

Jongerenmilieuspel *Rent*

S P E L

Peter Hofland, betrokken bij het jongerenwerk van Kerk en Milieu, is een van de initiators van het spel *Rent*. Enthousiast heeft hij met anderen het idee van een milieuspel uitgewerkt tot *Rent*. Ongetwijfeld hebben zij spellen als *Kolonisten* en *Monopoly* in het achterhoofd gehad bij de ontwikkeling van *Rent*.

auteur: **Elsebep Smits** (bewerking artikel 'Kerk en Milieu')
beeld: **Peter Hofland**

Rent is geïnspireerd op bekende en populaire bordspelen zoals bijvoorbeeld *Kolonisten*, met de notie van de schaarste als centraal aandachtspunt. *Rent* verwijst daarbij zowel naar economic rent als naar rentmeesterschap. Aan het eind van het spel vindt een afrekening plaats waarbij duidelijk zal worden wie de beste samenleving heeft gemaakt.

PROGRAMMA

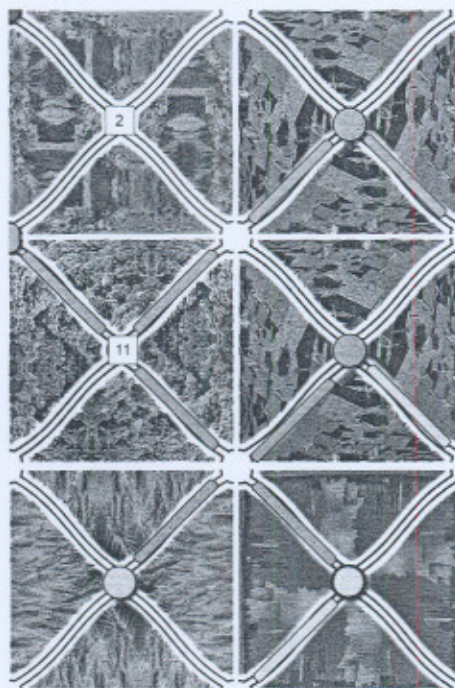
Primaire doelgroep: het kerkelijk jeugd- en jongerenwerk en verder iedereen die geïnteresseerd is

Doelstelling: het is een spel dat tot nadenken aanzet en daar ligt de bijdrage tot bewustwording rond duurzaamheid

Groepsgrootte: *Rent* wordt gespeeld door twee tot vier personen of groepen

Tijdsduur: het spel eindigt wanneer de tijd op is of wanneer de spelleider dit aangeeft

De spelers staan als het ware in de schoenen van een moderne rentmeester die met zijn keuzen een meer of minder duurzame samenleving kan realiseren. Net als in *Kolonisten* is hij/zij bezig met het inzetten van grondstoffenkaarten en materialen. De uitgangspunten om dat optimaal te doen zijn echter variabel. Gaat de speler voor economische maximalisatie of voor ecologie en natuur? Of voor een



creatieve samenleving met kunst en cultuur?

Die uitgangspunten bepalen de spelwijze en de puntenwaardering. De uiteindelijke winnaar is dan ook alleen maar winnaar voor zover het die eigen uitgangspunten betreft. Daar ligt meteen de mogelijkheid voor de discussie na afloop:

- Wat voor soort samenleving sta je voor?
- Welke type investeringen horen daar wel en niet in thuis?



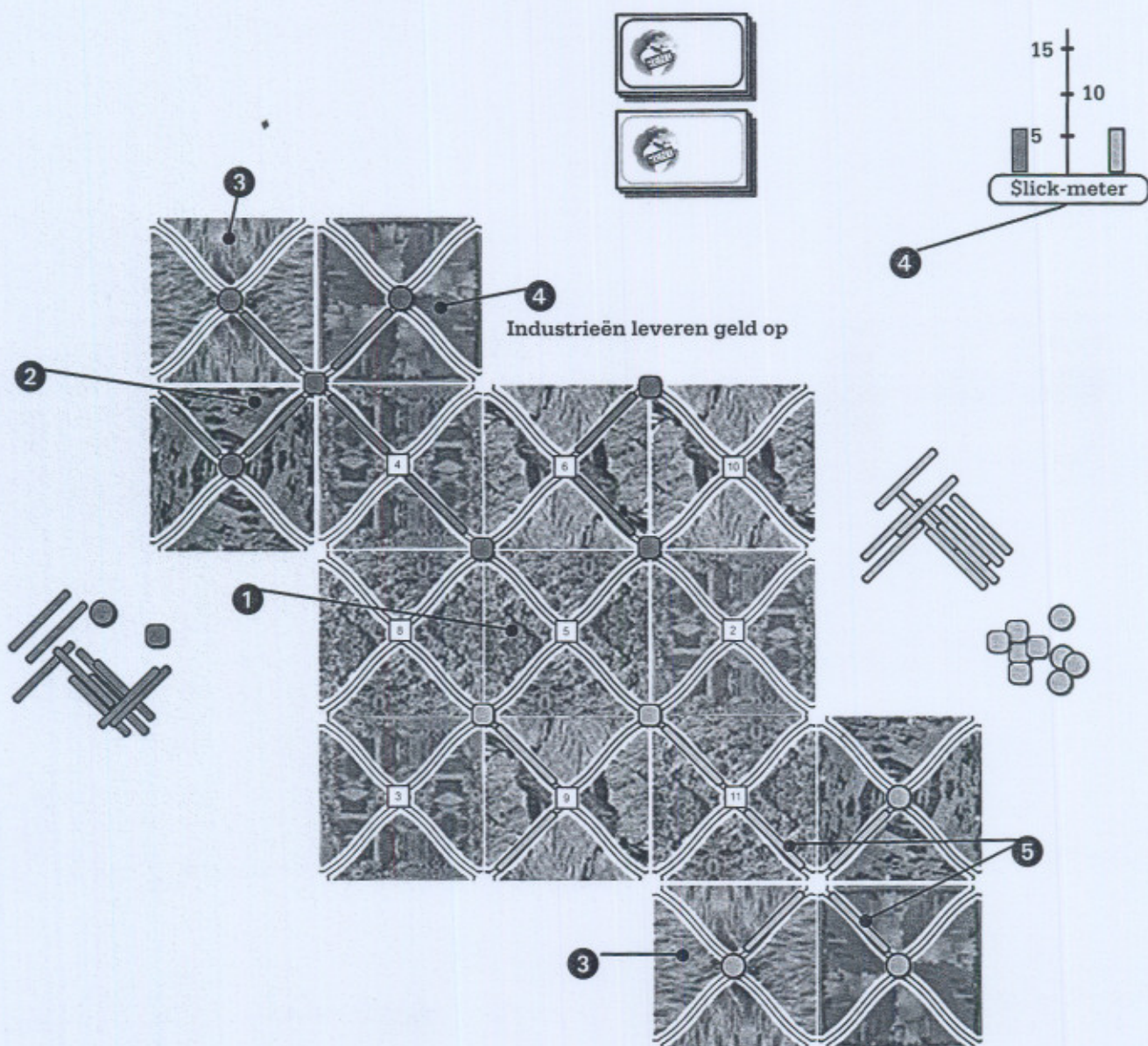
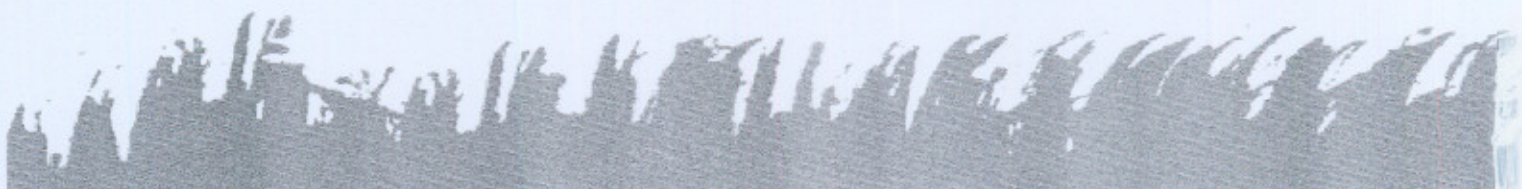
Rent is een bordspel waarin zitten:

- Bordtegels
- Diverse soorten themakaarten
- Dobbelsstenen
- Folders en divers klein spelmateriaal

Na het spelen van *Rent* zul je merken dat niet meteen duidelijk is wie gewonnen heeft. Inzet van het spel was: wie bouwt de beste samenleving? Maar - wat is dat eigenlijk precies? Draait alles om het geld of is er nog meer? Hier ligt meteen de educatieve waarde van het spel.

Rent is diverse malen uitgetest, onder andere tijdens 'Oprit 2003', de grote manifestatie van (toen nog) het Samen op Weg-Jeugdwerk. De ervaringen waren toen zo positief dat werd besloten het spel in eigen beheer uit te brengen.

Bestellingen en informatie: Het spel kan worden besteld bij de projectgroep 'Kerk en Milieu' voor € 25,-, exclusief porto. Je kunt voor informatie bellen of mailen met Mark van Kulenburg: info@kerkenmilieu.nl, tel. (030) 236 15 22.



Rent in vogelvlucht

Een leuk bordspel voor 2 tot 4 personen of 2 tot 4 groepen. Ervaar wat het is om een samenleving op te bouwen, oftewel een pot 'bewerken en bewaren'.

Voor welke keuzes kom je te staan als je er iets moois van wilt maken?
Wie ontwikkelt de beste samenleving?
Wie mag zich uiteindelijk RENT-meester noemen?

1 Ontgin de aardé. Verzamel hout, ijzererts en steen door strategisch mijninstallaties te plaatsen op de grondstoftegels.

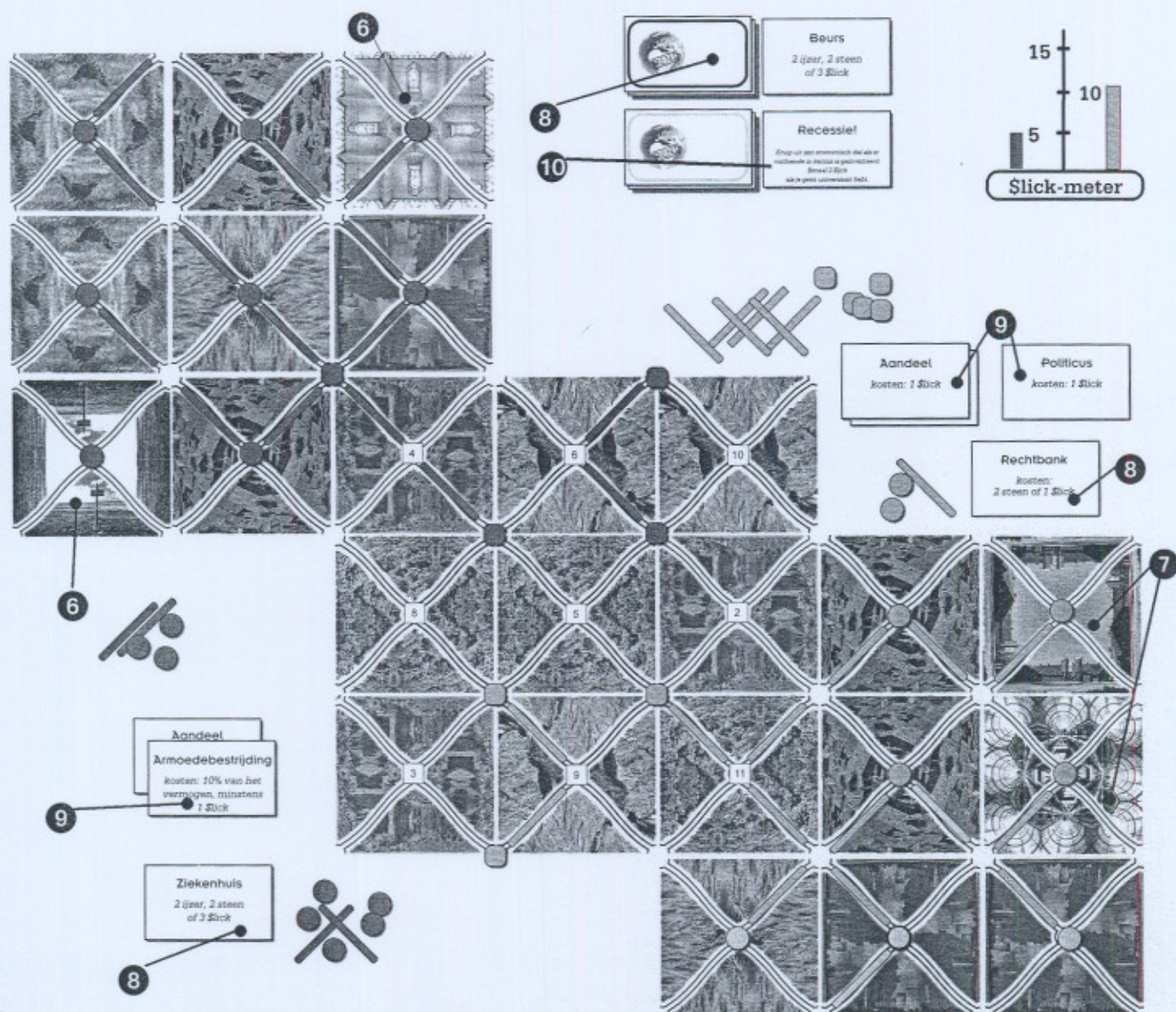
2 Start een samenleving. Bouw met behulp van de verzamelde grondstoffen wegen, huizen en industrieën.

3 Zorg voor voldoende voedsel voor de inwoners. Plaats een traditioneel, bio-industrieel of biologisch landbouwbedrijf.

4 Het plaatsen van nieuwe tegels doet de geldmeter stijgen. De munteenheid is in \$lick. De \$lick-meter is een graadmeter voor de economische groei. Werkgelegenheid levert \$lick op. Huizen en infrastructuur kosten \$lick.

5 Je mag een tegel plaatsen als er wegen naar toe leiden. Je kan later ook Openbaar Vervoer-stations plaatsen.

Jongerenmilieuspel *Rent*



6 Bouw aan een samenleving naar voorkeur en mogelijkheden. Verrijk bijvoorbeeld de samenleving met een natuurgebied en religieuze- of culturele centra.

7 Geef de samenleving een economische impuls door bio-industrie, industrie en winkelcentrum te bouwen. De \$lick-meter zal stijgen.

8 Maak de samenleving compleet door legereenheden, een ziekenhuis, een beursgebouw, een universiteit, etc. toe te voegen met behulp van ontwikkelingskaarten.

9 Beheer aandelen, stel politici aan of zet armoedebestrijdingsprojecten op.

10 Wees voorbereid als er een gebeurteniskaart getrokken moet worden. Een evenwichtige samenleving en bezit van juiste ontwikkelingskaarten voorkomt noodlottige gebeurtenissen als een recessie, noodweer, varkenspest. Profiteer van gebeurtenissen als het einde van een beursdag of verkiezingen.

11 Winnaar is de speler met de beste samenleving. Maar wat bepaalt een succesvolle samenleving? Tegen het einde van het spel wordt de balans opgemaakt en die kan wel eens verrassend uitpakken. Discussie gegarandeerd!