Port” ontwerpen leerlingen in kleine groepjes hun eigen haven. Door opdrachten en battles uit te voeren, kunnen ze punten verzamelen waarmee ze bouwstenen voor hun haven kunnen kopen in de ‘winkel’. Op het einde is er een toonmoment, waarin elke groep tijd krijgt om zijn haven voor te stellen aan de hele klas.

Introductie:

De haven zag er vroeger helemaal anders uit. De kaaïen aan de stad waren de kern van de havenactiviteit. Er kwamen schepen aan om te laden en lossen. Al snel moest de haven groeien en breidde de haven uit naar het noorden toe. Er werden extra dokken gegraven en nieuwe bedrijven aangetrokken. In de haven werd er nu niet langer alleen geladen en gelost maar er kwam ook industrie naar de haven. Stukje bij beetje werd de haven groter en werden nieuwe takken aangetrokken. Dat zie je nog steeds aan hoe de haven er vandaag uit ziet. Maar is dit wel de beste indeling? Kan dat niet efficiënter? Dat gaan we vandaag testen! We vegen even alles weg en starten vanaf nul!



TIP

Voor elke “functie” in het spel is er een begeleidersfiche. Hier vind je alles wat je moet weten om jouw rol tot een goed einde te brengen. Heb je toch nog vragen? De spelbegeleider staat voor jou klaar!

Verloop van het spel:

Rolverdeling

- Leerlingen
 - ▶ De leerlingen vormen groepjes van 4 en spelen in team het spel.
- Leerkrachten
 - ▶ De leerkrachten bemannen twee standjes in het spel: de winkel en de battles
 - ▶ De leerkrachten blijven doorheen het hele spel verantwoordelijk voor de hele groep. Ze kijken toe op het naleven van de regels en het gedrag van hun leerlingen.
 - ▶ Zijn er voldoende leerkrachten, dan kan een leerkracht de spelbegeleider helpen in de bank.
- Begeleider van het Havencentrum:
 - ▶ De begeleider van het Havencentrum zal de groep ontvangen en zal het spel inleiden en uitleggen. Tijdens het spel neemt hij/zij de rol van 'bank'. Ook het 'toonmoment' aan het einde van het spel zal hij/zij begeleiden.
 - ▶ Voor grotere groepen kunnen meerdere spelbegeleiders ingezet worden.

Start

1. De spelbegeleider zorgt ervoor dat elke begeleider/leerkracht het juiste materiaal heeft en brieft hen over hun taak in het spel.
2. De spelbegeleider van het Havencentrum introduceert het spel en overloopt de regels met de leerlingen.
3. De leerlingen vormen teams. Elk team krijgt een speelbord en een token om de battles te kunnen spelen.



BOUWSTENEN



Industrie

Chemie
Raffinaderij



Distributie

Distributiecentrum



Goederen- behandeling

Containerplein
Loods voor stukgoed
Ro-ro-terminal
Silo's
Tanks



Transportnetwerk

Rode stift om
transportnetwerk te
tekenen
Sluis



Energie

Windturbine
Zonnepanelen
Biomassacentrale
Warmtekrachtkoppeling
Kerncentrale



Milieu

Riet en water
Plas en oever
Strand en plas
Weidevogelgebied
Slik en schor

Inhoud van het spel

- Het doel van het spel is dat leerlingen in team een eigen haven bouwen. Ze proberen hun haven zo groot mogelijk te maken. Maar ze proberen hun haven vooral ook zo functioneel mogelijk te maken. Ze moeten dus zelf bedenken welke elementen ze het best kopen. Ook waar ze alles plaatsen op hun speelbord is belangrijk. Geld verdienen is noodzakelijk om onderdelen voor hun haven te kunnen kopen.
- Leerlingen kunnen zelf opdrachten komen kiezen bij de bank. Er zijn opdrachten in verschillende thema's: industrie, distributie, goederenbehandeling, transportnetwerk, energie en milieu.
- De leerlingen voeren de opdracht zo goed mogelijk uit. Als de opdracht klaar is, keren de leerlingen terug naar de bank. De begeleider controleert het antwoord en geeft de leerlingen munten.
- Met het verdiende geld kunnen leerlingen naar de winkel om bouwblokken voor hun haven te kopen.
- Leerlingen kunnen ook deelnemen aan een battle. Dat is een leuke manier om in interactie te gaan met andere groepjes. Ze zetten geld in op hun eigen battle en kunnen daardoor geld verdienen, maar ook verliezen!

Einde van het spel

- Op het einde van het spel plaatsen leerlingen hun bouwstenen in hun haven. Het doel is om alle onderdelen een logische plek te geven zodat de goederenstroom zo efficiënt mogelijk verloopt.
- De spelbegeleider loopt rond om tips te geven. Door kleine leergesprekjes krijgen de leerlingen meer inzicht in hoe een haven werkt. Ook leerkrachten worden gevraagd om te helpen bij enkele teams.
- De groepjes worden aangemoedigd om na te denken over het toonmoment: Wat ga je zeggen? Wie gaat er spreken?

Toonmoment

- Het spel wordt afgesloten met een groot toonmoment. Elke groep vertelt kort over zijn haven. Wat is er in de haven? Waarom staat het op die plek? Wat is het idee? Begeleiders en leerlingen mogen kort vragen stellen.

Begeleiders geven feedback over:

- Aantal onderdelen
- Diversiteit
- Logische samenhang van onderdelen
- Verwijzing naar 'echte' haven van Antwerpen

Power of positivity

Het toonmoment is een informeel leergesprek, dit is geen examen. We willen hier net een positieve sfeer en er wordt vooral ingegaan op sterktes en positieve punten!

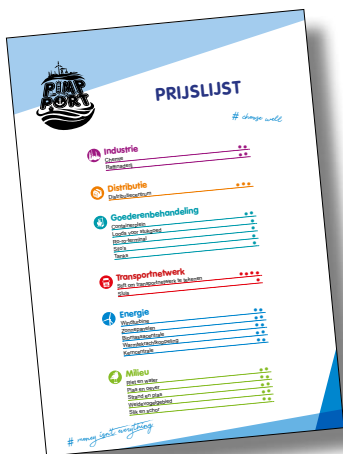
Tot slot

Eindig op een positief elan en complimenteer de groep om wat ze geleerd hebben. De opruim is ook een groepsgebeuren. Leerlingen en leerkrachten helpen mee. De havenonderdelen gaan terug in de juiste verpakking en het battle-materiaal wordt opgeruimd zodat alles klaar staat voor het volgende spel. De Spelleider is de eindverantwoordelijke en zorgt dat al het materiaal netjes wordt opgeborgen.

Begeleidingsfiche WINKEL

Leerlingen komen naar de winkel om havenonderdelen te kopen met het geld dat ze verdiend hebben. Hier lees je hoe dat in zijn werk gaat.

- Gebruik de prijslijst om te bepalen hoeveel muntstukken een leerling moet betalen voor een bepaald onderdeel
- Moedig leerlingen aan om niet zomaar onderdelen te kopen, maar bewust een keuze te maken in functie van een efficiënte haven. Enkel voorbeelden:
 - Je hebt al veel industrie, waar ga je al die producten opslaan?
 - Oei, jij hebt nog geen natuur in jouw haven? Daar ga je milieuboetes voor krijgen hoor.
 - Ik zie dat je nog maar 1 sluis hebt, hoe ga je dan de andere kant van jouw dok afsluiten?
 - Heb je al eens aan energie gedacht voor al die machines in jouw haven?
- Wanneer het spel te snel of te traag gaat, kunnen de prijzen in de winkel naar het einde toe aangepast worden. Door de 'solden' kunnen acties als '2+1gratis' uitgeroepen worden. Let op: Deze spelimpuls wordt enkel ingevoerd na overleg tussen de winkel en de spelleider.
- Bij de bank en de battles kunnen leerlingen geld verdienen. Het kan zijn dat die begeleiders op een bepaald moment zonder munten komen te zitten. Zij komen dan bij jou nieuwe munten vragen.



* De havenonderdelen zijn opgesplitst in 6 thema's: industrie, distributie, milieu, energie, transport en goederenbehandeling. Per thema heb je één of meerdere havenonderdelen.

Welk materiaal heb je nodig in de winkel?

- Prijslijst
- Havenonderdelen*
- Zakje om ontvangen munten te bewaren

Naast uitbater van de winkel, blijf je ook gewoon begeleider van alle leerlingen rondom jou. We vragen je om de leerlingen steeds in de gaten te houden. Het is een spel dus er mag gespeeld worden, maar let er op dat de gemaakte afspraken nageleefd worden.

Begeleidingsfiche BATTLES

De battles zorgen voor fun en interactie tussen de groepen. Ze kunnen hier strijden tegen elkaar en kunnen daar geld mee verdienen of verliezen. Hier lees je hoe dat in zijn werk gaat.

- We willen niet dat leerlingen aanschuiven of staan te wachten bij de battles. We werken daarom met een 'inschrijvingsbord' waar ze hun team-token op kunnen plaatsen. Ze kiezen een tegenstander en plaatsen hun tokens naast elkaar, of ze plaatsen hun token op een lege plek en wachten een tegenstander af.
- De battles worden gespeeld in de volgorde die op het inschrijvingsbord wordt weergegeven. Pas als je battle gedaan is, kan je je terug inschrijven voor een nieuwe battle.
- Leerlingen zetten geld in op hun eigen battle (minstens 1 en maximum 3 munten). De teams moeten niet hetzelfde bedrag inzetten.
- Wie verliest is zijn inzet kwijt
- Wie wint, krijgt de volledige inzet (ook van het andere team) dubbel terug van de battle begeleider.
- Als twee teams hun battle beginnen, wordt er eerst geld in gezet. Daarna wordt er met de dobbelsteen gegooid. De kleur vertelt in welk thema de leerlingen zullen battles. Voor elk thema is er een battlefiche, met uitleg over de spelregels en het materiaal voor deze battle. Lees de spelregels voor en start de battle. Aan het einde geef je al de munten die werden ingezet aan de winnaar en verdubbel je dit met de munten in je zak.
- Zijn je munten bijna op? Je kan er bijhalen in 'de winkel'.
- De battles benadrukken het spelelement maar let op voor overenthousiasme. Als begeleider sta jij er voor in dat het voor iedereen leuk moet blijven.



Welk materiaal heb je nodig?

- Bak met battle materiaal
- Kleurendobbelsteen
- Zakje met munten

Naast begeleider van de battles, blijf je ook gewoon begeleider van alle leerlingen rondom jou. We vragen je om de leerlingen steeds in de gaten te houden. Het is een spel dus er mag gespeeld worden, maar let er op dat de gemaakte afspraken nageleefd worden.

BEGELEIDINGSFICHE

Spelleider

Bij de start

- Start door de introductie gemotiveerd voor te stellen. Jouw enthousiasme moet de jongeren in gang zetten en bepaalt voor een groot deel hoe het spel zal lopen.
- Stel beknopt het spel en de spelregels voor. Vergeet niet te vermelden dat het niet alleen over veel geld of onderdelen gaat. Ze moeten samen een goede haven vormen.
- Maak duidelijke afspraken over waar de jongeren mogen lopen of gaan zitten. Spreek ook af dat teams elkaar ruimte geven. Is een ander team bezig met een battle of een opdracht te beantwoorden, ga er dan niet vlak achter staan.
- Afhankelijk van het aantal leerlingen en het aantal begeleiders verdeel je de rollen van de begeleiders.
 - **Zorg dat iedereen het juiste materiaal heeft**
 - **Leerlingen**
 - Bord om haven op te maken
 - Token om deel te nemen aan de battles
 - **Winkel:**
 - Prijslijst
 - Havenonderdelen (6 doosjes) zakje om munten te ontvangen
 - **Battle-leerkracht**
 - Battle materiaal
 - Kleurendobbelsteen
 - Zakje met munten
 - **Spelbegeleider/bank**
 - Opdrachtkaarten
 - Oplossingen

Tijdens het spel

- Neem zelf (mee) de rol van bank.
- Heb oog voor het gedrag van de leerlingen. Spreek leerkrachten hiervoor aan op hun verantwoordelijkheid.
- Loopt het spel stroef? Enkele spelimpulsen kunnen het spel nieuw leven in blazen. Geef eens een extra munt in de bank. Laat (opzettelijk) per ongeluk eens wat munten vallen in de buurt van een groepje dat het moeilijk heeft. Maak afspraken met de winkel over “solden”...

Bij het einde

- Geef geregeld aan hoeveel tijd er nog is. Kondig het einde van het spel 5 à 10 minuten op voorhand aan. Leerlingen kunnen dan nog snel hun geld opkopen in de winkel. Geef de leerlingen na het einde nog tijd om te overleggen over de locatie van elk havenonderdeel.
- Ga langs bij de groepen. Via korte leergesprekken kan je hen helpen om hun haven meer efficiënt in te delen. Moedig leerkrachten aan om hetzelfde te doen.
- Benadruk aan het einde van het spel de inzet van elke groep.
- Betrek leerlingen en leerkrachten bij het opruimen van het spel. Zorg dat alles terug proper en ordelijk klaar staat voor de volgende groep.



BEGELEIDINGSFICHE

Bank

In de bank kunnen jongeren geld verdienen door correcte antwoorden te geven op vragen. Hoe moeilijker de vraag en hoe beter het antwoord, hoe meer punten ze verdienen.



- De spelleider is altijd ook de bank. Bij grote groepen kan hij/zij ondersteund worden door een leerkracht.
- Leg de opdrachten 'gesloten' op een tafel (of op de grond) voor je uit. Op deze manier zien leerlingen enkel de naam en het aantal punten van de opdracht. Dit houdt de spanning er wat in.
- Laat telkens maximum 1 groep tegelijk tot bij jou komen om een antwoord te geven. Trek desnoods een lijn om andere groepen op afstand te houden. Anders luisteren ze elkaar af.
- Gebruik de oplossingsbundel om het antwoord van de jongeren te controleren. Soms zijn meerdere antwoorden mogelijk.
- Bij een volledig correct antwoord krijgen jongeren het aantal punten dat op de kaart staat.
- Bij creatieve opdrachten geef je een aantal munten afhankelijk van hoe goed ze het deden. Het aantal punten op de kaart is in principe het maximum.
- Jongeren mogen bij een fout antwoord terugkeren om het nog eens te proberen (voor minder punten). **Het belangrijkste is dan ook dat jongeren iets leren uit het spel. Geef dus altijd de juiste antwoorden mee en zorg dat de leerlingen dat ook echt begrijpen. Het spel is een methode maar het doel is leren. In de oplossingsbundel vind je ook vaak achtergrondinformatie.**
 - Vb. Bij de mini-quiz krijgen de leerlingen 1 punt per juist antwoord, en een half punt wanneer ze een tweede keer moeten proberen.
- Groepjes kunnen niet 2x geld verdienen met dezelfde opdracht. Ze zullen dat natuurlijk wel stiekem proberen.
- Om vlot te starten, kan je elk groepje random een opdracht geven (ze kunnen de eerste keer niet kiezen). De mini-quiz van elk thema is hier heel geschikt voor. Heb je meer dan 6 teams, kies dan opdrachten die 2 punten waard zijn.
- Als op een moment de muntstukken op dreigen te geraken, kan je er gaan bijvragen in de winkel.

Welk materiaal heb je nodig?

- Opdrachtkaarten
- Oplossingsbundel
- Zakje met munten



Tip: Speel je buiten en is er veel wind? Leg dan stenen, drankflesjes, ... op de opdrachten om te voorkomen dat ze gaan vliegen.

Naast uitbater van de bank, blijf je ook gewoon begeleider van alle leerlingen rondom jou. We vragen je om de leerlingen steeds in de gaten te houden. Het is een spel dus er mag gespeeld worden, maar let er op dat de gemaakte afspraken nageleefd worden.