Bossen & Barricades

docentenbrief

1 lesuur
het spel zelf duurt 10 tot 20 min

Doel van het spel

Leerlingen ontdekken waarom het tropisch regenwoud verdwijnt, wat dat betekent voor mens, dier en klimaat, en wat eraan te doen is. De hele klas speelt tegelijk: het bord staat op het digibord en leerlingen spelen mee op hun telefoon. Hoe beter de klas de quizvragen beantwoordt, hoe langzamer de **bulldozer** het bos kapt. Zo ervaren leerlingen dat kennis en keuzes echt verschil maken.

Benodigdheden

- Digibord of beamer met internet, liefst met geluid
- Per leerling een telefoon, tablet of laptop met internet. Geen app of account nodig.
- Het spel: **duurzaamheidindeklas.nl/bossen**
- Deze brief, voor de nabespreking

✓ Voorbereiding (± 5 min)

- Open het spel op het digibord en klik op **Start een spel**.
- Kies het niveau, de speelduur en de quiztijd.
- Zet het geluid van het digibord aan.
- Eerste keer? Kies op de startpagina **Probeer het uit**. Dan speel je een potje met computerspelers.

Leerdoelen

1. Leerlingen leggen uit waarom bossen belangrijk zijn: voor het klimaat, voor planten en dieren en voor de mensen die er leven.
2. Leerlingen noemen de belangrijkste oorzaken van ontbossing, zoals veeteelt, soja, palmolie en houtkap, en beschrijven de gevolgen.
3. Leerlingen leggen verband tussen ontbossing en producten die zij zelf gebruiken, zoals vlees, chocolade en papier.
4. Leerlingen noemen oplossingen, zoals keurmerken, wetten en beschermde natuur, en bespreken wie wat kan doen.



Sluit aan bij de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's) 15, 13 en 12.



Voor wie?
Vo onderbouw, vo bovenbouw en mbo. De vragen passen bij het niveau dat je kiest. In het mbo lees je in deze brief overal 'studenten' in plaats van 'leerlingen'.

Hoeveel spelers?
2 tot 30. Iedereen speelt voor zichzelf, maar het bos is van de hele klas.

Het spel speel je gratis op **duurzaamheidindeklas.nl/bossen**.

ZO VERLOOPT DE LES

Lesschema

Tijd	Activiteit	Uitleg
Starten · inloggen en vooruitblik		
5 min	**Introductie**	Vraag: *Wat heeft jouw ontbijt met het regenwoud te maken?* Laat leerlingen raden. Denk aan chocopasta (cacao en palmolie), vlees en zuivel (veevoer met soja) en papier (hout). Laat dan het bord zien: dit bos gaan we samen beschermen.
5 min	**Meedoen**	Leerlingen scannen de QR-code, of gaan naar duurzaamheidindeklas.nl/bossen en typen de code. Ze kiezen een voornaam of bijnaam. Staan alle namen op het bord? Sluit dan eventueel de deelname met het slotje.
Spelen · speelduur Normaal, 15 rondes		
2 min	**Spelregels**	Leg de regels kort uit (zie hieronder) en klik op **START**. Benadruk: jullie spelen samen tegen de bulldozer. Hoe meer goede antwoorden, hoe langer het bos blijft staan.
± 15 min	**Spelen**	Iedereen gooit, klimt en beantwoordt de quizvraag op de eigen telefoon. Lees in de onderbouw de vraag hardop voor. Wil je een antwoord bespreken? Klik op pauze.
Nabespreken · eindscherm en gesprek		
3 min	**Uitslag**	Het podium toont de **beste boswachters**. Wijs op de bos-teller: zoveel voetbalvelden tropisch oerbos verdwenen er in het echt terwijl jullie speelden.
10 min	**Nabespreking**	Klik op **Nabespreking**. Begin bij de vragen die de klas het vaakst fout had. Kies daarna één of twee gespreksvragen (pagina 4).
2 min	**Afsluiten**	Laat een paar leerlingen één ding noemen dat ze voortaan anders bekijken of anders doen.

Spelregels in het kort



Gooien

Iedereen gooit tegelijk op de eigen telefoon en heeft daar 10 seconden voor. Wie niet gooit, krijgt vanzelf een worp.



Quizvraag

Iedereen kiest een antwoord. Goed is 100 punten, plus maximaal 50 bonuspunten voor snelheid.



Van het bord

Wordt jouw vakje gekapt, of glijd je het kale bos in? Dan ben je van het bord. Je speelt wel mee voor punten.



Ladders en slangen

Kom je onderaan een ladder? Dan klim je omhoog. Kom je op de kop van een slang? Dan glijd je naar beneden.



De bulldozer

Had de meerderheid het goed? Dan kapt hij 2 vakjes, anders 5. Hij begint bij Start, en de eerste 2 rondes kapt hij nog niet.



Einde

Het spel stopt bij de finish, als het bos op is, als iedereen van het bord is of als de rondes op zijn. De meeste punten wint.

Minder tijd?

Kies bij Speelduur **Kort (10 rondes)** en houd de nabespreking kort. Dan past het in een half uur.

Meer tijd?

Speel nog een potje met **Nog een keer**: de klas krijgt dan nieuwe vragen. Of kies een verdiepende opdracht (pagina 4).

Tips voor begeleiding

- **Wacht tot iedereen binnen is.** Klik pas op START als alle namen op het bord staan. Te laat? Zolang het slotje open is, kun je tijdens het spel nog meedoen met dezelfde code.
- **Houd de deur dicht.** Met het slotje laat je geen nieuwe spelers meer toe. Een kwetsende naam verwijder je in de lobby met het kruisje.
- **Lees voor.** Lees in de onderbouw de vraag en de antwoorden hardop voor. Of kies 30 of 45 seconden per vraag, zodat iedereen kan meedoen.
- **Overleggen, ja of nee?** Dat kies jij. Overleggen helpt het bos, want de bulldozer kijkt naar de hele klas. Maar de punten worden er minder eerlijk van.
- **Gebruik de pauze.** Na elke vraag verschijnt een korte uitleg. Ging een vraag bijna helemaal fout? Zet het spel op pauze en bespreek hem meteen.
- **Niemand valt af.** Wie van het bord is, beantwoordt nog steeds vragen en verdient punten. Zeg dat hardop, zodat niemand afhaakt.

⚠ Als het niet werkt

- **Geen QR-scanner?** Typ het webadres naast de QR-code en daarna de code.
- **Naam niet op het bord?** Heeft de telefoon internet? Ververs de pagina: de leerling komt vanzelf terug in het spel.
- Tijdens het spel staat rechtsonder op het digibord een bolletje. **Groen** betekent: verbonden.
- **Digibord per ongeluk gesloten?** Open het spel opnieuw op dezelfde computer en klik op **Ga verder met spel**.
- **Te weinig apparaten?** Laat leerlingen in tweetallen spelen.

☆ Knoppen voor de docent

- ⏸ Pauze: de tijd staat stil
- +10 10 seconden extra
- ⏭ Volgende stap, zonder te wachten
- 🔊 Geluid en muziek aan of uit
- ⛶ Volledig scherm
- 🔒 Slotje: geen nieuwe spelers meer
- ? Uitleg en spelregels
- ■ Stoppen (klik twee keer)

Tijdens de quizvraag staan de knoppen onderaan: **Pauze**, **10 sec** en **Stop de tijd** (bij het antwoord: **Verder**).



Zo ziet het eruit

Op het digibord staan het bord, de bulldozer, de bos-teller en alle spelers. Op de telefoon gooit de leerling de dobbelsteen en kiest een antwoord.

Privacy

Leerlingen hebben geen account nodig en vullen alleen een naam in. Namen en antwoorden staan alleen tijdelijk op de website en worden daarna automatisch gewist.

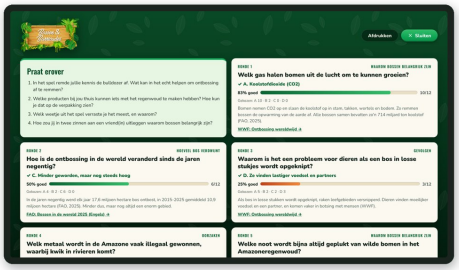
NA HET SPEL

Nabespreken en verdiepen

De nabespreking op het digibord

Na het spel staat alles klaar voor een goed gesprek. Je hoeft niets voor te bereiden.

1. Klik op het eindscherm op **Nabespreking**.
2. Per vraag zie je hoeveel procent van de antwoorden goed was en welke antwoorden er gekozen zijn. Begin bij de rode balkjes: daar zit de meeste verrassing.
3. Bij elke vraag staan de uitleg en een link naar meer informatie. Met **Afdrukken** print je het hele overzicht.



Bovenaan, bij *Praat erover*, staan ook gespreksvragen voor het niveau dat je koos.

Verdiepende opdrachten

Speurtocht in de keukenkast

huiswerk

Leerlingen zoeken thuis vijf producten met cacao, koffie, soja, palmolie of papier. Staat er een keurmerk op, zoals FSC, Rainforest Alliance of RSPO? Vergelijk de vondsten in de volgende les.

Wie is er aan zet?

20 min · bovenbouw en mbo

Vier groepen: een sojaboer in Brazilië, een supermarkt, de Europese Unie en een gezin in Nederland. Wat kunnen zij doen, en wat is hun belang? Sluit af met een kort debat: wie maakt het meeste verschil?

Reken het uit

10 min · onderbouw

In 2025 verdwenen er elke minuut ruim 11 voetbalvelden tropisch oerbos. Hoeveel is dat in een les van 50 minuten? En op een hele dag? *(ruim 550 · bijna 16.000)* Hoeveel keer jullie schoolplein is dat?

Verder werken? Speel **Impact Imperium**: daarin ontdekken leerlingen de verborgen impact van producten als hamburgers en smartphones. Of start het project **Duurzaam Alternatief**.

Vragen voor de nabespreking

1. In het spel remde jullie kennis de bulldozer af. Wat remt ontbossing in het echt af?
2. Welke producten bij jou thuis hebben iets met het regenwoud te maken? Hoe zie je dat op de verpakking?
3. Wie heeft de meeste invloed op ontbossing: consumenten, bedrijven of de overheid? Waarom denk je dat?
4. Welk getal uit het spel vond je het moeilijkst voor te stellen? Hoe leg je het uit aan iemand die niet meespeelde?
5. Wat ga jij voortaan anders doen, of anders bekijken?