

WEERBAARHEID · VOORBEREID OP EEN NOODSITUATIE

De stap van weten **naar** doen.

Een kaartspel waarmee inwoners thuis ontdekken hoe ze ervoor staan als de stroom dagen wegblijft.

Voor gemeenten, veiligheidsregio's, maatschappelijke organisaties en werkgevers.



Van informeren naar activeren

De campagne Denk vooruit doet het informeren, en dat werkt. Meer mensen hebben een noodpakket in huis. Eén stap blijft achter: het plan.

NOODPAKKET

van 30% naar **44%**

NOODPLAN

van 5% naar **12%**

Het aandeel Nederlanders met een volledig noodpakket en met een volledig noodplan, voor en na de campagne. Het plan is ruim verdubbeld, en bijna negen op de tien mensen hebben er nog geen.

Dienst Publiek en Communicatie, campagne-effectonderzoek Denk vooruit, gepubliceerd 4 juni 2026 (communicatierijk.nl).

Daar zit het gat tussen weten en doen. Een landelijke boodschap komt tot aan de voordeur; wat erachter gebeurt, moeten mensen zelf regelen. Voorbereiding is wat thuis en in de straat geregeld is: wie heeft water in huis, wie kent de buurvrouw die alleen woont, wie weet welke zender je aanzet als het netwerk wegvalt.

Gemeenten en veiligheidsregio's bevorderen zelf- en samenredzaamheid. Aan tafel blijken die twee één gesprek te zijn: de vraag wat je in huis hebt, loopt vanzelf over in de vraag wie je kent. Dat gesprek heeft een vorm nodig.

“Gemeenten geven (...) de voorkeur aan fysieke communicatieactiviteiten, vanwege de persoonlijke interactie en de veronderstelde hogere effectiviteit.”

Inspectie Justitie en Veiligheid,
Risicocommunicatie door veiligheidsregio's,
NCTV en gemeenten, 27 augustus 2026.

Praten, begrijpen én doen

Denk vooruit vraagt inwoners om een noodpakket, een noodplan en een gesprek met de mensen om hen heen. 72 Uur Blackout maakt van dat gesprek een avond aan tafel.

De drie stappen komen van denkvooruit.nl/bereid-je-voor, de landelijke campagne. 72 Uur Blackout is een eigen uitgave en een aanvullend instrument bij die campagne.

Elke kaart stelt één vraag over één moment: het eerste uur, de eerste nacht, de derde dag. Spelers praten over het antwoord, denken na over wat de beste keuze is en waarom, en bij een doe-kaart staat iemand op om iets te zoeken of te laten zien. Al pratend merken ze wat er mist, en wat er al is. Drie dingen tellen mee: de spullen in huis, wat je kunt (koken zonder stroom, improviseren, rustig blijven) en wie je kent (de buurman met een auto, wie alleen woont). Voorlichting gaat vooral over het eerste. De andere twee hebben mensen al; ze zien ze alleen niet als voorbereiding.

De avond eindigt met een keuze: samen één ding dat als eerste geregeld wordt, opgeschreven. Dat is het begin van een noodplan.

ZO WERKT HET

- 100 kaarten in vier fases, van het eerste uur tot na de derde dag
- 2 tot 6 spelers, ongeveer een uur, of één fase per keer
- Zelf te spelen: de spelregels staan aan de binnenkant van het deksel
- Pen, papier en een telefoon als klok regelen de spelers zelf
- De score is een meetlat; verliezen kan niet

EEN SITUATIE · HET EERSTE UUR


WATER
Fase 1 · 0 tot 1 uur

☆

Buurvrouw klopt aan. Ze woont op de derde verdieping en vraagt of ze water mag halen, bij haar is de kraan al droog. Hoe reageer je?

- (A) Ja, maar dan moet ze zelf emmers meenemen
- (B) Nee, je weet niet hoe lang jouw water nog werkt
- (C) Ja, geef haar water mee, en vul zelf ook alvast emmers
- (D) Wacht eerst af of het water bij jou ook wegvalt

***Je hebt meer dan je denkt.
Vertrouw op wat je al kunt
en wie je kent.***

Vier fases, in de volgorde waarin het thuis misgaat

Wat in het eerste uur telt, is iets anders dan wat op dag drie telt. De vier fases volgen de volgorde waarin voorzieningen uitvallen, zoals die bekend is uit evaluaties van eerdere stroomstoringen.

0 tot 1 uur

Licht, wifi en de cv-ketel vallen uit, ook al blijft het gas stromen. In een flat is het water direct weg.

1 tot 4 uur

Het mobiele netwerk valt weg. De radio op batterijen wordt de enige informatiebron.

4 tot 24 uur

Telefoons raken leeg, de koelkast moet leeg, het huis koelt af.

24 tot 72 uur

Na twee dagen wordt het ernstig. Geen douche. Werkt de wc nog? En de vraag wordt: blijven of weggaan?

Na 72 uur

Bonuskaarten. Lege schappen in de winkel, je eigen voorraad slinkt, en de zorg voor de burens wordt een afspraak van de hele straat.

Gebouwd op onderzoek

De vragen zijn gekozen op wat mensen aantoonbaar niet weten: dat de cv-ketel stilstaat terwijl het gas blijft stromen, dat het mobiele netwerk na een paar uur wegvalt, dat bijna niemand de rampenzender van de eigen regio kan noemen, en wie in de buurt kwetsbaar is.

Het spel is gebouwd op onderzoek naar eerdere stroomstoringen, op de adviezen van Denk vooruit, het Rode Kruis en de veiligheidsregio's, en op gedragsonderzoek naar waarom voorbereiding uitblijft. De kaarten zijn tegen die bronnen nagetrokken; wat niet standhield, is geschrapt. Het recentste voorbeeld, de stroomstoring in Spanje en Portugal in april 2025, komt terug in de kaarten: de treinen die stilstonden, de winkels die alleen contant aannamen, het ziekenhuis op noodstroom. En wat de evaluaties steeds laten zien: de meeste mensen blijven rustig en helpen elkaar.

Onder meer: NIPV en Veiligheidsregio Kennemerland, evaluatie van de stroomstoring in Spanje en Portugal (2025); Nationaal Crisisplan Elektriciteit (2021); de adviezen van Denk vooruit en het Rode Kruis.

Zo zet je het in

- **Meegeven.** Bij een campagne, een informatiemarkt of een voorlichtingsactie. Inwoners spelen het thuis, met partner, huisgenoten, ouders of bureu.
- **Op een bijeenkomst.** Een buurtavond of bewonersavond, met één doos per tafel.
- **Voor medewerkers.** Als attentie of bij een teambijeenkomst, bij een gemeente of een bedrijf. Het spel voert thuis het gesprek dat een werkgever zelf niet kan voeren.

Wat het kost

Spel uit voorraad per spel **€ 14,50**
vanaf 10 stuks

Verzending per order **€ 9,95**
gratis vanaf 25 stuks

Proefexemplaar **€ 35**
verzending inbegrepen; verrekend met je order binnen drie maanden

Eigen editie met logo op aanvraag
zie hieronder

Alle prijzen exclusief btw. Betaling op factuur, binnen 30 dagen.
Levering op één adres in Nederland.

Eigen editie met logo

Het is mogelijk een eigen editie met het logo van je gemeente, regio of organisatie op de doos te laten maken. De kaarten blijven hetzelfde. De prijs hangt af van het aantal en de uitvoering. Laat je interesse weten via het formulier op 72uurblackout.nl of mail naar info@72uurblackout.nl, dan hoor je meer.

Het spel is bedrukt karton zonder losse onderdelen. De producent levert een materiaal- en compliencedossier met EN 71-3-verklaringen; het actuele dossier is op te vragen via info@72uurblackout.nl. Gemaakt voor volwassenen, niet als speelgoed op de markt gebracht.

Vragen over begeleiding, bestellen en facturatie: 72uurblackout.nl.

STAND VAN ZAKEN

Het spel is nog niet leverbaar. Zodra de eerste exemplaren er zijn, krijgen de organisaties op de intekenlijst bericht. Intekenen is niet bindend: het wordt pas een order na jouw bevestiging. Een proefexemplaar kun je nu aanvragen; je hoort wanneer het wordt verstuurd.

Prijzen per oktober 2026. De actuele prijzen staan op 72uurblackout.nl en kunnen in 2027 wijzigen.

72uurblackout.nl

info@72uurblackout.nl

Een uitgave van de Zaak voor Crisiskunde.

Het spel is een aanvullend instrument bij Denk vooruit, de landelijke campagne.

