

WaTer Voor lAter

protos
educatief



PEDAGOGISCHE FICHE

OPZET

Water zou een onvervreemdbaar mensenrecht moeten zijn, maar dat is niet zo. Meer en meer wordt 'water' een economisch goed waar geld mee te verdienen valt ten koste van solidariteit (huidige generaties versus toekomstige generaties; platteland versus stad, toeristische industrie versus landbouw). Geen wonder dat het aanleiding geeft tot conflicten tussen de verschillende groepen van gebruikers. Op dit moment zijn er 786 miljoen mensen die nog altijd geen toegang tot zuiver water hebben. Bij ongewijzigd beleid zal binnen 25 jaar de helft van de wereldbevolking verstoken zijn van drinkbaar water. In de ontwikkelingslanden betaalt de arme bevolking nu al gemiddeld 12 tot 60 maal meer voor een liter drinkwater dan hun meer gefortuneerde landgenoten! "Water voor later" is een module die zich beweegt tussen economische expansie en algemeen belang. Het spel stimuleert de leerlingen water niet alleen als goedkope (?) hulpbron te zien voor het vervaardigen van goederen, maar ook als doel (zorgen voor zuiver water; solidariteit met de komende generaties).

DOELGROEP: vanaf 15 jaar (aso)

MAXIMUM-GROEPSGROOTTE: tot 25 leerlingen (dwz. 5 lln per speltafel waarbij dan 2 lln de rol van water op zich nemen – water = > soort van spelleider)

KORTE BESCHRIJVING

Deze module duurt 2 lesuren en bestaat uit twee werkvormen:

- ➔ een informatief gezelschapsspel rond water voor telkens een groepje van 4 spelers (evtl. 5 waarbij dan 2 lln de rol van "water" op zich nemen). Duur : ong. 1u 20
- ➔ een nabespreking in groep. Duur : ong. 30-45 min.

In het informatieve en ervaringsgerichte spel worden de spelers er toe aangezet om watervoorraden te verdienen en deze te investeren (= te gebruiken). Verder worden ze uitgedaagd of ze als groep de gebruikte watervoorraden willen zuiveren en wat ze hiervoor over hebben. De groepsbespreking laat toe een aantal aspecten uit het spel (de milieurampen, de congressen, de rollen,...) uit te diepen en door te trekken naar de dagelijkse realiteit. Na deze bespreking kan elkeen naar gelang zijn of haar mogelijkheden een of andere vorm van engagement opnemen door een soort van watercontract te ondertekenen (zie bij naverwerking).

ALGEMENE DOELSTELLINGEN

In relatie met eindtermen en ontwikkelingsdoelen- :

- ➔ Leerlingen doen nadenken over de plaats en functie van water in onze maatschappij en hen er toe aanzetten om sterker op te komen voor water. Dit komt er op neer dat ze :
 - 'water' zien als een kostbaar goed (want water zuiveren kost geld);
 - 'water' benaderen als een schaars goed (zuinig leren mee omspringen);
 - 'water' beschouwen als een mensenrecht dat er is voor iedereen en dat niet zomaar geprivatiseerd mag worden (water als basisbehoefte);
 - 'water' interpreteren als hefboom voor ontwikkeling;

Met dit spel verwerven de leerlingen spelenderwijs een dieper inzicht in de relatie draagkracht van de aarde en duurzame ontwikkeling en zet het de leerlingen aan om op een meer duurzame manier met water (toch een basisgrondstof) om te gaan. Verder nodigt het spel de leerlingen uit tot samenwerken en tot luisteren naar elkaar.

ORGANISATIE

MATERIAAL

per klein groepje van 4 of 5 spelers:

- ➔ 1 spelbord
- ➔ 1 doos met daarin watervoorraden, pionnen, speelstukken, 1 gewone en 1 water-dobbelsteen
- ➔ 1 set vraagkaarten – speluitleg en spelopdracht per speler;

(al dit materiaal kan ontleend worden bij Protos)

ACCOMMODATIE: een speeltafel per groep;

VOORBEREIDING: Bij inschakeling van de module als inleiding op een lessenreeks over het belang van water is het belangrijk dat de leerlingen het begrip ‘water’ in een ruimere maatschappelijke context leren hanteren. Dit kan gestimuleerd worden door de leerlingen bijvoorbeeld te vragen of water nu voedsel is of niet; door een vragenlijst te laten uitwerken en te laten afnemen over het gebruik van flessenwater / kraantjeswater bij de leerlingen thuis of op school; door te polsen of water een mensenrecht is; door de leerlingen al informatie te laten opzoeken op internet...

HET SPEL ZELF

BIJ HET BEGIN VAN HET SPEL:

- 1** De klas verdelen in groepjes van vier of vijf;
- 2** Elke leerling zorgt dat hij/zij beschikt over papier en stylo (om commentaren – opmerkingen – vragen op te schrijven; ook gevoelens vanuit de rol ... Dit alles kan aan bod komen bij de nabespreking);
“Water voor Later” is een speelse introductie in de wereldwijde waterproblematiek. Vanuit het spel komen we tot een nabespreking : we gaan na-denken over wat in het spel gebeurd is... Vertrekken uit de ervaringen = wat maakten ze mee? Hoe voelden ze zich erbij?)
- 3** Elk groepje krijgt: een spelbord, een speldoos, 1 enveloppe per speler/speelster
- 4** Elke leerling neemt individueel de spelregels door; de leerlingen worden er toe aangezet een inspanning te doen en zich de spelregels eigen te maken (zelfstandig werken).
- 5** “Water” treedt op als spelleider en beschikt over de doos met de speelstukken en de watervoorraden;
- 6** De spelregels worden eventueel klassikaal nog eens kort toegelicht. Het is daarom handig als de leerkracht de spelregels al eens op voorhand heeft doorgenomen en eventueel al eens gespeeld heeft.
- 7** Op dit moment er goed de nadruk op leggen dat leven water gebruiken is (zonder water geen leven !) en naar het spel toe betekent dat investeren in de aankoop van ofwel slotjes (Agwa), waterreservoirs (de boeren) of fabriekjes (de NV. Komalant).

TIJDENS HET SPEL:

- 1** Af en toe het spel zelf stil leggen en de leerlingen “opmerkingen” individueel laten noteren op een blad papier. Laat ze zo zeker de spontane uitlatingen opschrijven + hun gevoelens, vragen + commentaren. Dergelijke directe uitlatingen zijn boeiend lesmateriaal. Wees dus alert en pak de leerlingen op wat ze er uitflappen of heel eerlijk vragen ter verduidelijking.
- 2** Spontane commentaren noteren zeker meenemen voor de nabespreking (bvb. veel weten bij de vraagjes wordt beloond met veel blokjes krijgen – om dit dan open te trekken naar bvb. “kennis is macht”. Ook in onderhandelingen tussen Noorden en het Zuiden...
- 3** Of als ze vragen wat ze moeten doen als de waterblokjes (= watervoorraden) op zijn : dan vraag je eerst hoe dat aanvoelt en laat ze dat gevoel opschrijven en pas in tweede instantie zeg je dat er een oplossing zal komen als ze de gebeurtenissenkaarten volgen...
- 3** Je kan ook vragen om linken te leggen met de realiteit (cfr. bronnen opkopen zoals nu tijdens het spel; bestaat zoiets in het echt ook? Wat denk je? Na de groepsopdracht met aandacht voor het watercongres: zou een vraag kunnen zijn of zo'n bijeenkomsten over water in het echt ook bestaan en wat dan het thema van gesprek zou moeten zijn... Je kan ook vragen of ze al gehoord van DeTop over Duurzame Ontwikkeling? Over de lokale agenda 21? Hieronder enkele voorbeelden van concrete vragen die de leerlingen individueel moeten beantwoorden als je het spel stillegt. Elke “stillegging” = 1 vraag.
 - ◇ Schrijf enkele linken op met de echte wereld; dit is een spelsituatie maar zie je nu al verbanden?
 - ◇ Hoe voel jij je nu in je rol + waarom? Schrijf kort wat uitleg.
 - ◇ Na het 1ste congres kan je de vraag stellen of dat (= vraag 3/a) in het “echt” ook bestaat en (vraag 3/b wat er dan als thema op zo'n congres zeker aan bod zou moeten + woordje uitleg
 - ◇ Een watervraag laten formuleren of iets wat de leerling zeker nog wilt weten omtrent “water” dat kan dan ook tijdens de nabespreking aanbod komen.

TIP

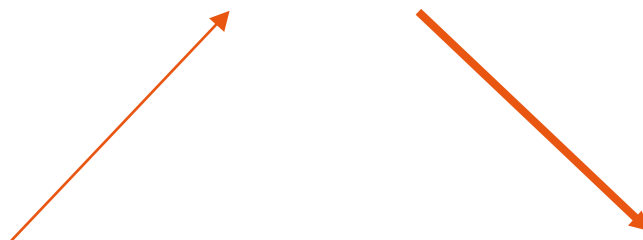
Met een markeerstift kan je interessante passages op dat antwoordblad aanduiden (of door een helper laten aanduiden) waardoor je vlugger een nabespreking kunt opbouwen.

NABESPREKING

Vragen naar eerste reacties: algemeen

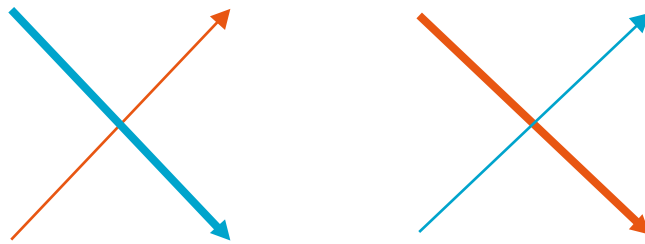
vragen hoe “water” zich voelde tijdens het spel : was er een evolutie in die gevoelens of wanneer voelde je je slecht (= bij het afgeven van watervoorraden) en wanneer beter (= krijgen watervoorraden) Waarom? Niet te lang op ‘doordrammen’...

Deze evolutie met een opwaartse en een neerwaartse lijn op bord tekenen.



Daarna dezelfde vraag voor de andere spelers / rollen : wanneer voelden zij zich goed : cfr. als ze gratis water kregen en wanneer slecht (bij betaling, bij natuurrampen).

Tekenen op bord:



De lijnen zouden elkaar moeten tegenspreken : cfr. als water zich slecht voelt dan voelen de anderen zich goed : gratis water krijgen is fantastisch.

Is dat watervriendelijk? Is dat natuurvriendelijk?

Begin dan wat te vertellen over deze tegenstrijdigheid. Vraag : hoe komt het toch dat we zo'n slechte relatie met water hebben opgebouwd? Waarom zo'n tegenstelling? En: waar komt die tegenstelling vandaan?

Water gebruiken betekent nu eenmaal water vervuilen. Met "water vervuilen" moeten we leren leven. Vraag is hoe doe je dat **duurzaam**? Met andere woorden hoe vervuilen op een verantwoorde wijze? Het is namelijk iets anders water radioactief en zwaar chemisch te vervuilen dan zeg maar biologisch (cfr. met producten die "biodegradabel" zijn) Leven is water gebruiken. Of we dat nu graag hebben of niet. Kunst is om dat op een verantwoorde en duurzame manier te doen.

"Watervriendelijk" gedrag uitbouwen en verfijnen

= meer dan zuinig zijn of spaarzaam zijn.

= minder zwaar vervuilen : welke biologisch afbreekbare producten kennen ze?

= Betekent ook : producten een tweede kans geven (cfr. kringloopwinkel) cfr. herexamens – herkansing – tweede zittijd.... Ook naar mensen toe is het belangrijk niet op een eerste oordeel af te gaan...

Wie is er nu gewonnen?

Waarom ?

Welk criterium hanteren ze?

> Omdat ze de opdracht hebben vervuld?

Of zijn er nog criteria?

Bvb. graad van samenwerking met water? Constructief overleg? Andere.

Wie zouden we dan wel als winnaar(s) kunnen aanduiden?

Ingaan op de vragen / commentaren die ze hebben opgeschreven

Verzamel eerst de belangrijkste en de meest interessante. Zie verder werkschrift : hierbij vooral het verschil aantonen tussen wat er verandert voor de waterdragers/waterdraagsters : met een pomp in de buurt wordt hun leven anders : cfr/ gemakkelijker naar school – kansen om inkomensgenererende activiteiten uit te bouwen en zo geld te verdienen – belang van zich organiseren rond de pomp voor het onderhoud : ze worden "fierder" want beschikken nu over een product = resultaat.

Geen pomp en water halen => ziektes, schoolverlet, werkverzuim...

Solidariteit

Het is niet omdat we hier in Vlaanderen zuiniger met water omspringen dat het nu meer gaat regenen in het Zuiden : hoe werken aan solidariteit met hen die niet beschikken over schoon – veilig – proper water?

- ◇ Door op de een of andere manier een waterambassadeur (-drice- of waterdrager (-ster) te worden : dat kan bvb. door dingen aan te kopen in wereldwinkel (meewerken als vrijwilliger???) – door eerst een kijkje te gaan nemen in een kringloopwinkel alvorens weer iets nieuws te kopen – door eens geen bier of coca of limonade of.... te drinken maar wel kraantjeswater bvb.
- ◇ Geen flessenwater kopen als je het ook kunt doen met een veldfles – thermos of drinkfles.
- ◇ Contacten leggen met Zuiderlingen.
- ◇ Het uitgespaarde bedrag kan op een aparte rekening komen : je doet zelf de inspanning : je ouders schieten het niet voor of betalen niet in jouw plaats : het is jouw inspanning : doe dat eens een jaar lang met heel de klas : je hebt vlug een aardig sommetje samen. --->Maar niet de hoogte van het bedrag telt wel wat je er zelf voor hebt gedaan! De houding telt; de mentaliteit.

NAVERWERKING

SUGGESTIES

- ◇ Aan de hand van een werkblad (dat elke leerling individueel invult) maakt elke leerling voor zichzelf uit wat hij/zij nog wil doen en gaat zo een contract aan met de leerkracht. Zo'n watercontract wil aanzetten om een aantal verworven inzichten m.b.t. water (gebruik – beheer – eigen verantwoordelijkheid -...) in een concreet gedrag om te zetten.
- ◇ Dvd : over de werking van Protos in Afrika
- ◇ Achtergrondinformatie voor de leerkracht: www.protos.ngo

Protos
Dienst Mondiale Vorming
Flamingostraat, 36
9000 Gent
tel: 09/235 25 19
protos-educatief@protos.ngo

SPELREGELS

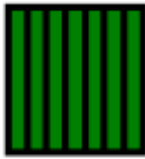
BEDOELING VAN HET SPEL

- Watervoorraden verdienen : (1) door de vraagkaarten goed te beantwoorden; (2) door op een vrije bron te komen; (3) door blauw te gooien met de waterdobbelsteen; (4) door een of andere gebeurtenis; (5) door een waterbelasting te innen....
- Zo strategisch mogelijk omgaan met je watervoorraden.
- **Alle spelers** (= **Water**, **Komalant**, **Agwa** en **Tèt Kolè**) hebben een specifieke opdracht die ze tot een goed einde moeten brengen. Lees die opdracht straks. Ze staat op het volgende blad.

TE DOEN VOOR HET SPEL ECHT BEGINT

Elke speler kiest een pion en neemt een omslag.

Water krijgt een doos/emmer. Hierin zitten : de dobbelstenen, de vraagkaarten, de juiste antwoorden op de vraagkaarten, fabriekjes, slotjes en waterreservoirs, de watervoorraden en het gebeurtenisboek. **Water**, de spelleider, zorgt voor de watervoorraden (= de kubusjes).

			
Vraagkaart (om water- voorraden te verdienen)	Slotjes (voor wie Agwa heeft als rol)	Waterreservoirs (voor wie Tek Kolè heeft als rol)	Fabriekjes (voor wie Komalant heeft als rol)

- Plaats op het speelbord de vraagkaarten, de gewone dobbelsteen en de waterdobbelsteen.
- De fabriek **Komalant**, het waterbedrijf **Agwa** en de boerenvereniging **Tèt Kolè** plaatsen hun pion op het vakje START.
- Op de Waterweg kiest **Water** een willekeurige startplaats uit.
- **Water** geeft 5 watervoorraden aan de 3 medespelers.

Uitgevoerd?

ALGEMENE SPELREGELS

- 1 De speler die het laagste aantal ogen gooit mag beginnen. Dan volgens afspraak.
Elke speler mag om beurt met de dobbelsteen gooien en zich overeenkomstig het aantal ogen op het speelbord verplaatsen.
- 2 De fabriek **Komalant**, het waterbedrijf **Agwa**, de boerenvereniging **Tèt Kolè** kunnen alléén vooruit op de straat.

- 3 Water kan zich de ene keer vooruit en de andere keer achteruit verplaatsen op de waterweg. Als het uitkomt mag Water ook op straat. Water is flexibel.
- 4 Wie op een vak komt waarop een waterdobbelsteen staat afgebeeld mag gooien met de waterdobbelsteen: rood = 2 watervoorraden gooien in het meer Vuilwater. Blauw = 4 extra- watervoorraden.
- 5 Als je op een vrije bron komt dan heb je recht op DRIE watervoorraden. Vergeet ze niet op te vragen, je moet dit doen tijdens je speelbeurt. Als je te lang wacht en iemand anders heeft al met de dobbelsteen gegooid, dan heb je pech gehad en verlies je de watervoorraden.



De bronnen bevinden zich daar waar de straat de waterweg snijdt.

DE SPEELKAARTEN

Er zijn twee soorten kaarten : de vraagkaarten en de gebeurteniskaarten.

- 1 De vraagkaarten:
 - ◇ Wie komt op een vraagplaats (aangeduid met een vraagteken), neemt een vraagkaart waarop 2 vragen staan. Met beide vragen kan je watervoorraden verdienen. De speler leest zowel het nummer als de vraag luidop voor. Per juist antwoord krijgt de speler 2 watervoorraden.
 - ◇ Bij twee juiste antwoorden, verdien je VIER watervoorraden.
 - ◇ Als de speler het antwoord op een van de vragen niet weet, dan mag de volgende speler antwoorden en bij elk juist antwoord de 2 watervoorraden in ontvangst nemen.
 - ◇ Als niemand het juiste antwoord weet, geeft "Water" de oplossing.
- 2 De gebeurteniskaarten:
 - ◇ Als Water op een draaikolk komt, leest "Water" een gebeurteniskaart voor.
 - ◇ Het spel stopt als de laatste gebeurteniskaart door Water op tafel wordt gegooid.

AANKOOP: INVESTEREN

De fabriek Komalant, de boerenvereniging Tèt Kolè en het waterbedrijf Agwa, kunnen investeren en komen zo in het bezit van een speelvak.

	De fabriek Komalant kan <u>enkel en alleen</u> fabriekjes of filialen kopen. Een fabriekje wordt op een <u>leeg</u> speelvak geplaatst. Er kunnen hoogstens twee fabriekjes op een speelvakje geplaatst.
	De boerenvereniging Tèt Kolè kan <u>enkel en alleen</u> waterreservoirs kopen. Een waterreservoir wordt op een <u>leeg</u> speelvak geplaatst. Er kunnen hoogstens twee reservoirs op een speelvakje geplaatst.
	Het waterbedrijf Agwa kan <u>enkel en alleen</u> slotjes kopen. Een slotje geplaatst op een vrije bron betekent dat de bron nu privé-eigendom geworden is van Agwa. Motto Agwa = "Gedaan met gratis water-tanken!"

- ◇ Bij elke investering (aankoop) gooi je ZES watervoorraden in het meer Vuil Water op het speelbord.
- ◇ Leven is water gebruiken. Of je nu wil of niet! Leven is water vervuilen !
- ◇ De aankoop moet je doen vóór je met de dobbelsteen gooit. Eens gegooit kan je niet meer kopen en moet je tot de volgende beurt wachten.

BETALEN

- ◇ Wie op een speelveld komt dat al in bezit is genomen betaalt 2 watervoorraden als belasting aan de eigenaar; 4 watervoorraden als er 2 speelstukken op staan.
- ◇ Als je moet betalen en je hebt geen watervoorraden meer, dan moet je speelstukken inleveren.
- ◇ Maar, de waarde van een speelstuk is nu verminderd! Je verkoopt dus met verlies. Nu krijg je voor een fabriekje, een waterreservoir of een slotje, slechts DRIE watervoorraden.
- ◇ Bij waterbelasting of boete gevraagd door de gebeurteniskaart, moet je altijd watervoorraden inleveren. Kan je niet, dan wissel je eerst je bezittingen in. Je betaalt tot je niet meer kan. Als je niet meer kan betalen dan verlies je wel een beurt.
- ◇ Komt "Water" voorraden tekort, tja, dan kan je van "Water" niks meer krijgen

HET WATERBEDRIJF AGWA

Jij bent één van de bazen van het wereldwijde waterbedrijf Agwa. Agwa wil zoveel mogelijk grondwater bezitten. Jij zoekt bronnen en koopt die op. De bronnen bevinden zich waar de straat de waterweg snijdt. **Zorg dat jij op het einde van het spel over minstens DRIE bronnen beschikt.**

ALGEMEEN

- ➔ Zet jouw pion op het vakje start.
- ➔ Elke speler mag om beurt met de dobbelsteen gooien en zich overeenkomstig het aantal ogen verplaatsen. Je mag enkel vooruit op de straat.
- ➔ Als je op een bron komt, vrij of in je bezit, dan heb je steeds recht op 3 watervoorraden. Je moet die bij Water opvragen tijdens jouw speelbeurt. Anders ben je ze kwijt.

VRAAGKAARTEN

- ➔ Als je op een vraagplaats komt, neem je een vraagkaart.
- ➔ Hierop staan altijd twee vragen. Je moet op **BEIDE** antwoorden. Je leest zowel het nummer als de vraag luidop voor.
- ➔ Bij elk juist antwoord verdien je 2 watervoorraden.

AANKOPEN = INVESTEREN

- ➔ Kopen mag alléén aan het begin van je speelbeurt, dus vóór je gooit met de dobbelsteen. Voor **ZES** watervoorraden kan je een slotje kopen bij Water.
- ➔ Deze watervoorraden gooi je in het meer Vuil Water op het speelbord.



Een slotje kan je inplanten op een vrije bron.
Je mag hoogstens twee slotjes op een speelvakje plaatsen.
Eens gelegd, mag je ze niet meer van plaats veranderen.

ALS ER IEMAND OP JOUW TERREIN KOMT

- ➔ Wie op een vakje komt waar jouw slotje staat, moet aan jou een waterbelasting van 2 watervoorraden betalen. Je moet ze opvragen voor iemand anders met de dobbelsteen heeft gegooid.
- ➔ Staan er 2 slotjes, dan bedraagt de belasting 4 watervoorraden.

BETALEN

- ➔ Als je niet kan betalen met watervoorraden, dan kan je één of meerdere slotjes inleveren bij Water. Voor het inleveren van een slotje krijg je niet meer de oorspronkelijke waarde. Je krijgt nu slechts 3 watervoorraden.

Vervul je opdracht. **Zorg dat je niet failliet gaat.**

VEEL SUCCES!

NV KOMALANT

Jij bent één van de bazen van de grote fabrieksketen NV Komalant Mondial. Jij moet uitbreiden om niet ten onder te gaan. De markt is veeleisend. Leven is water gebruiken. Zonder water : geen voedsel; geen producten!!! **Je opdracht is om op het einde van het spel zeker over TWEE fabriekjes te beschikken.**

ALGEMEEN

- Zet jouw pion op het vakje start.
- Elke speler mag om beurt met de dobbelsteen gooien en zich overeenkomstig het aantal ogen verplaatsen. Je mag enkel vooruit op de straat.
- Als op een vrije bron komt, niet in bezit van Agwa, dan heb je recht op 3 watervoorraden. Je moet die bij Water opvragen tijdens jouw speelbeurt. Anders ben je ze kwijt !! Let dus op.

VRAAGKAARTEN

- Als je op een vraagplaats komt, neem je een vraagkaart.
- Hierop staan altijd twee vragen. Je leest zowel het nummer als de vraag luidop voor.
- Bij elk juist antwoord verdien je 2 watervoorraden.

AANKOPEN = INVESTEREN

- Kopen mag alleen aan het begin van je speelbeurt; dus voor je gooit met de dobbelsteen.
- Voor **ZES** watervoorraden kan je een fabriekje kopen bij Water.
- Deze watervoorraden gooi je in het meer Vuil Water.



Een fabriekje kan je inplanten op een leeg speelvakje.
Je mag hoogstens twee fabriekjes op een speelvakje plaatsen.
Eens neergepoot, mag je ze niet meer van plaats veranderen.

ALS ER IEMAND OP JOUW TERREIN KOMT

- Wie op een vakje komt waar jouw fabriekje staat, moet aan jou een waterbelasting van 2 watervoorraden betalen. Je moet ze opvragen voor iemand anders met de dobbelsteen heeft gegooit.
- Staan er 2 bedrijven, dan bedraagt de belasting 4 watervoorraden.

BETALEN

- Als je niet kan betalen met watervoorraden, dan kan je één of meerdere fabriekjes inleveren bij Water.
- Voor het inleveren van een fabriekje krijg je niet meer de oorspronkelijke waarde. Je krijgt nu slechts 3 watervoorraden.

Vervul je opdracht. Zorg dat je niet failliet gaat.

VEEL SUCCES!

DE BOERENVERENIGING TÈT KOLÈ

Jij bent een vertegenwoordiger van de boerenbeweging Tèt Kolè, dat betekent “Koppen Samen” in het Haïtiaans Creools. Als boer heb jij waterreservoirs nodig om je velden te irrigeren. Zonder irrigatiewater overleef je niet. **Je opdracht bestaat er in om waterreservoirs aan te leggen en er voor te zorgen dat je op het einde van het spel minstens EEN reservoir onderhoudt.**

ALGEMEEN

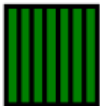
- ➔ Zet jouw pion op het vakje start.
- ➔ Elke speler mag om beurt met de dobbelsteen gooien en zich overeenkomstig het aantal ogen verplaatsen. Jij mag enkel vooruit op de straat.
- ➔ Als je op een vrije bron komt, niet in bezit van Agwa, dan heb je recht op 3 watervoorraden. Je moet die bij Water opvragen tijdens jouw speelbeurt. Anders ben je ze kwijt.

VRAAGKAARTEN

- ➔ Als je op een vraagplaats komt, neem je een vraagkaart.
- ➔ Hierop staan altijd twee vragen = twee kansen. Je leest zowel het nummer als de vraag luidop voor.
- ➔ Bij elk juist antwoord verdien je 2 watervoorraden.

AANKOPEN = INVESTEREN

- ➔ Kopen (investeren) mag alleen aan het begin van je speelbeurt, dus voor je gooit met de dobbelsteen.
- ➔ Een waterreservoir kost **ZES** watervoorraden. Dat kan je kopen bij Water.
- ➔ Deze watervoorraden gooi je in het meer Vuil Water (op het spelbord)



Een waterreservoir kan je inplanten op een leeg speelvakje. Je mag hoogstens twee waterreservoirs op een speelvakje plaatsen. Eens gelegd, mag je ze niet meer van plaats

ALS ER IEMAND OP JOUW TERREIN KOMT

- ➔ Wie op een vakje komt waar jouw waterreservoir staat, moet aan jou een waterbelasting van 2 watervoorraden betalen. Je moet ze opvragen voor iemand anders met de dobbelsteen heeft gegooid.
- ➔ Staan er 2 waterreservoirs, dan bedraagt de belasting 4 watervoorraden.

BETALEN

- ➔ Als je niet kan betalen met watervoorraden, dan kan je één of meerdere waterreservoirs inleveren bij Water.
- ➔ Voor het inleveren van een waterreservoir krijg je niet meer de oorspronkelijke waarde. Je krijgt nu slechts 3 watervoorraden.

Vervul je opdracht. Zorg dat je niet failliet gaat.

VEEL SUCCES!

WATER

In dit spel speel je **Water**. Dat wil zeggen dat je de watervoorraden beheert en het spel stuurt via de gebeurteniskaarten. Je bent mondig = af en toe deel je (naargelang een of andere gebeurtenis) rake klappen uit. Verder moet je aanvaarden wat de anderen je aandoen. Als je op een draaikolk komt, dan lees je in volgorde een gebeurteniskaart. Je lot verandert naarmate je meer gebeurtenissen kunt voorlezen. **Jij probeert zo vlug en zo veel mogelijk op de vakjes te komen waarop een draaikolk (spiraal) staat afgebeeld. Zorg dat er nog watervoorraden overblijven! Verdedig de belangen van water tijdens de speciale gebeurteniskaarten. Jij beheert de watervoorraden.**

ALGEMEEN

- ➔ Net als de andere gooi je met de gewone dobbelsteen als het je beurt is.
- ➔ verplaatst je op de waterweg. Als het je uitkomt mag je ook op straat!!!
- ➔ Alleen jij kunt zowel vooruit als achteruit.

WATERVORRADEN

- ➔ Je deelt watervoorraden uit;
 - x als de speler de vragen juist beantwoordt = per juist antwoord 2 watervoorraden.
 - x als een speler op een vrije bron komt (niet opgekocht door Agwa) = 3 watervoorraden.
 - x als het waterbedrijf Agwa op zijn / haar bron komt = 3 watervoorraden.
- ➔ Je zorgt er voor dat de gebruikte watervoorraden in het meer Vuil Water gegooid worden.

VRAAGKAARTEN

- ➔ Als een speler op een vraagkaart komt, controleer je het antwoord op je lijst.
- ➔ Als niemand het juiste antwoord weet, dan geef je zelf de oplossing.
- ➔ Je beloont een correct antwoord met **TWEE** watervoorraden. Een speler kan met een vraagkaart maximaal **VIER** watervoorraden verdienen.

DRAAIKOLK



- ➔ Bereik de vakjes waarop een draaikolk staat afgebeeld.
- ➔ Als je op een vakje met een draaikolk komt, lees je een gebeurteniskaart luidop voor.
- ➔ Wees niet bang om wat toneel te spelen bij het voorlezen; dat maakt het leuker!
- ➔ Zorg ervoor dat elke speler de opdracht uitvoert die op de gebeurteniskaart staat.

WAT DOE JE NOG?

- ➔ De belangen van het water verdedigen tijdens de congressen (wordt uitgelegd op een gebeurteniskaart).

VEEL SUCCES!



Protos : Flamingostraat 36 : 9000 Gent 09/235 25 10
www.protos-educatief.be
www.protos.ngo

WaTer Voor lAter

gebeurtenissenboek

protos
educatief



gebeurtenissenboek



1

WATER VOOR LATER • gebeurtenissenboek

Alles wat in schuin – italic- staat (zoals deze tekst) is enkel en alleen voor jou (= WATER) bedoeld!

Dat hou je gewoon voor jezelf.

De rest (= wat in 'gewone' letters staat) lees je luidop voor.

(in stilte : staat schuin is dus voor jou alleen). In dit spel, ben je WATER... Zorg dat je heel regelmatig op een draaikolk komt. Telkens als jij met je pion op een draaikolk komt mag je immers een gebeurtenissenkaart uit dit boeiende gebeurtenissenboek voorlezen. Sommige gebeurtenissen spelen in je voordeel. Dat is jouw 'verdediging' !!



- ➔ Doe dit wel in volgorde = eerst gebeurtenis 1 dan pas de 2de, dan de 3de Succes !



2

WATER VOOR LATER • gebeurtenissenboek

GEBEURTENIS 1

60 - 100 jaar geleden.

Aan water is er geen gebrek. Er is genoeg. Waarom ons zorgen maken?

Daarom krijgt elke speler (= Komalant, Agwa en Tète Kolè) **vijf** watervoorraden.

- ➔ Je kan pas naar de volgende bladzijde = gebeurteniskaart als je opnieuw op een speelvak komt met een draaikolk.

3

WATER VOOR LATER • gebeurtenissenboek

GEBEURTENIS 2

Reclame zet de mensen er toe aan om nog meer flessenwater te kopen. Nochtans is kraanwater veel goedkoper dan flessenwater. Maar met de verkoop van flessenwater doen de investeerders goede zaken !

Het waterbedrijf 'AGWA' krijgt zo vijf (5) extra watervoorraden.
Komalant en Tet Kolè krijgen er elk twee (2) ! Dat is nu eenmaal zo !

- ➔ *Probeer zo vlug mogelijk op een "draaikolk" te komen, dan kan je deze bladzijde omslaan en de volgende (de 3de) gebeurtenissenkaart voorlezen.*



4

GEBEURTENIS 3

Veertig jaar geleden. Er wordt volop gebouwd: niet alleen huizen maar ook nieuwe fabrieken.
Er komen meer straten om het autoverkeer op te vangen.

Iedere inwoner profiteert van de economische bloei. Ik, "WATER", geef daarom aan elke speler zes watervoorraden.

- ➔ *Probeer zo vlug mogelijk op een "draaikolk" te komen, dan kan je de volgende gebeurtenissenkaart voorlezen.*

Schrijf ondertussen op een apart blaadje papier zelf ook op wat je NU voelt als "water".



5

GEBEURTENIS 4

Dertig jaar geleden. Er wordt veel verkocht en gekocht. De zaken gaan goed. De mensen maken zich **geen** zorgen om water.

- De fabriek KOMALANT krijgt 5 watervoorraden.
- Het waterbedrijf AGWA krijgt 4 watervoorraden.
- De boerenvereniging TET KOLE krijgt 3 watervoorraden.

- ➔ *'WATER' je watervoorraden blijven dalen. Je blijft maar uitdelen... en er komen geen watervoorraden bij !!!*

6

GEBEURTENIS 5 *(Met ietsje luidere stem!)*

Aandacht. Aandacht. Dit is een speciale gebeurtenissenkaart.

Onderzoek heeft aangetoond dat we zeer gulzig omspringen met water. Op een congres worden **alle** partijen opgeroepen om na te denken over deze uitdaging. AGWA, KOMALANT en TET KOLE moeten beslissen hoeveel watervoorraden ze zullen afstaan.

Ook ik –‘WATER’– zal meedoen aan dit congres. Dit congres biedt ons 3 mogelijkheden. Ofwel leveren jullie elk twee watervoorraden in, of elk drie of elk vier.

- Als jullie beslissen om elk 2 watervoorraden (samen 6) in te leveren dan wordt **1/4** van het gebruikte water uit het ‘vuil meer’ gezuiverd.
- Beslissen jullie 3 watervoorraden (samen 9) in te leveren dan wordt **2/4** gezuiverd;
- Leveren jullie er elk 4 watervoorraden in dan wordt 3/4 gezuiverd en (!!): dan mag ik “WATER” telkens als een speler op een **vrije bron komt, 4 (VIER !!) watervoorraden wegnemen uit het vervuild meer!**

Aan ons de keus. Wat beslissen we? We krijgen hiervoor maximaal 6 minuten!



➔ ‘WATER’: verdedig je op dit congres !! Het is de kans om watervoorraden in te slaan.

7

GEBEURTENIS 6

Oei.

Waw – Ai !!

Het moest er eens van komen.

Een zware wervelstorm waait over het land.

Denk aan de orkanen die de jongste tijd in het nieuws zijn...

Alle rivieren zijn veranderd in modderstromen. De eerstvolgende dagen; zelfs weken is er geen drinkbaar water beschikbaar.

- ➔ **Alle** spelers gooien **TWEE** watervoorraden in het meer ‘vervuild water’ !!



8

GEBEURTENIS 7

Water gaan halen aan de rivier kost tijd. Kinderen (vooral meisjes gaan daarom niet naar school).

Daarenboven is rivierwater niet gezond. Veel kinderen sterven door een gebrek aan gezond en veilig water.

Veel mensen zoeken rijkere gebieden op om aan de armoede te ontsnappen.

- ➔ TÈT KOLÈ en KOMALANT, jullie gooien elk **DRIE** watervoorraden in het meer ‘vervuild water’. AGWA heeft zich goed kunnen voorbereiden op de situatie en gooit slechts **ÉÉN** watervoorraad in het meer ‘vervuild water’.

9

GEBEURTENIS 8

Opgelet mensen, ook deze gebeurtenissenkaart nodigt de fabriek, de boerenvereniging, en het waterbedrijf opnieuw uit voor een congres. Men heeft namelijk geconstateerd dat er toch minder zuiver water per persoon beschikbaar is dan men eerst had gedacht. Water zuiveren kost ook geld. Veel gebruikt water wordt nog altijd niet gezuiverd! Er is niet alleen veel vraag naar water; ook de natuur heeft recht op proper water!! We kunnen echter opnieuw beslissen wat we gaan doen of misschien niet willen doen !

Er zijn drie mogelijkheden.

- Leveren jullie elk 4 watervorraden (samen 12) in dan wordt $\frac{1}{4}$ gezuiverd;
- Leveren jullie elk 6 watervorraden in wordt $\frac{2}{4}$ van het gebruikte water gezuiverd.
- Leveren jullie elk 8 watervorraden in dan wordt **alle** gebruikt water gezuiverd.

→ Ook hiervoor krijgen we maximaal 6 minuten om tot een beslissing te komen.



10

GEBEURTENIS 9

Beken en grachten zijn verdwenen om plaats te maken voor huizen, parkeerterreinen, autowegen... Veel huizen komen bij heftige regenval onder water te staan. De schade kan zeer groot zijn.

De natuur toont zich meer en meer van haar ruwe kant. Er komen meer stormen en meer zware rukwinden... Dat zorgt ook voor vernielingen.

→ Elke speler moet **VIER** watervorraden in het meer 'vervuild water' gooien.



11

GEBEURTENIS 10

Beste medespelers, in mijn handen hou ik nu de laatste gebeurtenissenkaart. Opnieuw is er een congres; maar ditmaal op wereldschaal. Het congres (met jongeren uit alle hoeken van de wereld) onderzoekt hoe de watervorraden beter verdedigd kunnen worden: zo kunnen meer mensen er langer van genieten. Ook de mensen die later geboren worden moeten over zuiver water kunnen beschikken. Er moet tevens gewerkt worden aan rioleringen voor iedereen! Ook voor de mensen in de krottenwijken. Het congres beantwoordt onderstaande vragen. Wie schrijft de oplossingen op? Succes.

- 1 Welke 2 thema's moeten op zo'n wereld-water-congres zeker besproken worden?
Graag met een woordje uitleg = motiveer de onderwerpen.
- 2 Hoe kunnen wij hier "water" helpen? Zoek minstens 3 manieren waaruit blijkt dat je water-vriendelijker bent. Tip : hoe kan jij er **hier** voor zorgen dat meer mensen **ginds** in Afrika of Azië over meer gezond water beschikken?

12

Jullie oplossingen vergelijken we straks met wat de andere groepen hebben gevonden.