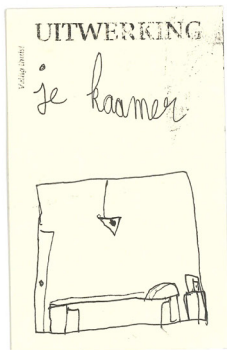


VEILIG THUIS!
GET HOME SAFE!
BONNE ROUTE!



spelregels
rules of the game
règle du jeu

index

Ndl.

p. 4
p. 6
p. 18

Spelidee
Spelmateriaal
Spelverloop

Eng.

p. 24
p. 26
p. 36

Game idea
Game material
Gameplay

Fr.

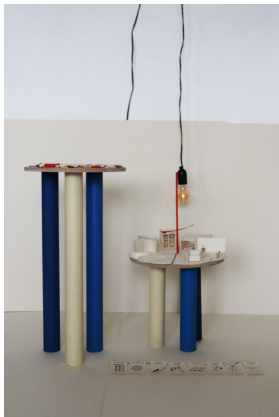
p. 42
p. 44
p. 52

Idée du jeu
Matériel du jeu
Déroulement du jeu

6+
2+ players
30 min - 1 hour

6+
2+ spelers
30 min - 1 uur

6+
2+ joueurs
30 min - 1 heure



SPELIDEE

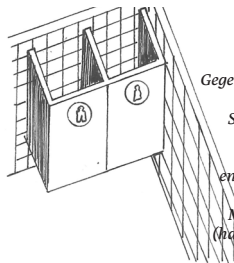
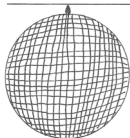
‘Veilig thuis!’ zet in op het collectief nadenken over veilige(re) ruimtes en een veilige(re) thuis. Dit spel is hoofdzakelijk een denk-oefening die je doet stilstaan bij onze huidige manier van (samen)leven en bij de ervaringen van de mensen rondom je. Wanneer/waar voelen we ons veilig? Wanneer/waar niet? Welke elementen spelen hier een rol in en kunnen we met behulp van (kleine) ruimtelijke ingrepen onszelf behoeden van een angstig, onveilig gevoel?

Algemeen idee: je werkt samen als groep en probeert door te onderhandelen tot een zo goed mogelijk resultaat te komen. Wees kritisch ten opzichte van elkaar en ten opzichte van de ruimtes. Stel jezelf de vraag wat voor jou specifiek van toepassing is in de gegeven situaties en wanneer jij je (on)veilig voelt. Belangrijk om bij stil te staan is dat dit gevoel voor elk individu verschillend zal zijn. Daarom is het des te belangrijker om naar elkaar te luisteren en elke keer tot een consensus te proberen komen waarin iedereen zich gehoord voelt.

1. Het spelbord met 8 modellen van situaties + bijhorende kaarten

Het spelbord is de basis van het spel: een rad met 8 verschillende, specifieke situaties. De verschillende ruimtelijke contexten met hun grenzen en de overgangen van de ene situatie naar de andere zorgen voor telkens een nieuwe denkoefening. De volgorde van de situaties zal elk spel anders zijn. Dit wordt lukraak vastgelegd door de 8 kaartjes te schudden en ze op die volgorde op tafel te leggen. Net zoals je in de publieke ruimte geen controle over bepaalde zaken hebt en je je overgeeft aan het toeval, zal toeval in dit spel ook een belangrijke factor zijn.

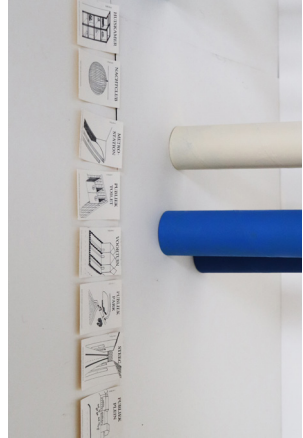
De door het toeval bepaalde serie kaartjes zal dus de basis zijn voor het spelverloop: in dezelfde volgorde schik je de 8 modellen op het spelbord.



1. PUBLIEK TOILET
Gegenderd toilet - man / vrouw
2. STEEG
Smalle straat met bushokje
3. METROSTATION
*Met (betalende) poortjes
en muziek op de achtergrond*
4. VOORTUIN
*Met natuurlijke omheining
(haag) of hekjes rondom rond*
5. HUISKAMER
In een appartementsgebouw
6. PUBLIEK PARK
*Met een donkere
voetgangers- en fietstunnel*
7. PLEIN
Met koffiebars en cafés
8. SCHOOL
Omheind met speelplaats
9. NACHTCLUB
*Met een buitenvipper aan
de deur en in de zaal*
10. FEESTJE
*Kan binnen- of buitenshuis zijn
(ipv nachtclub voor kinderen/jongeren <16)*

**SPEL-
MATERIAAL**

**SPEL-
MATERIAAL**

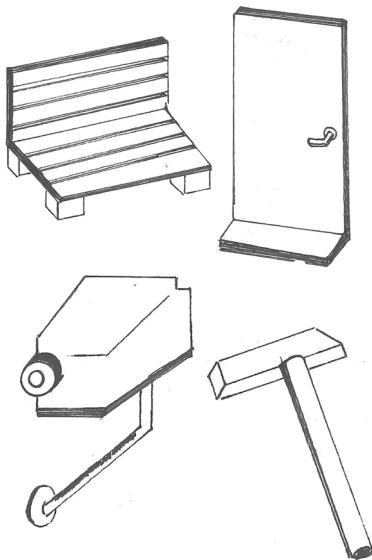


2. De ruimtelijke elementen (11 kaarten + 11 bijhorende pionnen)

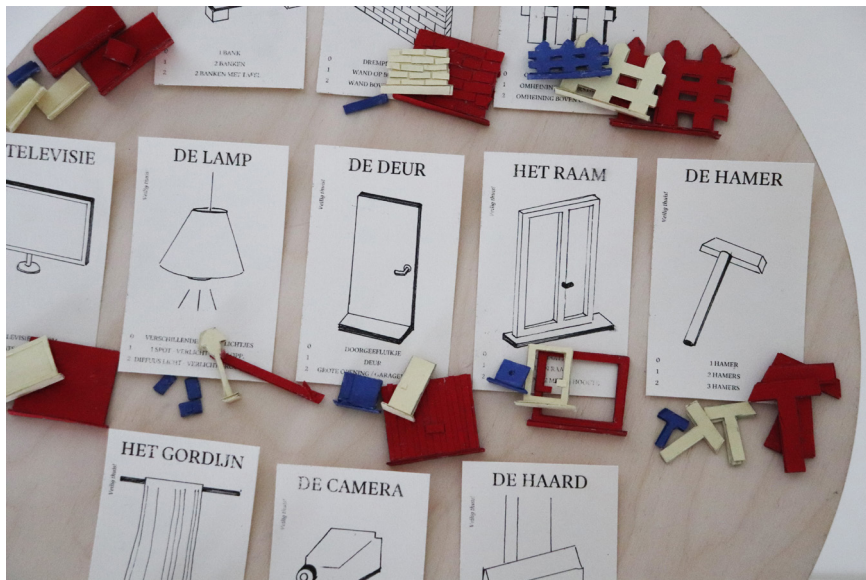
Het spel bevat 11 ruimtelijke actoren. Deze pionnen zet je als groep in op het spelbord - rekening houdend of deze ingreep je al dan niet veilig(er) doet voelen - om tot een gehele uitwerking te komen. Elk element heeft 3 intensiteiten (0 = laagste, 2 = hoogste), die je terugvindt op de kaartjes.

De laatste kaart - de hamer - is een speciale kaart. In tegenstelling tot de andere kaarten, die elementen aan de ruimte toevoegen, kan je de hamer inzetten om dingen af te breken, weg te nemen of te slopen. De 3 gradaties van intensiteiten gaan elk hand in hand met een kleur.

0 = blauw, 1 = lichtgeel, 2 = rood.

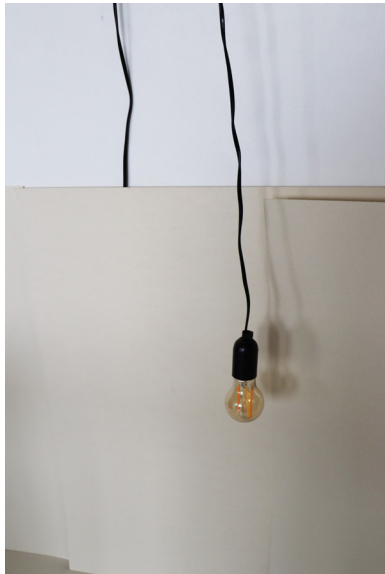


0	1	2
1. DE HAARD		
0 / niet brandende haard	1 / brandende haard	2 / brandende haard met BBQ
2. HET GORDIJN		
0 / transparant plastic gordijn	1 / dun stoffen gordijn	2 / dik geluidswerend gordijn
3. HET RAAM		
0 / kijkgaatje	1 / klein raam	2 / groot raam (2m hoogte)
4. HET HEK		
0 / omheining op kniehoogte	1 / omheining op borsthoogte	2 / omheining boven ooghoogte
5. DE DEUR		
0 / doorgeefluikje	1 / deur	2 / grote opening / garagepoort
6. DE WAND		
0 / drempel / optstap	1 / wand op borsthoogte	2 / wand boven ooghoogte
7. DE CAMERA		
0 / 1 bewakingscamera	1 / 3 bewakingscamera's	2 / fysieke bewaker
8. DE TELEVISIE		
0 / klein televisiescherm	1 / flatscreen	2 / projectiescherm / billboard
9. DE LAMP		
0 / verschillende kleine lichtjes	1 / 1 spot - verlicht klein opp.	2 / diffuus licht- verlicht groot opp.
10. DE BANK		
0 / 1 bank	1 / 2 banken	2 / banken met tafel
11. DE HAMER		
0 / 1 hamer	1 / 2 hamers	2 / 3 hamers



3. De dag, schemering- en nachtregelaar

Dit is de lamp die boven het bord hangt. Doorheen het spel zal je merken dat de intensiteit van de lamp meer of minder wordt. Er zijn 3 mogelijkheden - dag (lamp brandt), schemering (lamp brandt minder hard) of nacht (lamp brandt niet) - die de situaties helemaal kunnen doen omslaan. Hou rekening met deze regelaar om je pionnen te plaatsen: je mag ze dus van situatie verplaatsen of van intensiteit veranderen wanneer het bijvoorbeeld plots nacht wordt en je een ander gevoel krijgt bij de situatie.



1. Volgorde ruimtelijke situaties bepalen

Iemand schudt het stapeltje met 8 kaarten van ruimtelijke situaties. Daarna leg je in die volgorde de kaarten open op tafel. Bij elke kaart hoort een driedimensionaal model in driehoekvorm: deze plaats je in dezelfde volgorde als de kaarten op het ronde spelbord. Voor deze ronde is het bord nu opgezet.

2. Drie ruimtelijke situaties worden gekozen door het toeval

Vervolgens draai je 3x aan de pijl in het midden van het spelbord. De ruimtelijke contexten waar de pijl naar wijst zullen jullie speelomgeving worden.

3. Het onderhandelen en positioneren

Nu begint het spel echt. Op tafel ligt een ruimtelijk bordspel en 11 pionnen met telkens 3 intensiteiten per pion. De bedoeling van het spel is dat er in de 3 gekozen situaties telkens 3 pionnen staan. In iedere situatie mag elke intensiteit maar 1 keer voorkomen: dwz per context 3 verschillend gekleurde pionnen - respectievelijk intensiteit 0, 1 en 2. Merk op dat er per spel 2 pionnen zijn die niet ingezet moeten worden: daar valt ook over te onderhandelen.

Ga als groep kijken welke pion je waar wilt zetten en welke intensiteit je toepast - dit allemaal met in het achterhoofd of deze ingreep je je veilig(er) doet voelen. De 2 vragen: WAAROM en HOE zijn hier van groot belang. Waarom zet je dit specifiek element in deze intensiteit in in deze situatie en hoe doe je dat?

Hoe kan dit element interageren met de gegeven ruimte en wat zijn de gevolgen op vlak van veiligheid dan?

‘Hoe?’ kan je ook zien als ‘waar plaats ik het element?’: bv. een raam kan je op 2 meter hoogte plaatsen, maar ook op 20 cm boven de grond. Beargumenteer telkens je keuze. Dit zal aanzetten tot discussie.

Houd rekening met de de situaties die naast de gekozen situaties staan: de ruimtelijke grenzen zijn hierin belangrijk. Denk na over de overgangen tussen verschillende ruimtes en wat deze betekenen in het veiligheidsverhaal. Waarschijnlijk zullen jullie als groep het niet altijd eens zijn over de uitkomst. Net daarom is het belangrijk dat je collectief gaat onderhandelen: je onderhandelt over waar een pion komt te staan, maar ook over welke pion welke intensiteit krijgt, welke 2 pionnen je niet gaat inzetten, etc...

Je zal snel merken dat het een spel wordt van veel verschuivingen. Maar het belangrijkste is dat je verschillende scenario's uittest door te positioneren en onderling te praten! Luister naar elkaar en neem iedereen zijn uitleg/verhaal serieus.

4. Verschuiving tussen dag, schemering en nacht

Tijdens het spel zal je merken dat de lamp, die boven het bord hangt, zal branden / stoppen met branden / dimmen - vergelijkbaar met de cyclus van een dag. Dit betekent dat de 3 ruimtelijke situaties aan een bepaalde tijd worden gekoppeld - respectievelijk dag / nacht / schemering. Hou dus rekening met de fase van een dag waarin je zit. Ook wanneer de lamp van betekenis verschuift doorheen het spel, ben je verplicht je aan de situatie als groep aan te passen en indien jullie dat nodig vinden de pionnen en intensiteiten daaraan aan te passen.

5. Einde spel

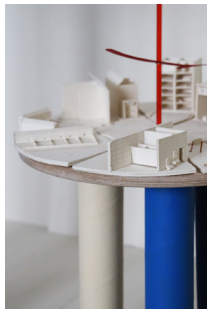
Het spel eindigt wanneer jullie collectief tot een opstelling gekomen zijn. Dat wil zeggen dat jullie uitgebreid hebben nagedacht over de positioneringen en met iedereen zijn visie rekening gehouden hebben. Het zal onvermijdelijk zijn om voor iedereen tot een perfecte uitwerking te komen. Je zal soms toegevingen moeten doen maar probeer dit zoveel mogelijk te doen door te onderhandelen binnen de keuzes die jullie maken.

Je kan het spel opnieuw spelen door terug bij "1" te starten: Door het toeval zal je iedere keer een andere ruimtelijke opstelling en verschillende situaties krijgen die voor nieuwe denkoefeningen zorgen.

6. De uitwerkingskaartjes

Op de uitwerkingskaartjes schrijf je tijdens en na het spel op wat je bevindingen zijn, waarom je bepaalde zaken belangrijk vindt, je maakt een tekening die weergeeft wat je voelt, etc... Hier ben je volledig vrij in!





GET HOME SAFE!

GAME IDEA

'Get home safe!' focuses on collective thinking about safe(r) spaces and a safe(r) home. This game is mainly a mental exercise that makes you stop and think about our current way of (co)living and the experiences of the people around you. When/where do we feel safe? When/where not? What elements play a role here and can we protect ourselves from a fearful, unsafe feeling with the help of (small) spatial interventions?

General idea: you work together as a group and try to negotiate to achieve the best possible result. Be critical of each other and of the spaces. Ask yourself what is specifically applicable to you in the given situations and when you feel (un)safe. It is important to realize that this feeling will be different for each individual. Therefore, it is all the more important to listen to each other and try to reach a consensus each time in which everyone feels heard.

1. The game board with 8 models of situations

+ accompanying cards

The game board is the basis of the game: a wheel with 8 different, specific situations. The different spatial contexts with their boundaries and transitions from one situation to another provide a new mental exercise each time. The order of the situations will be different for each game. This is randomly determined by shuffling the 8 cards and placing them in that order on the table.

Just as you have no control over certain things in public space and surrender to chance, chance will also be an important factor in this game. The series of cards determined by chance will therefore be the basis for the game: you arrange the 8 models on the game board in the same order.



1. PUBLIC TOILET

Gendered toilet - male/female

2. ALLEYWAY

Narrow street with a bus shelter

3. METRO STATION

With (paying) gates and background music

4. FRONT YARD

With a natural fence (hedge) or fences all around

5. LIVING ROOM

In an apartment building

6. PUBLIC PARK

With a dark pedestrian and bicycle tunnel

7. SQUARE

With coffee shops and cafes

8. SCHOOL

Enclosed with playground

9. NIGHT CLUB

With a bouncer at the door and inside the venue

10. PARTY

Can be indoor or outdoor
(instead of nightclub: for children/young people <16)

**GAME
MATERIAL**

**GAME
MATERIAL**



ENG.

Rules of the game

28

29

Rules of the game

ENG.

2. The spatial elements

(11 cards + 11 corresponding pawns)

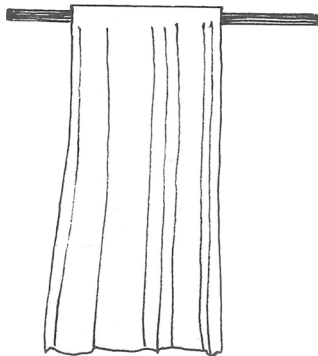
The game contains 11 spatial actors. These pawns are placed as a group on the game board - taking into account whether this intervention makes you feel safe(r) or not - to achieve a complete implementation. Each element has 3 intensities (0 = lowest, 2 = highest), which you can find on the cards.

The last card - the hammer - is a special card. Unlike the other cards, which add elements to the space, you can use the hammer to break down, remove, or demolish things. The 3 degrees of intensities are each associated with a color.

0 = blue, 1 = light yellow, 2 = red.

THE CURTAIN

Get home safe!



- 0 TRANSPARENT PLASTIC CURTAIN
- 1 THIN FABRIC CURTAIN
- 2 THICK SOUNDPROOF CURTAIN

GAME
MATERIAL

GAME
MATERIAL

0

1. THE FIREPLACE

0 / not burning fireplace

2. THE CURTAIN

0 / transparent plastic curtain

3. THE WINDOW

0 / peephole

4. THE ROOF

0 / fence at knee height

5. THE DOOR

0 / Serving hatch

6. THE WALL

0 / threshold / step

7. THE CAMERA

0 / 1 surveillance camera

8. THE TELEVISION

0 / small television screen

9. THE LAMP

0 / several small lights

10. THE SOFA

0 / 1 SOFA

11. THE HAMMER

0 / 1 hammer

1

1 / burning fireplace

1 / thin fabric curtain

1 / small window

1 / fence at chest height

1 / door

1 / wall at chest height

1 / 3 security cameras

1 / flat screen

1 / 1 spotlight - lights
small area.

1 / 2 benches

1 / 2 hammers

2

2 / burning fireplace with BBQ

2 / thick soundproof curtain

2 / large window (2m height)

2 / fence above eye level

2 / large opening / garage door

2 / wall above eye level

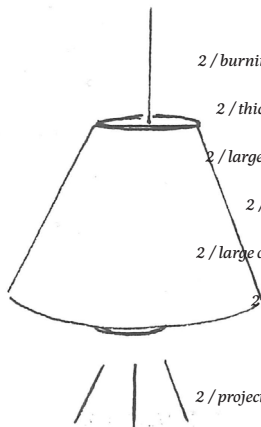
2 / physical guard

2 / projection screen / billboard

2 / diffused light- lights large
opp.

2 / 2 benches with table

2 / 3 hammers



ENG.

Rules of the game

32

33

Rules of the game

ENG.

3. The day, twilight and night regulator

This is the lamp hanging above the board. Throughout the game, you'll notice the intensity of the lamp increasing or decreasing. There are 3 possibilities - day (lamp on), twilight (lamp dimmed), or night (lamp off) - which can completely change the situation. Keep this regulator in mind when placing your pawns: you may move them from situation to situation or change their intensity when, for example, night suddenly falls and you feel differently about the situation.



1. Determine the order of spatial situations

Someone shuffles the deck of 8 cards depicting spatial situations. Then you lay out the cards in that order on the table. Each card corresponds to a three-dimensional triangular model: you place these models in the same order as the cards on the round game board. For this round, the board is now set up.

2. Three spatial situations are randomly selected

Next, turn the arrow in the center of the game board 3 times. The spatial contexts the arrow points to will become your playing environment.

3. Negotiation and positioning

Now the game really begins. There is a spatial board game on the table and 11 pawns, each with 3 intensities per pawn. The aim of the game is to have 3 pawns standing in each of the 3 chosen situations. In each situation, each intensity can only occur once: meaning that for each context, there are 3 differently colored pawns - respectively intensity 0, 1, and 2. Note that there are 2 pawns per game that do not need to be used: these can also be negotiated.

As a group, decide where you want to place each pawn and which intensity you want to apply - all while considering whether this move makes you feel safer. The 2 questions: WHY and HOW are of great importance here. Why do you place this specific element with this intensity in this situation and how do you do it?

How can this element interact with the given space and what are the consequences in terms of safety? 'How?' can also be seen as 'where do I place the element?' For example, a window can be placed at a height of 2 meters, but also at 20 cm above the ground. Justify each of your choices. This will lead to discussion.

Consider the situations that are adjacent to the chosen situations: the spatial boundaries are important in this regard. Think about the transitions between different spaces and what they mean in terms of safety.

You will likely not always agree on the outcome as a group. That's why it's important to negotiate collectively: negotiate where a pawn will be placed, but also which intensity each pawn will have, which 2 pawns you will not use, etc...

You will quickly realize that it becomes a game of many shifts. But the most important thing is to test different scenarios by positioning and talking to each other! Listen to each other and take everyone's explanation/story seriously.

4. Shift between day, twilight and night

During the game, you will notice that the lamp hanging above the board will light up / stop lighting up / dim - similar to the cycle of a day. This means that the 3 spatial situations are linked to a certain time - respectively day / night / twilight. So, consider the phase of the day you are in. Even when the lamp's meaning shifts throughout the game, you are obligated to adapt to the situation as a group and adjust the pawns and intensities if you deem it necessary.

5. End of game

The game ends when you collectively come up with a setup. This means that you have thought extensively about the positions and taken everyone's vision into account. It will be inevitable to come up with a perfect solution for everyone. You will sometimes have to make concessions but try to negotiate within the choices you make as much as possible.

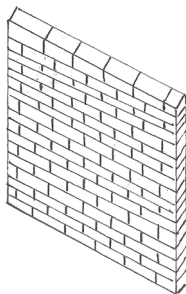
You can play the game again by starting over at "1": Through chance, you will get a different spatial setup and different situations that will provide new mental exercises.

6. The outcome (resolution) cards

During and after the game you write down on the development cards what your findings are, why you find certain matters important, you make a drawing that reflects what you feel, etc... You are completely free to do this!

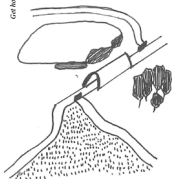
THE WALL

Get home safe!



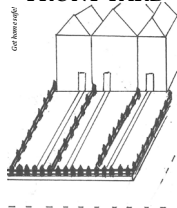
- 0 THRESHOLD / STEP-UP
- 1 WALL AT CHEST LEVEL
- 2 WALL ABOVE EYE LEVEL

PUBLIC PARK



WITH DARK PEDESTRIAN TUNNEL

FRONT YARD



WITH NATURAL FENCING OR GATES

BONNE ROUTE!

IDÉE DU JEU

‘Bonne route!’ met l’accent sur la réflexion collective autour des espaces plus sûrs et d’un foyer plus sûr. Ce jeu est principalement un exercice mental qui vous pousse à vous arrêter et à réfléchir à notre mode de vie actuel et aux expériences des personnes autour de vous. Où et quand nous sentons-nous en sécurité ou non ? Quels éléments jouent un rôle et pouvons-nous nous protéger d’un sentiment de peur et d’insécurité à l’aide d’interventions spatiales (petites) ?

Idée générale : vous travaillez ensemble en groupe et essayez de négocier pour obtenir le meilleur résultat possible. Soyez critiques les uns envers les autres et envers les espaces. Demandez-vous ce qui est spécifiquement applicable à vous dans les situations données et quand vous vous sentez (in)sécurisé. Il est important de réaliser que ce sentiment sera différent pour chaque individu. Il est donc d’autant plus important de s’écouter mutuellement et d’essayer de parvenir à un consensus chaque fois dans lequel chacun se sent entendu.

1. Le plateau de jeu avec 8 modèles de situations + cartes correspondantes

Le plateau de jeu est la base du jeu : une roue avec 8 situations différentes et spécifiques. Les différents contextes spatiaux avec leurs limites et transitions d'une situation à l'autre fournissent un nouvel exercice mental à chaque fois. L'ordre des situations sera différent pour chaque jeu. Cela est déterminé de manière aléatoire en mélangeant les 8 cartes et en les plaçant dans cet ordre sur la table. Tout comme vous n'avez aucun contrôle sur certaines choses dans l'espace public et que vous vous rendez au hasard, le hasard sera également un facteur important dans ce jeu.

La série de cartes déterminée par le hasard sera donc la base du jeu : vous placez les 8 modèles sur le plateau de jeu dans le même ordre.



1. TOILETTES PUBLIQUES

Toilettes genrées - homme/femme

2. RUEELLE

Rue étroite avec un abri de bus

3. STATION DE MÉTRO

Avec des portes (payantes) et de la musique d'ambiance

4. VOORTUIN COURAVANT

Avec une barrière naturelle (haie) ou des clôtures tout autour

5. SALON

Dans un immeuble d'appartements

6. PARC PUBLIC

Avec un tunnel sombre pour piétons et cyclistes

7. PLACE

Avec des cafés et des restaurants

8. L'ÉCOLE

Clôturé avec aire de jeux

9. BOÎTE DE NUIT

Avec un videur à la porte et à l'intérieur de l'établissement

10. LA FÊTE

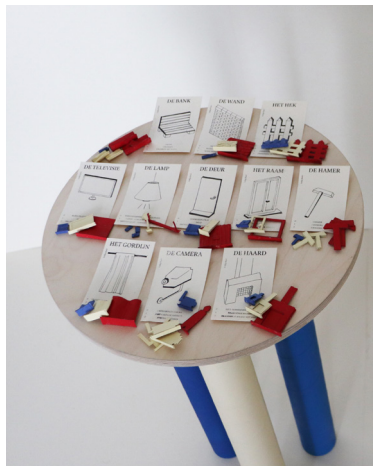
Peut être intérieur ou extérieur au lieu de discothèque pour les enfants/jeunes <16)

2. Les éléments spatiaux (11 cartes + 11 pions correspondants)

Le jeu contient 11 acteurs spatiaux. Ces pions sont placés en groupe sur le plateau de jeu - en tenant compte du fait que cette intervention vous fait vous sentir plus sûr ou non - pour atteindre une mise en œuvre complète. Chaque élément a 3 intensités (0 = la plus basse, 2 = la plus élevée), que vous pouvez trouver sur les cartes.

La dernière carte - le marteau - est une carte spéciale. Contrairement aux autres cartes, qui ajoutent des éléments à l'espace, vous pouvez utiliser le marteau pour briser, enlever ou démolir des choses. Les 3 degrés d'intensité sont associés chacun à une couleur.

0 = bleu, 1 = jaune clair, 2 = rouge.



0

LE FEU DU FOYER

0 / cheminée non brûlante

2. LE RIDEAU

0 / rideau en plastique transparent

3. LA FENÊTRE

0 / œilleton

4. LA CLÔTURE

0 / clôture à hauteur de genou

5. LA PORTE

0 / éclore

6. LE MUR

0 / seuil / marche

7. LA CAMÉRA

0 / 1 caméra de surveillance

8. LA TÉLÉVISION

0 / petit écran de télévision

9. LA LAMPE

0 / plusieurs petites lumières

10. LE CANAPÉ

0 / 1 banc

11. LE MARTEAU

0 / 1 marteau

1

1 / cheminée en feu

1 / rideau en tissu fin

1 / petite fenêtre

1 / clôture à hauteur de poitrine

1 / porte

1 / mur à hauteur de poitrine

1 / 3 caméras de sécurité

1 / écran plat

1 / 1 projecteur - petite zone éclairée.

1 / 2 bancs

1 / 2 marteaux

2

2 / cheminée en feu avec barbecue

2 / rideau insonorisé épais

2 / grande fenêtre (2m de hauteur)

2 / clôture au-dessus du niveau des yeux

2 / grande ouverture / porte de garage

2 / mur au-dessus du niveau des yeux

2 / garde physique

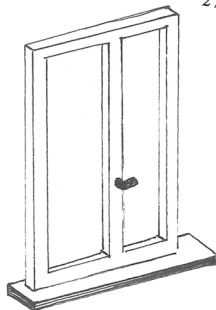
2 / écran de projection / panneau d'affichage

2 / lumière diffuse - grande zone éclairée.

2 / 2 bancs avec table

2 / 3 marteaux

Bonne route!



3. Le régulateur de jour, crépuscule et nuit

C'est la lampe suspendue au-dessus du plateau. Tout au long du jeu, vous remarquerez que l'intensité de la lampe augmente ou diminue. Il y a 3 possibilités - jour (lampe allumée), crépuscule (lampe tamisée) ou nuit (lampe éteinte) - qui peuvent changer complètement la situation. Gardez ce régulateur à l'esprit lorsque vous placez vos pions : vous pouvez les déplacer d'une situation à l'autre ou modifier leur intensité lorsque, par exemple, la nuit tombe soudainement et que vous vous sentez différemment face à la situation.

1. Déterminez l'ordre des situations spatiales

Quelqu'un secoue le paquet de 8 cartes de situations spatiales. Ensuite, vous placez les cartes ouvertes sur la table dans cet ordre. Chaque carte est associée à un modèle tridimensionnel en forme de triangle : vous le placez dans le même ordre que les cartes sur le plateau de jeu circulaire. Pour cette manche, le plateau est maintenant configuré.

2. Trois situations spatiales sont choisies au hasard

Tournez ensuite trois fois la flèche située au centre du plateau de jeu. Les contextes spatiaux vers lesquels pointe la flèche deviendront votre environnement de jeu.



3. Négociation et positionnement

Maintenant, le jeu commence réellement. Sur la table se trouve un jeu de plateau spatial et 11 pions, chacun avec 3 intensités par pion. Le but du jeu est qu'il y ait toujours 3 pions dans les 3 situations choisies. Chaque intensité ne peut apparaître qu'une seule fois dans chaque situation : c'est-à-dire 3 pions de couleurs différentes - intensité 0, 1 et 2 - par contexte. Notez qu'il y a 2 pions par jeu qui ne doivent pas être utilisés : cela peut également faire l'objet de négociations.

En tant que groupe, discutez de l'endroit où vous souhaitez placer chaque pion et de quelle intensité vous souhaitez l'appliquer, tout en gardant à l'esprit si cela vous rendra plus sûr. Les 2 questions : POURQUOI et COMMENT sont très importantes. Pourquoi placez-vous cet élément spécifique dans cette intensité dans cette situation et comment le faites-vous ?

Comment cet élément peut-il interagir avec l'espace donné et quelles sont les conséquences en termes de sécurité ?

'Comment ?' peut également être interprété comme 'où placer l'élément ?' : par exemple, une fenêtre peut être placée à 2 mètres de hauteur, mais aussi à 20 cm du sol. Justifiez chaque choix. Cela encouragera la discussion.

Tenez compte des situations qui se trouvent à côté des situations choisies : les limites spatiales sont importantes ici. Réfléchissez aux transitions entre différentes pièces et à ce qu'elles signifient pour l'histoire de la sécurité.

Il est probable que vous ne serez pas toujours d'accord en tant que groupe sur le résultat. C'est précisément pourquoi il est important de négocier collectivement: vous négociez l'endroit où se place un pion, mais aussi quelle intensité est attribuée à chaque pion, quels sont les 2 pions que vous n'utilisez pas, etc.

Vous remarquerez rapidement que cela deviendra un jeu de nombreux ajustements. Mais le plus important est que vous testiez différents scénarios en positionnant et en discutant entre vous ! Écoutez les uns les autres et prenez au sérieux les explications/histoires de chacun.

4. Déplacement entre jour, crépuscule et nuit

Pendant le jeu, vous remarquerez que la lampe suspendue au-dessus du plateau s'allumera / s'éteindra / diminuera - similaire au cycle d'une journée. Cela signifie que les 3 situations spatiales sont associées à un certain moment de la journée - respectivement jour / nuit / crépuscule.

Tenez donc compte de la phase de la journée dans laquelle vous vous trouvez. Même lorsque la signification de la lampe change tout au long du jeu, vous êtes obligé de vous adapter à la situation en groupe et, si vous le jugez nécessaire, d'adapter les pions et les intensités en conséquence.

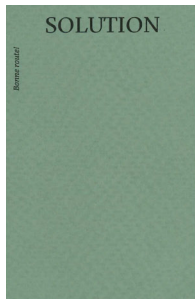
5. Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque vous êtes tous parvenus à une disposition collective. Cela signifie que vous avez réfléchi soigneusement aux positionnements et que vous avez pris en compte l'avis de chacun. Il sera inévitable de parvenir à une solution parfaite pour tout le monde. Vous devrez parfois faire des compromis, mais essayez de le faire autant que possible en négociant les choix que vous faites.

Vous pouvez rejouer le jeu en repartant du "1" : le hasard fera en sorte que vous obtiendrez à chaque fois une disposition spatiale différente et des situations différentes qui permettront de nouvelles réflexions.

6. Les cartes de résultat

During and after the game you write down on the development cards what your findings are, why you Pendant et après le jeu, vous écrivez sur les cartes de développement quelles sont vos découvertes, pourquoi vous trouvez certaines choses importantes, vous faites un dessin qui montre ce que vous ressentez, etc... Vous êtes complètement libre de le faire!







Tine Pillaert
Masterproef Grand Tour
Promotor: Hugo Vanneste
Copromotor: Carl Bourgeois
Master Architectuur 2023
KU Leuven - Faculteit Architectuur
Campus Sint-Lucas Brussel

