



**WATER
WIJS**
stadsspel



JOUW STAD ALS **SPELBORD**

Het **WATERWIJS** STADSSPEL is een **interactief en educatief stadsspel** rond duurzaam watergebruik en klimaatverandering waarbij de stad het spelbord is. Jongeren worden per groepje van 4 gekoppeld aan een personage met een bepaalde watervoorraad. De **teams** worden in hun eigen stad of gemeente uitgedaagd met challenges en dilemma's. Het bewijs sturen de leerlingen in de vorm van filmpjes, tekst of foto's door via een tablet of smartphone naar hun leerkracht. Zo kunnen ze waterdruppels verdienen voor hun personage. Het groepje met in totaal de **grootste watervoorraad** wint.

Al doende ontdekken jongeren het verband tussen consumptiekeuzes, klimaatverandering en de **watervoorraden wereldwijd**. Jongeren verkennen tijdens de game lokale, duurzame initiatieven. Want wat hebben de verpakkingsvrije winkel, de lokale bibliotheek, een hippe tweedehandswinkel, apps tegen voedselverspilling, gerecycleerd papier in de supermarkt en het vegetarisch restaurant om de hoek gemeen? Een kleinere watervoetafdruk natuurlijk. Zo ontdekken jongeren wat in hun stad of gemeente al gebeurt rond duurzaam watergebruik én op welke manier zij zelf graag een **engagement** zouden opnemen voor water wereldwijd.

Dit is de **testversie** van het **WaterWijze stadspel**, ontwikkeld door Join For Water in samenwerking met Stad Aalst en lyceum Aalst en met de steun van de Provincie Oost-Vlaanderen.

© 2025 Join For Water - www.joinforwater.ngo/educatie

Ga gerust met ons materiaal aan de slag en hou ons op de hoogte! *Meer info? Neem contact met Sarah De Raedt, scholen@joinforwater.ngo*



VOLG JE PERSONAGE

Elk team volgt een personage. De **teams** worden in hun eigen stad of gemeente uitgedaagd met challenges en dilemma's.

Je maakt een waterwijze kaart op maat van jouw stad of gemeente.



CHALLENGE JE GROEP

Elk team stuurt het bewijs van de **challenge** in de vorm van filmpjes, tekst of foto's door via een tablet of smartphone naar de leerkracht.

Je zorgt dat de challenges kunnen doorgaan op waterwijze locaties. Meer fun én waterwijs.



WIN WATERDRUPPELS

Zo kunnen ze waterdruppels verdienen voor hun personage. Het groepje met in totaal de **grootste watervoorraad** wint.

Je begint aan het spel met een ongelijke watervoorraad. Speel slim, draag zorg voor water en win!

Doel: zo groot mogelijke
watervoorraad opbouwen
Spelers: 2de - 3de graad
secundair onderwijs
Speltijd: 3 uur
Groep: 25-80 spelers
Waar: jouw stad of gemeente



DOELSTELLINGEN

Waarom spelen we dit spel? Wat willen we dat leerlingen meenemen na het spel? Van **inzicht in duurzaam watergebruik** tot **engagement**: we zetten de doelstellingen op een rij. Het overzicht van de gekoppelde eindtermen en leerplandoelen vind je achteraan in dit document.
De leerlingen:

- **ontdekken en lichten toe op welke manier burgers, bedrijven, de overheid, middenveldorganisaties enz. actie ondernemen in de eigen stad voor uitdagingen m.b.t. SDG 6 rond duurzaam watergebruik.**
- **willen een engagement opnemen voor water via duurzame waterkeuzes en/of hun stem te verheffen naar het beleid.**
- kunnen in eigen woorden het verband tussen klimaatverandering en wateruitdagingen uitleggen door gebruik te maken van systeemdenken.
- kunnen in eigen woorden het verband tussen consumptie hier en wateruitdagingen elders uitleggen door gebruik te maken van systeemdenken.
- verkennen verschillende perspectieven met betrekking tot het maken van duurzame keuzes rond water en gaan hierover in dialoog.
- reflecteren op hun keuzes bij aankopen: in welke mate zij rekening houden met duurzame consumptie wat betreft water en wat hun keuzes mee bepaalt.
- reflecteren op acties m.b.t. klimaatverandering en water.
- gaan in dialoog over hoe zij kijken naar mogelijke engagementen die je kan opnemen voor water.
- zoeken en selecteren doelgericht informatie in diverse bronnen zoals infographics, boeken, audiovisueel materiaal, personen...
- creëren digitale inhouden (filmpjes, foto's, tekst) i.f.v. het uitvoeren van de opdrachten in het spel.
- werken in teams samen, maken daarbij samen keuzes en een plan, en realiseren de challenges.

WIE KAN HET SPEL SPELEN

DOELGROEP

Wie kan het spel spelen? Het spel is ontwikkeld met als doelgroep **2de – 3de graad secundair** onderwijs.

Met in het bijzonder:

- Derde graad arbeids- en dubbele finaliteit
- Tweede graad doorstroom

Challenges en personages kunnen weggelaten of toegevoegd worden afhankelijk van jouw leerlingengroep.

GROEPSGROOTTE

Met hoeveel leerlingen kan je spel spelen? Je kan het spel met jouw klasgroep **tot 25 leerlingen** spelen of samen met verschillende klassen. Het spel is vlot te spelen **met een groep tot 80 leerlingen**. Voorzie dan per 20 leerlingen minstens één leerkracht om het spel mee te begeleiden.

WAAR KAN JE HET SPEL SPELEN?

Een stad als klaslokaal. De leerlingen gaan op ontdekkingsstocht in hun vertrouwde omgeving, maar niet elke stad is even geschikt. Kies bij voorkeur een **stad of gemeente die de jongeren goed kennen** én die **voldoende groot** is om een gevarieerd aanbod aan locaties te bieden.

Speel het spel in een stad of gemeente met minstens:

- Een **bib en/of tweedehands boekenwinkel**
- Een **restaurant** en/of (verpakkingsvrije) winkel met vegetarisch aanbod
- Een **supermarkt**
- Een **plaats waar klimaatadaptatie voor water zichtbaar is** bv. wadi's, gescheiden riolering, bufferzones voor rivieren, infiltratiezones, recent ontharde zones, groengevels, groendaken, regenput...
- Een winkel met **tweedehandskledij** en/of duurzaam geproduceerde kledij
- **Gemeentehuis**.

Zo maak je het spel vlot, leerrijk én aantrekkelijk voor de leerlingen. En maak je leerlingen écht warm om een engagement op te nemen voor water.

SPELDUUR

Voorzie ongeveer **3 uur** voor het volledige spel (30 min. voorbereiding, 120 min. challenges, 30 min. nabespreking).

OVERZICHT PERSONAGES EN CHALLENGES

OVERZICHT PERSONAGES

Wie speelt welke rol? Maak kennis met de **personages** uit het spel. Je vindt ze bij het spelmateriaal, personagekaarten. Elk personage start met een **andere watervoorraad**, heeft een **eigen link met water**, en krijgt **bonuspunten** bij een bepaalde challenge.

Je kan in het spel **alle personages gebruiken of bepaalde personages** kiezen die passen bij jouw leerlingengroep en/of doelstellingen. Elk personage brengt een andere wateruitdaging, engagement en perspectief binnen.

Bekijk welke elementen je graag in de nabespreking wil opnemen óf die interessant zijn om achteraf verder te verdiepen in de les.

PERSONAGEKAART



IK BEN
AYLA

17 jaar, fashionista

OMDAT IK JOUW BUDDY BEN VERDIEN
JE 4 WATERDRUPPELS EXTRA
BIJ DE CHALLENGE

FASHION INFLUENCER



Hey! Ik ben Ayla, in het weekend doe ik een studentenjob in een eco-fashion winkel. De mode-industrie slurpt water: van katoen telen tot stoffen kleuren, het verbruikt en vervuult gigantisch veel water.



Kijk maar naar het Aralmeer: bijna volledig opgedroogd door de katoenproductie! In de zandwoestijn die achterblijft, zitten pesticiden en meststoffen die met zandstormen in de longen van de mensen terecht komen. Gelukkig werken landen samen om het meer te redden.

Daarom kies ik bewust voor duurzame mode. Onze winkel verkoopt kleding van hennep, linnen en gerecycled textiel. Zelf shop ik ook tweedehands. Zo blijf ik stijlvol én draag ik mijn steentje bij aan de planeet.



PERSONAGEKAART

VERDIEN DRUPPELS EXTRA
BIJ DE CHALLENGE DIE JE
PERSONAGE AAN HET HART
GAAT

WIE IS HET PERSONAGE? WELKE
WATERUITDAGINGEN ZIEN ZE? WELK
ENGAGEMENT VOOR WATER NEMEN ZE
OP?

HET PRODUCT IS OP HET
EINDE 1 DRUPPEL WAARD



OVERZICHT

Ayla, Fashionista

Watervoorraad bij de start = 4 druppels
Challenge 'Fashion influencer' = verdient 4 druppels extra
Chips = op het einde 1 druppel waard

Malik, Beleidsmaker

Watervoorraad bij de start = 3 druppels
Challenge 'Laat je stem horen' = verdient 4 druppels extra
Koek = op het einde 2 druppels waard

Rui, Landbouwer in Brazilië

Watervoorraad bij de start = 1 druppel
Challenge 'Smakelijk' = verdient 4 druppels extra
Cashewnoten = op het einde 4 druppels waard

Rawa, Klimaatvluchteling

Watervoorraad bij de start = 1 druppel
Challenge 'Waterexpert in jouw droomjob' = verdient 4 druppels extra
Chocolade = op het einde 4 druppels waard

Achille, Jurist bij de EU

Watervoorraad bij de start = 2 druppels
Challenge 'Laat je stem horen' = verdient 4 druppels extra
Rozijnen = op het einde 3 druppels waard

Idris, Klimaatactivist

Watervoorraad bij de start = 2 druppels
Challenge 'Laat je stem horen' = verdient 4 druppels extra
Pindanoten = op het einde 3 druppels waard

Charlie, dochter van een landbouwer

Watervoorraad bij de start = 4 druppels
Challenge 'Smakelijk' = verdient 4 druppels extra
Appels = op het einde 1 druppel waard

Younes, Werkt bij de

drinkwatermaatschappij
Watervoorraad bij de start = 3 druppels
Challenge 'Ontdek klimaatadaptatie in ...' = verdient 4 druppels extra
Bananen = op het einde 2 druppels waard

Elien, Journalist en verhalenverteller

Watervoorraad bij de start = 2 druppels
Challenge 'Interview' = verdient 4 druppels extra
Dadels = op het einde 3 waterdruppels waard

Melissa, Lid van een jeugdbeweging

Watervoorraad bij de start = 3 druppels
Challenge 'Stop voedselverspilling' = verdient 4 druppels extra
Wafel = op het einde 2 waterdruppels waard

OVERZICHT CHALLENGES

Tijdens het uitvoeren van de challenges ontdekken jongeren hoe mensen op verschillende manieren **engagement** opnemen voor water. Ze gaan op onderzoek, gaan in dialoog met anderen, verkennen verschillende perspectieven en ondernemen samen actie.

Bij de eerste challenges, 'Selfie tijd' en 'Rara, wie ben ik', verdienen de teams nog geen punten. Dit helpt de game master om de start overzichtelijk te houden. Eens de teams hun personage hebben leren kennen, kunnen ze **per challenge waterdruppels verdienen** voor hun personage. Hoeveel waterdruppels de teams verdienen per challenge vind je bij het spelmateriaal op de Challengekaarten.

Er is voor elk team één challenge waarbij ze, dankzij de link met hun personage, **extra waterdruppels** kunnen verdienen. Het overzicht hiervan vind je bij het spelmateriaal op de Personagekaarten en de Scorekaarten.

START
MET DEZE
CHALLENGE

RARA WIE BEN IK

In de game zal je de **watervoorraad** van jouw personage zo hoog mogelijk moeten houden. Ga in de zaal op zoek naar jouw **product**. Draai het blad om en maak kennis met jullie personage. Wie zal jullie inspirerende partner in crime zijn?


Maak een foto van de uitleg bij jouw personage.
Stuur een bericht waarin je beschrijft:


- Welke wateruitdaging jouw pers...
- Hoe jouw personage mee zorg dr...

CHALLENGEKAART

w

NEEM HET TELEFOONGESPREK OP (BEL OP LUIDSPREKER EN MAAK HIER EEN FILMPJE VAN). STUUR DIT FILMPJE DOOR. VERDIEN 1 WATERDRUPPEL.





CHEFKOK

Mmm... Ik voel dat het tijd is voor een waterbesparende **kookuitdaging!**

Kies een ingrediënt met lage watervoetafdruk uit mijn lijstje (halloumi, linzen, bonen of een veggieburger), voeg minstens 4 andere ingrediënten toe en maak er een topgerecht van. Bel iemand uit je familie om mee te helpen. Kan je hen overtuigen om jouw gerecht deze week te proberen?

w **CHALLENGEKAART**

HIERMEE MOET JE
IN ORDE ZIJN OM JE
WATERDRUPPELS TE
VERZILVEREN

VERDIEN WATERDRUPPELS
MET DE CHALLENGES

GA DE UITDAGING AAN EN
DOE DE CHALLENGE!

SPELVERLOOP

Hoe start je het spel? Wat doen de leerlingen onderweg? En hoe bepaal je wie wint? Ontdek hoe het spel is opgebouwd en welke rol jij als **spelleider** speelt in elke fase.

IN EEN NOTENDOP

Het spel in het kort. Een snelle samenvatting van hoe het spel werkt: van personage kiezen tot challenges uitvoeren en druppels verzamelen. Ideaal om snel een overzicht te krijgen.

In het WaterWijze stadsspel kiest elk **groepje** een **voorwerp** waaraan een **personage** is gekoppeld. Dat bepaalt de **watervoorraad** bij de start. In een eerste challenge maken de leerlingen kennis met hun personage, welke uitdagingen het ziet rond water in de eigen omgeving en hoe het personage zorg draagt voor water.

Vervolgens trekken de jongeren de **stad** in waar ze met hun team verschillende challenges uitvoeren. Sommige **challenges** moeten op een specifieke plaats zoals een veggie restaurant, een tweedehandswinkel enz. uitgevoerd worden, voor andere challenges kunnen ze de plaats zelf kiezen. Zo maken ze kennis met verschillende **duurzame initiatieven in de stad**. Bij elke challenge kunnen de leerlingen een bepaald aantal waterdruppels verdienen. Ze sturen daarvoor een bewijs in de vorm van een tekst, foto of filmpje naar de spelleider. De winnaar is de groep met het meeste aantal druppels.

Als **spelleider** bereid je het spel voor en maak je aanpassingen naar jouw stad. Tijdens het spel begeleidt elke spelleider max. 5 teams. Je moedigt hen aan. Je gaat na of de teams de opdrachten correct uitvoerden en kleurt op de scoreborden het passende aantal druppels in. Na het spel houd je met de leerlingen een korte nabespreking.

VOORBEREIDING

Een goede voorbereiding is het halve werk. Een geslaagd spel begint bij een degelijke voorbereiding. In deze sectie krijg je stap voor stap uitleg over wat je op voorhand moet regelen om het spel op maat van jouw stad of gemeente te organiseren.

ENKELE MAANDEN TOT WEKEN OP VOORHAND

Wat moet er zeker ruim op voorhand klaar zijn? In de maanden tot weken voor je het spel speelt, pas je het spel aan naar jouw stad en zorg je dat de locaties vast liggen.

- Voorzie een **plaats in het centrum**, dicht bij de winkelstraten bv. van waaruit je het spel zal spelen: de school, een zaaltje waar de leerlingen zelfstandig kunnen binnen- en buitengaan.
- Speel je het spel met een groep van meer dan 25 leerlingen? Vraag je collega's om **hulp**. Zorg voor minstens één leerkracht per 20 leerlingen om het spel die dag mee te begeleiden. Geef de handleiding en bijlagen door zodat de collega's dit op voorhand even kunnen doornemen.

- **Pas de challenges aan** aan initiatieven in je eigen gekozen stad:
 - Spreek voor de challenge '**SMAKELIJK**' met een lokaal restaurant met groot vegetarisch aanbod, een verpakkingsvrije winkel of een ander initiatief af dat de leerlingen er een proevertje mogen halen. Vraag om de ingrediëntenlijst naar jou door te sturen. De leerlingen moeten immers 3 ingrediënten uit het gerecht raden. Handige gerechten zijn een spread met broodstokje of quiche. De leerlingen kunnen deze opdracht volledig zelfstandig uitvoeren en hebben geen begeleiding van het personeel nodig. Geef een telefoonnummer door waar je bij problemen kan bereikt worden.

Indien je geen passende plek vindt voor deze challenge, kan je ook een veggie gerechtje bij jou als spelleider laten proeven. Geef dan wel aan tot hoe laat deze challenge kan worden uitgevoerd.

Vul bij het spelmateriaal op het challenge kaartje 'SMAKELIJK' de plaats aan in de zin 'Bezoek... '
 - Pas bij het spelmateriaal op het challenge kaartje '**ZOEK EEN BOEK**' de zin aan 'Tip: Ga naar ...' met een bib en/of plek waar je tweedehands boeken kan kopen in de buurt.
 - Pas bij het spelmateriaal op het challenge kaartje '**FASHION INFLUENCER**' de handelszaken aan in de zin 'Ga op bezoek in een tweedehandswinkel zoals ... of winkel met duurzame kledij zoals ... ' naar de lokale mogelijkheden.
 - Laat aan de **handelszaken** uit 'Zoek een boek' en 'Fashion influencer' weten dat er mogelijks leerlingen kunnen langskomen om een kleine opdracht zelfstandig uit te voeren op de dag wanneer jullie het spel spelen.
 - Pas op de challenge kaart '**Ontdek klimaatadaptatie in...**' de plaatsnaam aan naar de stad waar je het spel speelt. Vul bij 'Kies één van deze plekken' één of meerdere te bezoeken plaatsen aan waar initiatieven voor klimaatadaptatie voor water zichtbaar zijn. Geef wat meer info bij de verschillende initiatieven. Mogelijke voorbeelden zijn: wadi's, gescheiden riolering, bufferzones voor rivieren, infiltratiezones, recent ontharde zones, groengevels, groendaken, regenput...
- Maak een kaart met daarop de verschillende plaatsen waar een opdracht kan worden uitgevoerd + de plek van waarop jullie het spel spelen. Gebruik daarvoor **Mygooglemaps** en een **QR-code** naar de kaart (zo kan je de kaart ev. nog aanpassen indien nodig). Je vindt een voorbeeld bij het spelmateriaal.
- Zorg dat alle challenges kunnen worden uitgevoerd in een straal van idealiter **500 meter** van 'de plaats van waaruit je het spel speelt' bv. je school of een zaaltje in het centrum van de stad.

ENKELE DAGEN OP VOORHAND

Dit is je **checklist** voor enkele dagen vóór het spel. Enkele weken tot dagen voor je het spel speelt, verzamel je alle nodige materialen en zet je de online mappen klaar.

- Bereid de **mappen en tussendoortjes** per personage voor: Aan elk tussendoortje is een personage met een bepaalde watervoorraad gekoppeld. Koop per personage het passende tussendoortje. Kies waar mogelijk voor bio, eco en/of fair trade label of verpakkingsvrij. Voor een overzicht van de tussendoortjes: zie 'benodigdheden'.
- Maak in je **online schoolplatform**, bv. Smartschool, Google Classroom... een map per personage. Geef de map de naam van het tussendoortje + personage bv. Achille_rozijnen. Indien er meer groepjes zijn dan personages, worden sommige personages dubbel gebruikt met de vermelding bv. Achille_rozijnen1 en Achille_rozijnen2. Indien er minder groepjes zijn kunnen personages worden weggelaten.
- Voorzie minstens 1 stuk **stoepkrijt** per team.
- Print** de nodige materialen af uit het **SPELMATERIAAL**:
 - Scoreblad per personage (A3)
 - Personagekaart met op voorzijde het tussendoortje (A3)
 - Per personage een envelop met op A4
 - Aan de buitenzijde: Korte info personage (zie spelmateriaal omslaglabels)
 - In de envelop:
 - De challengekaarten
 - De personagekaarten
 - Kaart met (QR-code met) en challenge locaties.

VLAK VOOR JE HET STADSSPEL SPEELT

De laatste praktische voorbereidingen. Net voor het spel start, zijn er nog een paar praktische zaken om in orde te brengen. Deze tips zorgen voor een vlotte start van de dag.

- Zet **stoelen** klaar voor de leerlingen, orden ze ev. reeds per 4.
- Activeer de **beamer** en **geluid**.
- Hang de **wifi**-code op indien er geen goede ontvangst is in de zaal.
- Hang de **personagekaarten** in de ruimte of bij waterplekken (toilet, waterkraantje...) in het gebouw. Hang de afbeelding van het **tussendoortje** naar voor gericht (op de achterzijde staat de info over het personage).
- Zet tafels klaar met daarop de **tussendoortjes** uitgesteld + het **scoreblad** van de verschillende personages
- Zet tafels klaar met een **laptop** per leerkracht die de leerlingen mee zal opvolgen. Voorzien minstens 1 laptop per 5 leerlingengroepjes. Tip: Voorzie ook een kopje koffie, thee, water... voor de spelleiders.

CHALLENGES UITVOEREN

Op ontdekking in de stad. De leerlingen maken kennis met hun personage. Daarna gaan ze op pad en voeren opdrachten uit op verschillende plekken in de stad. Hier lees je hoe je dat als spelleider opvolgt, aanmoedigt en feedback geeft.

- Ontdek alle challenges in bij het spel materiaal.
- Enkel de eerste twee opdrachten zijn verplicht als startopdracht **Selfie tijd!** Verwerkt als testopdracht in de powerpoint **Rara, wie ben ik?** Bij deze opdracht krijgen de teams hun opdrachtenkaartjes in de envelop van hun personage.
- Na het uitvoeren van 'Rara, wie ben ik?', gaan de **leerlingen** op pad en voeren ze zelfgekozen **opdrachten** uit in de stad in een zelfgekozen volgorde. Ze hoeven dus niet alle challenges uit te voeren.
- Per uitgevoerde challenge sturen de leerlingen een **bewijs** via Whatsapp, Smartschool of een gelijkaardig communicatiesysteem naar de **spelleider** in de vorm van tekst, een foto en/of filmpje. Om de tekst te uploaden is het handig als de leerlingen een notitie maken in hun gsm, daar een printscreen van maken, de titel van de challenge ingeven als naam en dit uploaden als afbeelding.
- De spelleider **kleurt het passend aantal waterdruppels in** per correct uitgevoerde opdracht. Indien niet correct uitgevoerd, stuur je een berichtje naar de groep met feedback en vraag je om de opdracht correct af te werken. Bij de challenges waar de leerlingen op bezoek gaan bij initiatieven in hun stad, kunnen ze meer punten verdienen.

Het aantal punten per challenge:

1 waterdruppel: Chefkok - Expert in jouw droomjob - Tips and tricks - Interview - Wat is jouw mening? - Waterheld

2 waterdruppels: Papier hier

3 waterdruppels: Zoek een boek - Fashion influencer - Stop voedselverspilling - Laat je stem horen - Ontdek klimaatadaptatie in {Aalst} - Smakelijk

- Elk personage krijgt bij een **bepaalde challenge, gelinkt aan hun personage, 4 extra waterdruppels.**
- Geef motiverende **feedback**. Moedig de jongeren aan. Leg indien nodig uit waarom een challenge niet correct is uitgevoerd en wat je van de groep verwacht om de challenge succesvol af te werken.
- Als je merkt dat er even wat minder challenges worden uitgevoerd, motiveer de groepjes door hen te laten weten dat ze éénmalig, de **komende 15 minuten, dubbele punten** kunnen verdienen per juist uitgevoerde challenge. Doe dit niet te laat in het spel. Sommige groepjes sparen immers hun bewijsjes op om deze in één keer te kunnen doorsturen tijdens de 'dubbel punten periode'.

- Stuur minstens 1x de **tussenstand** door.
- Stuur een **herinnering** wanneer het **laatste kwartier** ingaat.
- Bij het terugkomen na het spel, kunnen de groepjes hun **tussendoortje van hun personage inruilen voor extra waterdruppels**. Als bv. de chocolade niet is opgegeten door de leerlingen, hebben ze immers water gespaard. Hoe groter de watervoetafdruk van het product, hoe meer waterdruppels die waard is, maar ook hoe kleiner de watervoorraad van het personage bij de start. Hoeveel druppels elk product waard is, vind je op pagina 7. Als je extra speelleiders hebt, print dan deze pagina ook voor hen af.

NABESPREKING

Samen reflecteren. Een korte nabespreking helpt de leerlingen om stil te staan bij wat ze geleerd hebben. Hier vind je enkele gerichte vragen om het gesprek op gang te brengen.

- **Bekijken** van enkele foto's en filmpjes.
- Welke **challenges** vond je het leukst? Waarom?
- Wat heb je **bijgeleerd**? Wat vond je verrassend?
- Naar welke **winkels, bedrijven...** die je bezocht zou je nog wel eens teruggaan? Waarom?
- Wie was jouw **personage**? Wat had het te maken met water? Hoe voelde het om met een ongelijke watervoorraad te starten? Waarom deden we dit? Wat heeft dit te maken met de realiteit?
- Met welke **tips** om duurzaam om te gaan met water wil je in de toekomst zelf aan de slag?

DANKJEWEL OM DIT MEE
MET ONS TE TESTEN



- Sluit af met het bekendmaken van de **winnaars**.

BENODIGDHEDEN

Wat heb je nodig om het spel te organiseren? Een overzicht van alle materialen die je per team en per spelleider nodig hebt om het spel praktisch te laten verlopen.

- Voedingsmiddelen personages: chips, reep chocolade, koek, cashewnoten, pindanoten, appels, rozijnen, dadels, bananen, wafels... (ev. dubbel indien meer groepjes)
- Per team (prints uit het spelmateriaal)
 - Scoreblad per personage (handig op A3)
 - Infociche per personage met op voorzijde het tussendoortje (A3)
 - Per personage een envelop met op A4
 - * Aan de buitenzijde: Korte info per personage + een telefoonnummer voor bij problemen
 - * In de envelop:
 - de challengekaarten,
 - de personagekaarten,
 - een kaart met QR-code met locaties van de challenges
 - Stoepkrijt
 - Tablet of smartphone met sim-kaart
- Online klaarzetten per team: Een map op Smartschool (of Whatsappgroep of ander platform) met de vermelding van het product + de naam van het personage (en ev. 1 en 2 indien bepaalde personages 2x worden gebruikt)
- Powerpoint Waterwijs stadsspel
- Laptop met wifi per leerkracht die helpt de bewijsjes op te volgen voor een aantal (max. 5) groepjes
- Beamer, geluidsbox
- Plakband

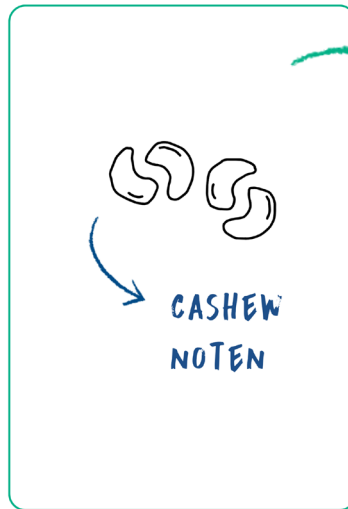
NAVERWERKING

Verder aan de slag met waterwijsheid. Wil je na het spelen van het spel graag het thema 'duurzaam watergebruik' verder uitdiepen in de les?

Duik in ons educatief materiaal boordevol inspiratie op www.joinforwater.ngo/educatie

SPELMATERIAAL

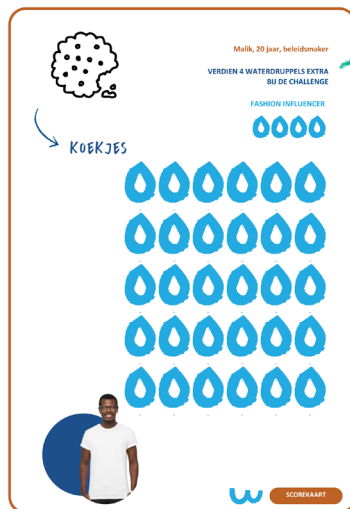
Alles wat je nodig hebt op één plek. Van scorebladen tot stadskarten: het spelmaterialiaal biedt alle ondersteunende materialen die je nodig hebt om



DIT HANGT OP IN DE SPELRUIMTE

PERSONAGEKAART

Er zijn 10 personages. Print ze recto verso. Hang ze op in de ruimte met het product naar voor.



DIT LIGT IN DE BUURT VAN DE SPELLEIDER

SCOREKAART

Er zijn 10 scorekaarten. Eentje per personage. Print ze op het formaat dat je zelf leuk vindt. Wij gebruikten prints op A3. Zo kan je snel zien welk team aan de winnende hand is.

DIT GAAT MEE IN EEN OMSLAG PER TEAM



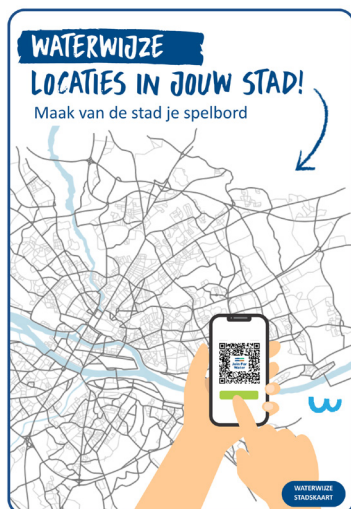
OMSLAGLABELS

Kleef op de omslagen voor de teams deze labels. Zo is het team herkenbaar aan het personage. Voeg daar ook het telefoonnummer toe waarmee dit team contact kan nemen.



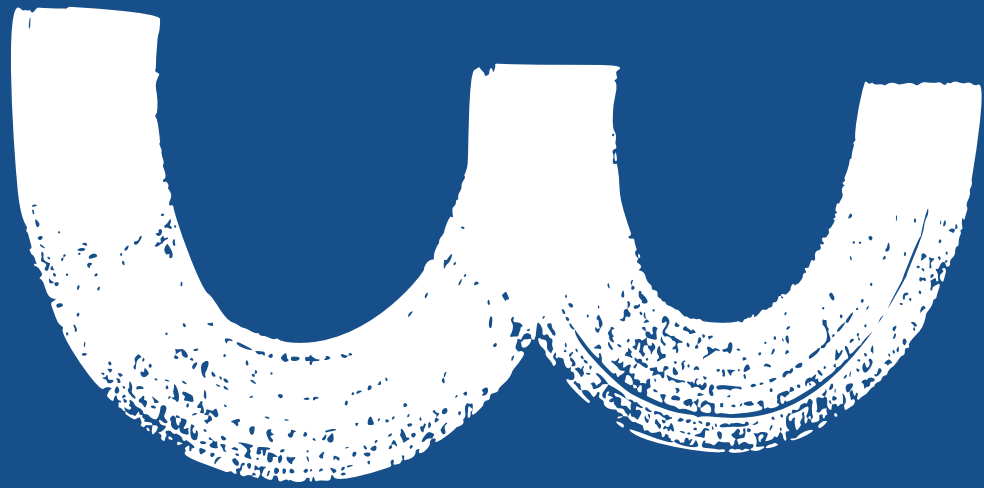
CHALLENGEKAART

Er zijn 10 challengekaarten nodig per team. Print op het formaat dat je zelf leuk vindt. Kies een formaat dat bij de omslagen voor de teams past. Wij gebruikten A5. Zo kan je 2 challenges per blad zetten.



STADSKAART

Vervang de QR code op deze kaart door een eigen code die linkt naar de MyMaps die jij hebt opgemaakt. Zorg dat elk team een printje van de kaart heeft.



WATER WIJS

s t a d s s p e l



**Join For
Water**