

Het hoe en wat

Le comment et le quoi

Instructions for making the game

Het hoe en wat

Om dit memoryspel te gebruiken, gelieve de volgende stappen te ondernemen:

- Druk de PDF-bestanden af (onder de teksten "Kaartjes van bladeren in verschillende talen" en "Kaartjes van knoppen in verschillende talen"). Men kan het spel of wel tweetalig spelen en de Nederlandstalige versie en de Franstalige versie uitdrukken, ofwel twee keer de Nederlandstalige versie, zodat men in beide gevallen van elke boom twee kaartjes heeft.

- Het afdrucken doet men best op glanzend fotopapier, formaat A4, dat men dan best op een neutrale kartonnen onderlaag lijmt met de lijm goed uitgespreid en laat drogen.

- Om de kaartjes te knippen, wanneer de lijm gedroogd is, kan men de markeringen in de rand van het blad volgen. Het best met een cutter alles volgens de markeringen in de boord gedeeltelijk snijden en daarna volledig doorknippen.

Als variatie kan men de Nederlandstalige kaartjes op een andere achtergrond van het karton dan de Franstalige versie of op een andere kleur karton afdrucken. Of ook een andere kleur gebruiken voor de knoppen tegenover de bladeren.

De fotos van de knoppen zijn copyright Inverde. Het concept, de productie en de fotos van de bladeren van Dr. Rudi Roth

Het idee werd ontwikkeld door Dr. Rudi Roth als een prototype voor het eindwerk als natuurgids Natuurpunt CVN in 2017. Het werd opgevolgd door Lize Paesen van het bosmuseum Groenendaal. Zonder de hulp van Annelies Versaen en vooral Wim Massant, beide van Inverde was de uitwerking er nooit gekomen. Ook dank aan Rachel Joris, Morgane en Aurore Chaltin om het spel positief uit te testen en aan Mariyam El Bahraoui voor het videovoortbeeld.

De versies met andere bomen zijn al gepland, alsook een aantal naaldbomen. Ook boombeschrijvingen kunnen later bijgevoegd worden. Volg deze site om het later te vernemen.

Indien u zelf over foto's beschikt van bladeren of knoppen van andere bomen of struiken, in een gelijkaardige vorm (witte achtergrond, minimale schaduw, minimum 2M pixels) kunt u deze altijd bezorgen met de correcte latijnse naam per email aan: [arbor\(punt\)memory@gmail\(punt\)com](mailto:arbor(punt)memory@gmail(punt)com) . Ook foto's van bloemen en vruchten van bomen en struiken zijn welkom. In functie van de ontvangen foto's kunnen dan andere groepen gemaakt worden om het spel uit te breiden met nieuwe drukplaten. Met het verzenden van de foto's gaat u akkoord met het onbeperkt gebruik ervan door Inverde maar ze kunnen uw eigendom blijven en dat kan vermeld worden mits u dat met uw naam duidelijk vraagt.

Het is nuttig om zich de bomenwaaier en bladwaaier van Inverde aan te schaffen, waaruit vele fotos komen. Dat is een aanrader wanneer men een wandeling organiseert om bomen te herkennen nadat men reeds het spel vroeger gespeeld heeft en men heeft dan reeds een deel van de fotos in zijn geheugen zitten. Deze waaiers zijn in verscheidene natuurwinkels of natuurorganisaties te kopen. Ook hier:

<https://www.inverde.be/boeken/bomenwaaier> et

<https://www.inverde.be/boeken/knoppenwaaier>



Le comment et le quoi

Pour utiliser ce jeu de mémoire, procédez comme suit:

- Imprimez les fichiers PDF (ils se trouvent sur la page sous les textes: "Kaartjes van bladeren in verschillende talen" et "Kaartjes van knoppen in verschillende talen"). On peut jouer au jeu en bilingue. Dans ce cas on imprimera les versions néerlandophone et francophone, ou seulement en français en imprimant la version francophone en deux exemplaires, de sorte que dans les deux cas chaque arbre a deux cartes.

- Il est préférable de l'imprimer sur du papier photo glacé, format A4, que l'on colle sur un carton neutre en prenant soin de bien étaler la colle et la laisser sécher.

- Pour découper les cartes, lorsque la colle est séchée, vous pouvez suivre les marques sur le bord de la planche. Il est préférable de découper partiellement avec un cutter en fonction des marques sur la planche puis de la découper complètement.

Une variante consiste à imprimer les planches en français sur un autre fond et une autre couleur de carton que les planches néerlandophones. Ou bien utiliser une autre couleur de carton pour les boutons par rapport aux feuilles.

Les images des boutons sont soumises à des droits d'auteur d'Inverde. Le concept, la production et les images des feuilles sont du Dr Rudi Roth

L'idée a été développée par le Dr Rudi Roth pour un prototype de travail de fin de cours comme guide de la nature Natuurpunt CVN en 2017. Il a été aidé par Lize Paesen du musée forestier Groenendaal. Sans l'aide d'Annelies Versaen et surtout de Wim Massant, tous deux d'Inverde, le développement n'aurait pas pu aboutir. Merci également à Rachel Joris, Morgane et Aurore Chaltin qui ont testé le jeu et à Mariyam El Bahraoui pour l'exemple vidéo.

Les versions avec d'autres arbres sont déjà planifiées, ainsi qu'un certain nombre de conifères et éventuellement des descriptions des arbres concernés. Suivez ce site pour l'apprendre

Si vous disposez vous-même de photos similaires (fond blanc, ombre absente ou minimale, minimum de 2M pixels) de feuilles ou de bourgeons d'autres arbres, vous pouvez les fournir par courriel avec le nom correct en latin à: [arbor\(memory@gmail.com\)](mailto:arbor(memory@gmail.com)). Des photos des fleurs et des fruits sont aussi les bienvenues. Selon les photos reçues, d'autres groupes pourraient être préparés pour étendre le jeu avec de nouvelles planches à imprimer. Par l'envoi des photos, vous marquez votre accord avec l'utilisation illimitée par Inverde, mais ils peuvent rester votre propriété et ce sera marqué si vous le demandez explicitement.

Il est aussi utile de se procurer les clefs de détermination des arbres et des bourgeons, d'où viennent une grande quantité de photo's. Ainsi on pourrait disposer des photos des mêmes arbres pendant une promenade, après avoir joué au jeu et quand les images sont encore dans la mémoire. Achat:

<https://www.inverde.be/boeken/bomenwaaier> et

<https://www.inverde.be/boeken/knoppenwaaier>



Instructions for making the game

To use this memory set, follow these steps:

- Print the PDF files (they can be found on the page under the texts: "Kaartjes van bladeren in verschillende talen" and "Kaartjes van knoppen in verschillende talen"). The game can be played in two languages, in which case you should print the English and another language. To play in English alone, print two copies of the English. In either case you need two cards for each tree.

It is best to print on A4 glossy photo paper, which is then glued on a blank piece of cardboard. Take care to spread the glue evenly and let it dry.

- Once the glue is dry, cut out the cards along the marks on the edge of the sheet using a sharp craft knife. It is best to first cut part way through the board following the marks and then to complete the cut by passing a second time.

A variant is to print the English sheets on a different background and with a different colour of cardboard from the sheets in the other language. Or use different colours for the buds and the leaves.

Bud images are copyrighted by Inverde. The concept, the production and the images of the leaves are copyright of Dr. Rudi Roth

The idea was developed by Dr. Rudi Roth as a prototype for his end-of-course work as nature guide Natuurpunt CVN in 2017. He was assisted by Lize Paesen from the Groenendaal Forest Museum. Without the help of Annelies Versaen and especially Wim Massant, both of Inverde, the development could not have been successful. Thanks also to Rachel Joris, Morgane and Aurore Chaltin who tested the game and to Mariyam El Bahraoui for the video example.

Versions with other trees are planned, including a number of conifers and perhaps even descriptions of the trees. Follow this site to keep abreast of developments.

If you have similar pictures (white background, absent or minimal shadow, minimal 2M pixels) of leaves or buds of other trees, you can provide them by email with the correct Latin name to: arbor(dot)memory@ gmail(dot)com. Pictures of flowers and fruits are also welcome. According to the pictures received, other groups could be prepared to extend the game with new printing boards. By sending the pictures, you agree with unlimited use by Inverde, but they may remain your property and this will be marked if you explicitly request it.

You may also wish to acquire the keys for identifying trees and buds, from which many of the photos come. You would then have photos of the trees during a walk after playing the game when the images are still fresh in the mind. Sales site: <https://www.inverde.be/boeken/bomenwaaier> and <https://www.inverde.be/boeken/knoppenwaaier>





