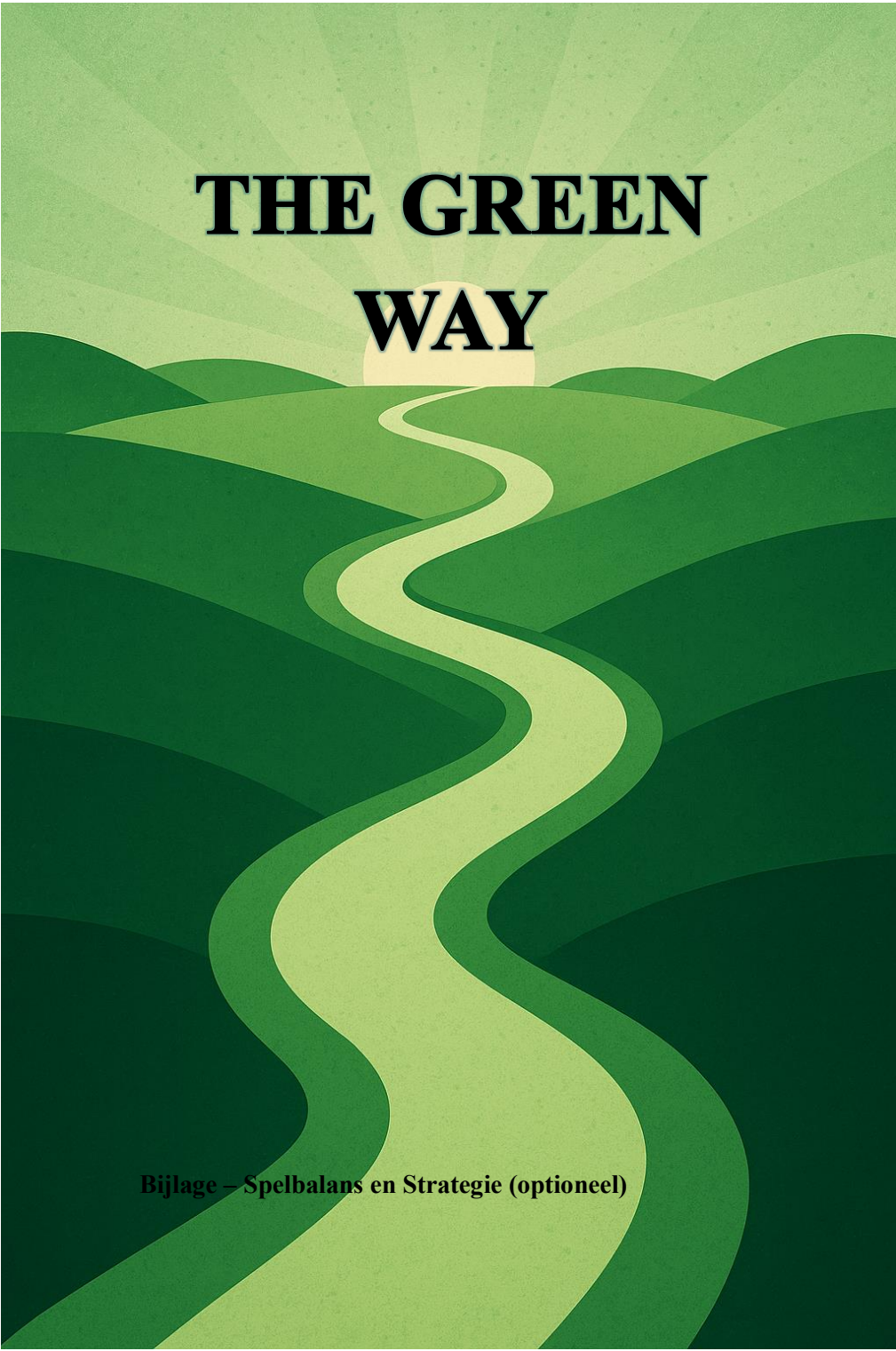


The image is a stylized illustration of a green landscape. A light green path winds through rolling green hills of various shades. In the background, a yellow sun is partially obscured by the hills, with rays of light emanating from it. The title 'THE GREEN WAY' is written in a bold, black, serif font, with 'THE GREEN' on the top line and 'WAY' on the bottom line, positioned in the upper left quadrant of the image.

THE GREEN WAY

Bijlage – Spelbalans en Strategie (optioneel)

Deze informatie is bedoeld voor begeleiders of spelers die dieper inzicht willen in de werking en opzet van het spel.

Strategische Spelregels

- Elke beurt is actief: spelers moeten een kaart trekken.
- Impactkaarten vereisen een keuze; “niets doen” is geen geldige zet.
- Upgrades kosten altijd precies €5.
- Timing en spreiding van budget zijn van strategisch belang.

Spelbalans

- Catch-up-mechanismen helpen achterblijvende spelers door bijvoorbeeld extra budget of duurzaamheidspunten te bieden.
- Anti-snowball-mechanismen beperken het voordeel van spelers die te ver voorlopen.
- Elke strategie – sparen, investeren, balanceren – kent voordelen en nadelen en is afhankelijk van timing en keuzes.

The green way– speloverzicht

Doel van het Spel

Word de speler of team met de meest energiezuinige en duurzame IT-omgeving. Door strategische keuzes, slimme investeringen in technologie en efficiënt budgetbeheer probeer je het hoogste aantal duurzaamheidspunten te behalen.

*Wie het effectiefst verduurzaamt, **wint**.*

Spelmateriaal

- Green IT-spelbord (30 vakjes)
- 30 impactkaarten
- 20 technologiekaarten
- Budgetfiches van €5 (blauwe fiches)
- Dobbelsteen (1–6)
- Scoreblad per speler of team

Spelvoorbereiding

1. Leg het spelbord op tafel.
2. Iedere speler of elk team kiest een pion.
3. Verdeel per speler of team:
 - €15 (3 budgetfiches van €5)
 - 50 energiepunten

- 0 duurzaamheidspunten

4. Schud de impact- en technologiekaarten en leg ze als aparte stapels neer.

Spelverloop per Beurt

1. Gooi de dobbelsteen (1–6).
2. Verplaats de pion het gegooide aantal vakjes.
3. Trek een kaart afhankelijk van het vakje:
 - Impactkaart
 - Technologiekaart
4. Voer de actie op de kaart uit en update het scoreblad:
 - Pas energie, budget en duurzaamheidspunten aan
5. Teams mogen maximaal 1 minuut overleggen
6. Als de speler bij de finish komt, mag de speler een keuze maken tussen een upgrade kaart of impactkaart.

Vakjes op het Bord

- Impactvakje: Trek één impactkaart. Maak een keuze die gevolgen heeft voor duurzaamheid, energie of budget.
- Technologievakje: Biedt de mogelijkheid om een upgrade te kopen voor €5.

Scoreblad per Speler of Team

- Tabel met 5 rondes
- Bijhouden van:
 - Duurzaamheidspunten
 - Budget
 - Energie
 - Aantal upgrades
- Eindberekening met bonussen en strafpunten

Spelbalans & Strategie

Om het spel overzichtelijk te houden voor alle spelers, zijn strategische regels en uitleg over spelbalansmechanieken opgenomen in een aparte bijlage. Deze is optioneel en bedoeld voor spelbegeleiders of gevorderde spelers. Zie de bijlage “Spelbalans en Strategie” achterin deze handleiding. Het is **alleen mogelijk bij duurzaamheidspunten** om in de min te gaan.

Verwijzingen

Hierin kan je de verwijzingen vinden die bij de betreffende kaartjes horen.

Technologie kaart Nr. Nummer bron

1	5
2	9 & 10
3	4
4	16
5	8
6	9
7	15
8	3
9	18
10	1
11	11
12	1
13	9
14	3
15	10
16	12
17	10
18	17
19	10
20	9

Impact kaart Nr.	Nummer bron
1	8
2	2
3	12
4	4
5	8
6	8
7	5
8	8
9	7
10	N.v.t.
11	8
12	3
13	6
14	6
15	13
16	14
17	7
18	9
19	1
20	11
21	3
22	N.v.t.
23	1
24	11
25	10
26	N.v.t.
27	N.v.t.
28	N.v.t.
29	6
30	1

Bronnen

Nr .	Bron omschrijving
1	ABN AMRO. (z.j.). <i>ESG en economie: Vergeten factoren voor een succesvolle energietransitie</i> . ABN AMRO. https://www.abnamro.com/research/nl/onze-research/esg-en-economie-vergeten-factoren-voor-een-succesvolle-energietransitie
2	Computable. (2023, 1 augustus). <i>Wat te doen bij een hittegolf in het datacenter?</i> https://www.computable.nl/2023/08/01/wat-te-doen-bij-een-hittegolf-in-het-datacenter/
3	DEN Kennisinstituut cultuur & digitalisering. (z.j.). <i>Verduurzaam je IT: 10 acties voor culturele organisaties</i> . https://www.den.nl/kennis-en-inspiratie/verduurzaam-je-it-10-acties-voor-culturele-organisaties
4	Planbureau voor de Leefomgeving (PBL). (2020). <i>Het effect van meer thuiswerken op autogebruik op de middellange termijn</i> (Publicatie nr. 4451). https://www.pbl.nl/uploads/default/downloads/pbl-2020-het-effect-van-meer-thuiswerken-op-autogebruik-op-de-middellange-termijn-4451.pdf
5	Klimaathelpdesk. (z.j.). <i>Wat is de impact van onze elektronische apparaten op het klimaat?</i> https://www.klimaathelpdesk.org/answers/wat-is-de-impact-van-onze-elektronische-apparaten-op-het-klimaat/
6	Leafcloud. (z.j.). <i>CSRD: Bereid je voor en kies voor duurzame IT</i> . AG Connect. https://www.agconnect.nl/partner/leafcloud/csr-d-bereid-je-voor-en-kies-voor-duurzame-it
7	GiftCampaign. (2023, 14 maart). <i>Wat is greenwashing & waarom is het zo schadelijk?</i> https://www.giftcampaign.nl/blog/wat-is-greenwashing-waarom-is-het-zo-schadelijk/
8	Ministerie van Financiën. (2023). <i>Miljoenennota 2024 – Bijlage energie en belastingen</i> .

	https://www.rijksfinancien.nl/miljoenennota/2024/bijlage/1848724
9	Circulaire Kennis. (z.j.). <i>Naar een circulaire keten voor ICT-hardware.</i> https://circulairekennis.nl/onderzoek/naar-een-circulaire-keten-voor-ict-hardware/
10	Autoriteit Consument & Markt (ACM). (z.j.). <i>Afspraken met andere bedrijven over duurzaamheid.</i> https://www.acm.nl/nl/concurrentie-en-marktwerking/concurreren-en-samenwerken/afspraken-tussen-bedrijven-over-duurzaamheid/afspraken-met-andere-bedrijven-over-duurzaamheid
11	Digitale Overheid. (2024, 4 december). <i>Opensourcewerken.</i> https://www.digitaleoverheid.nl/overzicht-van-alle-onderwerpen/open-source/
12	<i>Hoe vervuילend is AI? De ecologische afdruk van AI - VAIA - Vlaamse AI Academie.</i> (n.d.). https://www.vaia.be/nl/blog/hoe-vervuilend-is-ai
13	Hansler, R., Keijzer, P., Smets, N., & RIVM. (2022). <i>Stroomuitval bij risicovolle bedrijven: oorzaken, gevolgen en de invloed van de energietransitie.</i> In <i>RIVM-rapport 2022-0013</i> (pp. 2–34) [Report]. Rijksinstituut voor Volksgezondheid en Milieu. https://doi.org/10.21945/RIVM-2022-0013
14	Windesheim Technology Radar. (2024, July 22). <i>Green IT - Windesheim Technology Radar.</i> https://www.windesheim.tech/technologie-trends/green-it/
15	https://onhn.nl/nieuws/pilot-slimme-software-voor-aantoonbare-energiebesparing/
16	Hogeschool Utrecht. (z.j.). <i>Energie-efficiënte software – SDG Toolbox.</i> https://husite.nl/open-ict/sdgs-bij-open-ict/sdg-toolbox/energie-efficiënte-software/
17	Christian. (2025, 2 januari). <i>Trends for 2025: IoT, sustainability, and health innovation.</i> Ignitec - Product Design Consultancy, Creative Technology And R&D Lab - Ignitec Product Design, Bristol.

	https://www.ignitec.com/insights/trends-for-2025-whats-next-for-iot-sustainability-and-health-innovation/
18	Ibm. (2025, 16 april). <i>Predictive Maintenance.</i> IBM. https://www.ibm.com/think/topics/predictive-maintenance