

Op zoek naar een verfrissend waterspel?
Zin om onder te duiken in de wereld van water?

Water- Loe

WATER-LOE biedt je stof en inspiratie.
Welke ploeg wint de grote waterslag?
De slag van Water-Loe !



**Join For
Water**



DOMPEL JE HOOFD HEEL EVENTJES IN WATER

- 💧 Om WATER is de jongste tijd veel te doen. De vraag naar goed en gezond water stijgt overal. Zowel de huishoudens, als de fabrieken en de landbouw hebben water nodig. Water is de basis van ons comfort. In die wedren naar water wordt de natuur wel eens vergeten. Dat is ook een watergebruiker die we vaak “buiten-spel” zetten. **Verdraai-de wereld!**
- 💧 Water wordt meer en meer vervuild; meer en meer opgesloten in flessen; gevangen gehouden in koeltorens. Water wordt gekanaliseerd; afgevoerd naar zee. Water mag zelfs niet meer uit de oevers treden als de rivier overvol raakt door smeltende sneeuw of zware stortregens. Water heeft ook recht op een plaats. **Verdraaide-wereld!**
- 💧 Heel wat dorpen op het platteland in ontwikkelingslanden beschikken niet over een waterput. De dorpelingen moeten water gaan halen aan een bron. Het zijn vooral jongeren die deze klus op zich nemen. Als die te ver af ligt, putten de jonge waterdragers en waterdraagsters water uit een nabijgelegen beekje of rivier. Daar zijn ze uren mee bezig. Tijd om naar school te gaan is er niet. **Verdraai-de wereld!**
- 💧 Honderden miljoenen mensen in de wereld moeten het stellen met slecht en ziek-makend water. Omdat er geen waterleidingen zijn; omdat de waterputten slecht onderhouden worden; omdat het grondwater vervuild geraakt. **Verdraaide-wereld!**
- 💧 Klimaatverandering ligt aan de basis van langere droogteperiodes maar ook van meer intense regenval en heftige stormwinden. De waterreservoirs in de vorm van eeuwige sneeuw en ijs zijn aan het afsmelten. De bergmeren vullen zich wat niet alleen zorgt voor een geweldige druk op de natuurlijke dammen maar ook voor veel kopzorgen bij de inwoners van de bergdorpen: stel je voor dat die dammen het begeven en miljoenen tonnen water de berghellingen afdonderen. **Verdraai-de wereld!**
- 💧 Met veilig en dus gezond water in de onmiddellijke buurt moet je geen water meer halen en komt er meer tijd om naar school te gaan. De kans dat je ziek wordt van slecht water vermindert. Op heel veel plaatsen worden waterpompen en WC's geïnstalleerd op het schooldomein zelf. Leerlingen winnen tijd die ze in studies/schoolwerk kunnen steken. **Verdraaide-wereld!**



TIP : wordt “water-wijzer”.
Er zijn al genoeg blad- en wegwijzers; om maar te zwijgen over “trekijzers” en “hangijzers”.
Surf eens naar www.joinforwater.ngo/educatie

WAT STEEKT ER ACHTER WATER-LOE?

Onze kop eens in het water steken, kan verhelderend werken. Water wordt, neen, IS (!) het thema van de nabije toekomst. Niet omdat de waterafdeling in je favoriete supermarkt haar watergamma gaat uitbreiden of omdat het aantal waterpretparken aan het toenemen is, maar omdat het bittere ernst wordt met dat water. Zonder water geen natuur. Geen water betekent ook geen katoen, geen vlees of geen tarwe. Hoe duurzaam gaan we met die grondstof om? Zal er gezond drinkwater genoeg zijn voor iedereen binnen -pakweg- 20 jaar?

BEDOELING

Met WATER-LOE zetten we WATER in de schijnwerpers. Speels maar met een knipoog naar wat er echt toe doet: zonder water heb je minder kansen. Is geen vooruitgang mogelijk. Werken aan een duurzame wereld is de waarde van water waarderen (www). Het betekent ook zorgen dat -in overleg- meer mensen over water beschikken om te drinken, om zich te wassen, om hun akkers te besproeien, om zich te ontwikkelen.



TIP : wordt “regen-water-ton-wijzer”. Plaats een regenton naast het lokaal waar jullie wekelijks vergaderen en vang het hemelwater op. Gebruik dit gratis water voor waterspelletjes en wordt zo beetje bij beetje watervriendelijk.

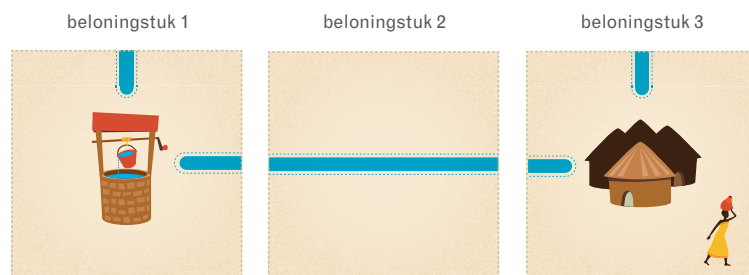
SPELTECHNISCH

ALGEMEEN

WATER-LOE is een spel dat gespeeld wordt door 4 ploegen. Het bestaat uit 4 subspelen:

- 1 Water dragen
- 2 Ringtrekken
- 3 Waterkwartet
- 4 Verover de bron

Bij elk subspel kunnen er beloningsstukken verdiend worden. Hiermee kunnen dorpen verbonden worden met een waterbron. De groep die na de 4 subspelen de meeste dorpen op een waterbron kan aansluiten, is de winnaar en niet wie de meeste stukken heeft.



VERLOOP

VOORAFGAAND

- 1 Breng het materiaal samen dat nodig is.

SUBSPEL	MATERIAAL
1. Ringtrekken	Lang dik touw - grote kom - regenwater - 4 sponzen - 4 emmers – maatbeker
2. Water dragen	4 emmers – 20 sponzen – maatbeker – 20 repen stof voor variant - regenwater - 4 opvangkommen
3. Waterkwartet	16 kleine plastic flessen – 4 keer 4 logo's (= watermerken): op elke fles komt een logo – 40 wasspelden
4. Verover de bron	4 stevige stoelen – 7 kegels (of grote plastic flessen) – genummerde lijst van watermerken
	Beloningsstukken --- buidel of rugzakje

- 2 Print de 2 bladzijden (zie verder) met de beloningsstukken uit.



TIP : Plak die op een kartonnen ondergrond en knip pas dan uit.

- 3 Omkadering

Lees aandachtig de inleiding op elk spel (zie verder). Die ouverture is niet zonder belang: het zorgt voor een inkleding om elk van de 4 subspelen te kaderen. Zo dompel je het volledige spel in een “waterbad”. Als je deze “onderdompeling” consequent aanhoudt, kan je later makkelijker en vlugger nakaarten. En zo met je spelers wat bijpraten over jongeren die elke dag tweemaal water moeten halen... of over het vele water dat nodig is om een katoenplant te laten groeien... (waarmee ze onze T-shirts maken).

OP DE BIJEENKOMST ZELF

- ➔ Verdeel de groep in vier subgroepen, die elk even talrijk zijn.
- ➔ Elk spel wordt steeds met dezelfde vier subgroepen gespeeld; A,B, C en D bijvoorbeeld. Maak de deelnemers ook duidelijk dat die subgroep wint die het meeste dorpen kan aansluiten op een waterbron. Wie het meeste stukken heeft verzameld is daarom nog niet de winnaar.
- ➔ De beloningsstukken worden getrokken uit een buidel, een rugzakje of uit een waslapje: als ze maar niet kunnen zien welk stuk ze trekken.

Zorg voor een speluitleg (inkleding) die vertrekt vanuit “water”.

RINGTREKKEN

MATERIAAL

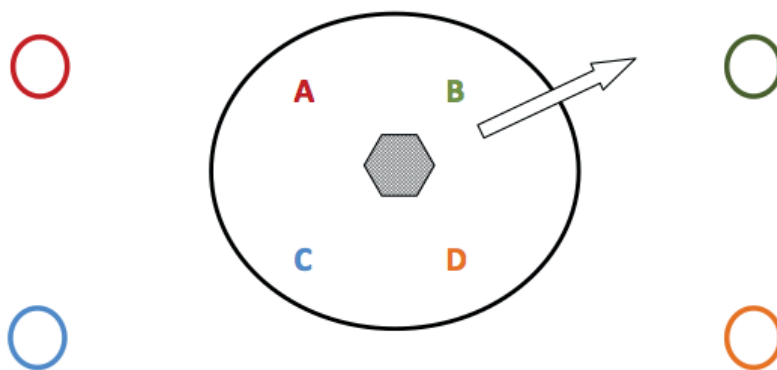
Lang dik touw - grote kom - regenwater - 4 sponzen - 4 emmers – maatbeker

OMKADERING / ACHTERGROND

Verschillende groepen vragen water. Heel veel water. Zonder water kunnen ze niet verder. Belangrijke watergebruikers zijn de huishoudens. Stel je maar eens een leven voor zonder douche of een WC zonder stromend water; en dit maanden lang. Een tweede groep watergebruikers zijn de fabrieken, de bedrijven; kortom de industrie. Zo is er heel veel water nodig om het katoen dat van de velden komt te wassen. Voor 1 T-shirt is er zo –indirect– 2.700 liter water nodig. Een derde groep zijn de boeren. Meer dan 70% van al het zoet water in de wereld gaat naar de landbouw en dient voor de aanmaak van voedsel. Een vierde groep is de natuur. Vier groepen die zonder water niet zouden bestaan. Vier groepen die (elk op hun manier) water opeisen. Vier groepen die de watervoorraden moeten delen. Op de wereld is evenveel water voorradig als duizend jaar geleden. Nu zijn er wel veel meer mensen, die allemaal rechtstreeks en indirect water naar zich toetrekken. Zonder water geen comfort. Heel veel gebruikt water komt ongezuiverd in beken, rivieren en zeeën terecht. Zo neemt de druk op beschikbaar water toe.

SPELUITLEG - INKLEDING

Wij zijn hier ook met 4 groepen watergebruikers. Wie van deze 4 groepen trekt het water het vlugst naar zich toe? Verdeel de groep in 4 subgroepen. Bind de uiteinden van een lang en dik touw samen met een platte knoop. Leg dan het touw in een cirkel op de grond. In het midden van de cirkel plaats je een grote kom gevuld met regenwater samen met 4 sponzen. Baken een kleine cirkel af op 4 punten rond de centrale cirkel. Zorg er voor dat die kleine cirkel niet te dicht in de buurt komt van de grote cirkel (test vooraf uit!). In elke kleine cirkel komt een emmer. Zowel de emmers als de grote kom mogen niet verplaatst worden.



De 4 subgroepen nemen plaats in de grote cirkel. Niemand mag nu nog buiten de ring komen. Bij 'start' grijpt elke subgroep het touw beet aan zijn kant en probeert zo dicht mogelijk bij zijn/haar reservoir te komen om die te vullen met water. Dat water kan alleen met een spons worden overgebracht uit de centrale kom. **Wie in 15 minuten (of langer) het meeste water in de emmer heeft verzameld, is de grootste "watertrekker".** Met een maatbeker kan je makkelijk nagaan wie hoeveel heeft ingezameld.

De winnaar mag 4 beloningsstukken uit het rugzakje trekken. De tweede mag er 3 trekken. De derde mag 2 beloningsstukken trekken. De vierde krijgt 1 beloningsstuk.

MATERIAAL

16 kleine plastic flessen – 4 keer 4 logo's (= watermerken): op elke fles komt een logo – 40 wasspelden

TE MAKEN / TE DOEN OP VOORHAND

Plak op elke fles een zelfgemaakt logo (= een watermerk). Je kan ook spelen met ingezamelde lege waterflessen. Maar dat is niet zo creatief. Zorg er in elk geval voor dat je van elk (bestaand of verzonnen) merk 4 flessen hebt.

OMKADERING / ACHTERGROND

Verschillende bedrijven verkopen water in flessen. Met “water” geld verdienen. De flessen-water-industrie is een snelle groeier op de markt. Die industrie gooit er een gigantisch reclamebudget tegen aan. De consument moet immers overtuigd worden van de betere waarde, van de nog hogere kwaliteit, van de pure natuur in de fles... Soms is dat geen helder sprankelend en fris bronwater, maar gewoon kraanwater dat een beetje 'bewerkt' is. Het kan hard tegen hard gaan om een vijandelijk watermerk uit de winkelketen te houden.

SPELUITLEG - INKLEDING

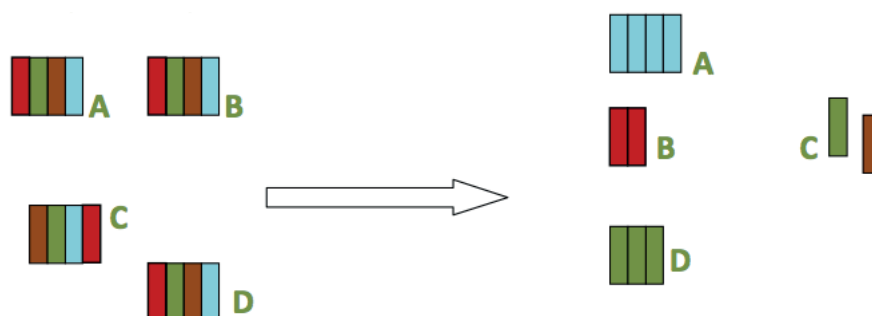
De grote groep is opnieuw in dezelfde 4 subgroepen opgedeeld. In de vier kampen (= bij elke groep) staat 1 exemplaar van elk watermerk. Elke groep zorgt voor aanvallers en verdedigers. **Welke groep beschikt het vlugst over 4 flessen van dezelfde soort?**

Elke groep beschikt bij aanvang over 10 wasspelden. Telkens als iemand een wasspeld op de trui of hemd van de tegenstander kan bevestigen, moet het slachtoffer (de getroffene) naar zijn/haar basiskamp. Daar kan de wasspeld verwijderd worden en voor eigen gebruik / verdediging ingezet worden.

Elke aanvaller mag hoogstens 1 fles uit het vijandelijke kamp stelen en proberen over te brengen naar zijn/haar basiskamp; Wie geraakt wordt met een wasspeld laat de fles op die plek achter. Anderen kunnen die daar oppikken en proberen om de buit naar hun kamp te brengen zonder “geraakt” te worden natuurlijk!

Wie het eerst vier flessen van hetzelfde merk heeft verzameld (= hetzelfde logo) is gewonnen en mag 4 beloningsstukken trekken. Dan stopt ook het spel. Wie drie flessen met hetzelfde logo heeft verzameld is tweede en heeft recht op 3 beloningsstukken.

Wie er 2 heeft of 1 mag slechts 1 beloningstuk uit de rugzak halen. Wie zonder fles is achtergebleven krijgt niks.



WATER DRAGEN

MATERIAAL

4 emmers – 20 sponzen – maatbeker – eventueel 20 repen stof voor een variant op dit onderdeel – regenwater – 4 opvangkommen

OMKADERING / ACHTERGROND

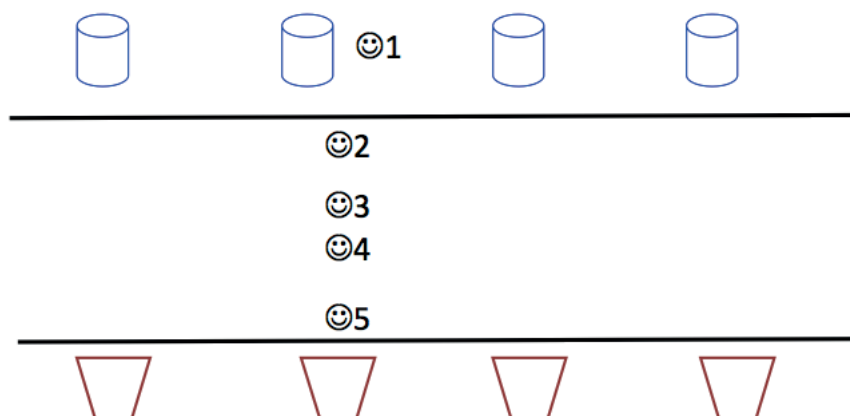
Wie in een krot moet wonen is niet aangesloten op een waterleiding. Sloppenwijken worden amper voorzien van een waterleidingsnetwerk. Te duur? Andere prioriteiten bij de overheid? Zijn de bewoners hier wel legaal? De vraag moet gesteld worden waarom mensen uit het platteland in de rand van de steden gaan wonen. Een van de redenen is wel dat boeren steeds minder in hun onderhoud kunnen voorzien: minder afzet maar ook minder oogsten (o.a. door de klimaatopwarming!). Hoe dan ook: gewiekste handelaars hebben een gat in de markt gezien en komen met hun watertankwagens naar de krottenwijken. Ze willen een centje bijverdienen met de verkoop van soms twijfelachtig gezuiverd rivierwater. En dan moet je nog die emmer gevuld met (hopelijk!) veilig en gezond drinkwater naar je “woonst” zien te brengen. Een volle emmer water weegt al vlug 10 kg.

SPELUITLEG - INKLEDING

Welke subgroep brengt het meeste water over?

We verdelen de grote groep opnieuw in dezelfde 4 subgroepen (A, B, C en D). Misschien hebben ze ondertussen al een eigen naam en kreet verzonnen? Elke groep krijgt 4 (of meer) sponzen en een emmer gevuld met regenwater = het basisreservoir.

Aan de overzijde van het speelterrein (de waterarena) bevindt zich een opvangkom of een maatbeker.



Elke groep stelt een speler op bij het basisreservoir en achter een lijn. De anderen zijn verdeeld tussen dat reservoir en een maatbeker (= tussen twee lijnen). De eerste speler drinkt een spons in zijn/haar emmer (reservoir) en geeft die aan speler 2. Die tweede speler moet die spons –vol met water– nu gooien naar speler 3. Speler 3 gooit de spons verder naar speler 4 en zo verder.

Wie een spons in handen heeft, mag geen stap meer verzetten. Valt de spons op de grond dan moet de spons terug van waar ze komt = naar de basisemmer. Is de spons zonder ongelukken aangekomen bij speler het dichtst bij de maatbeker (in dit geval speler 5), dan wringt die de spons leeg in de maatbeker en loopt met de lege spons naar het basisreservoir waar hij de plaats inneemt van speler 1. Iedereen in de rij schuift nu ook een plaats op (speler 3 wordt zo speler 4). Het spel stopt als bvb. iedereen een spons heeft kunnen leeg wringen of na een bepaalde vooraf afgesproken tijdsperiode.

Varianten: in plaats van een spons kan je ook spelen met een plastic zak waarin gaatjes zijn geprikt. Je kan ook spelen met duo's = twee spelers waarvan 1 enkel (knie) met een stukje stof is vastgebonden aan de enkel (knie) van de medespeler. Je kan ook duidelijk maken dat een duo pas kan starten als het eerste duo de helft van de weg heeft afgelegd...

De winnaar is die groep die het meest water heeft “verzameld” en heeft recht op 4 beloningsstukken. De tweede krijgt (of neemt) er drie. De derde mag er 2 uit het rugzakje halen en de laatste slechts 1.

VEROVER DE BRON

MATERIAAL

4 stevige stoelen die tegen een stootje kunnen – 7 kegels (of grote plastic flessen of ...) – genummerde lijst van watermerken (elk watermerk krijgt een nummer)

OMKADERING / ACHTERGROND

Steeds meer vrije bronnen worden opgekocht door privéwaterbedrijven. Of ze zorgen er voor dat eerder opgekochte bronnen in hun bezit blijven. Ze vullen flessen met water en zoeken die te verkopen. Wie beschikt over een bron probeert er geld uit te slaan. Op verschillende plaatsen wordt een waterput gedeeld door verschillende groepen / coöperaties. Soms gebeurt het dat zo'n groep een krachtiger waterpomp installeert waardoor ze veel dieper water kunnen ophalen. Dat zorgt voor spanningen bij de andere watergebruikers van diezelfde waterput. Water mag geen economisch goed worden. Het moet voor iedereen toegankelijk zijn en blijven.

SPELUITLEG - INKLEDING

Op de vier hoeken van het speelveld staat een stoel die mag omvallen! Bij elke stoel in elke hoek staat een subgroep (dezelfde groepen als voordien). In het midden van het speelveld komen er bronnen. Dat kunnen kegels zijn, of grote plastic flessen of doeken).

Elke speler van de groep kiest uit een genummerde lijst van watermerken een merknaam. Zorg dat in elke groep hetzelfde aantal “merken” zit. Dat kan door in elke groep elkeen te nummeren van 1 tot 4 en dan opnieuw te beginnen bij 1. Daarna kan je vertellen welk merk bij welk nummer hoort.

Eens dit in orde, roept de spelleider twee merknamen af. Die 8 personen komen op het speelveld. De bron kan pas “geroofd” worden als een stoel in het kamp diagonaal er tegenover omver ligt. Worden er tactische afspraken gemaakt? Wie doet wat?

Wie door een vijandelijke speler die op het veld mag zijn wordt aangetikt (op de rug bvb.), moet eerst terug naar zijn/haar basiskamp vooraleer het speelveld opnieuw te betreden.

Als je wordt aangetikt met de bron al in de hand, dan laat je die vallen waar je bent aangetikt. De bron is pas echt bezit, is pas “binnen” als de rover op zijn/haar stoel zit in zijn/haar basiskamp. Dan houdt deze eerste oproepronde op.

Dan begint een tweede oproepronde met twee andere merknamen (terug 8 spelers) en zo verder tot er verschillende combinaties op het veld zijn geweest.

Wie het meeste bronnen heeft veroverd, mag 4 beloningsstukken trekken. De tweede heeft recht op 3 en zo verder.

WATER-CONGRES

Na deze 4 subspelen kan elke groep beginnen puzzelen en nagaan hoeveel dorpen zij kunnen aansluiten op een bron.

Let op: de bronnen/waterputten en de dorpen mogen niet gedraaid worden. Dit wil zeggen dat de daken op de tekening bovenaan moeten staan en ook de waterputten mogen niet ondersteboven gelegd worden.

Wie heeft de meeste dorpen aangesloten?

Probeer na de bekendmaking van de uitslag, wat linken te leggen met de echte wereld.

Op de website van Join For Water (www.joinforwater.ngo/educatie) vind je zeker inspiratie.

In deze bundel bundelden we in het kort wat achtergrondinfo: zie verder. Voor meer info kan je altijd terecht bij de dienst Mondiale Vorming van Join For Water.

WWW : WATER WERELDWIJD

Water is een kostbaar en levensnoodzakelijk goed. Zoet water is, dank zij de watercyclus, een hernieuwbaar goed. Maar het is beperkt beschikbaar en niet substitueerbaar. De jongste jaren neemt de wereldbevolking toe. Meer en meer mensen willen terecht betere levensvoorwaarden al is het maar een gegarandeerde toegang tot drinkbaar water en tot een WC en als het eventjes kan met een rioleringsnet. Daar hoort water bij.

Beschikken over water zorgt voor ontplooiingskansen.

“Water empowers”, stelt Join For Water. Niet zonder reden: met water in de dichte omgeving leg je makkelijker en vlugger groentetuintjes aan waardoor je bijdraagt tot meer afwisseling in het basisvoedsel. Meeropbrengsten uit de tuin kunnen daarenboven op een nabije markt verkocht worden. Zo neemt het zelfvertrouwen toe. Join For Water zal er ook op toezien dat het watercomité de coördinatie op zich neemt wat onderhoud en herstellingen betreft in overleg met het lokaal gemeentebestuur. Zo'n aanpak stimuleert ook het zelfrespect en doet fierheid en ondernemingszin groeien. Wat het zuiden betreft is het glas niet altijd halfleeg: meer en meer waterprogramma's worden opgezet en uitgevoerd. Sinds 1990 verbeterde voor meer dan een miljard mensen de toegang tot water. Het zal er op aankomen om op die weg verder te gaan.

- ➔ 1/10 van de mensen in de wereld heeft immers nog altijd geen toegang tot zuiver water: het zijn vooral mensen die op het platteland wonen in Afrika.
- ➔ Zo'n 30% van de wereldbevolking beschikt nog altijd niet over een WC.

WERELDWATERDAG

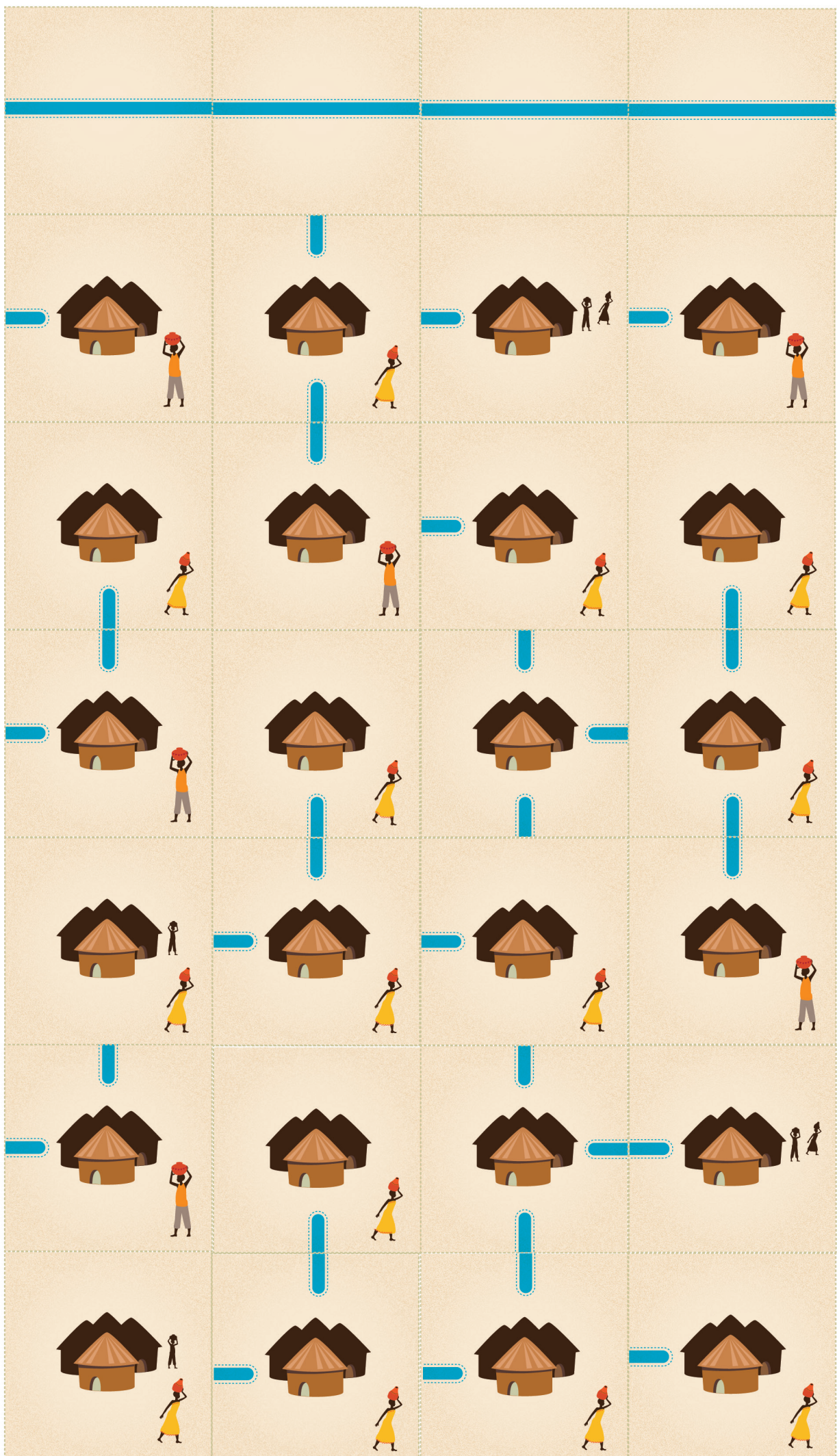
Elk jaar, aan het begin van de lente, meer bepaald op 22 maart, is het Wereldwaterdag (WWD). Het initiatief om een Wereldwaterdag in het leven te roepen kwam er op de milieuconferentie van 1992 in Rio de Janeiro (Brazilië). Toen al stond 'duurzaamheid' heel hoog op de agenda. Sinds 1993 wordt elk jaar één aspect van de waterproblematiek in de schijnwerpers gezet. Zo stonden op WWD-1995 de vrouwen centraal. In 2002 werd ingezoomd op de gevolgen van te veel, te weinig en te vuil water. Water en cultuur was aan de orde op WWD-2006 terwijl in 2008 aandacht werd gevraagd voor 'sanitatie'. In 2011 leefden voor het eerst meer mensen in grote stedelijke agglomeraties dan op platteland. Het aantal (krotten-) wijken neemt vlugger toe dan het aantal kilometers waterleiding. Thema van WWD toen was dan ook: 'stedelijk water'. Met het uitroepen van een Wereldwaterdag willen de Verenigde Naties (VN) mensen doen nadenken over water en bij politici **het belang onderstrepen van een goed en doordacht waterbeheer**, zowel stroomopwaarts als stroomafwaarts. "Water" heeft een enorm grote impact op alles en iedereen.

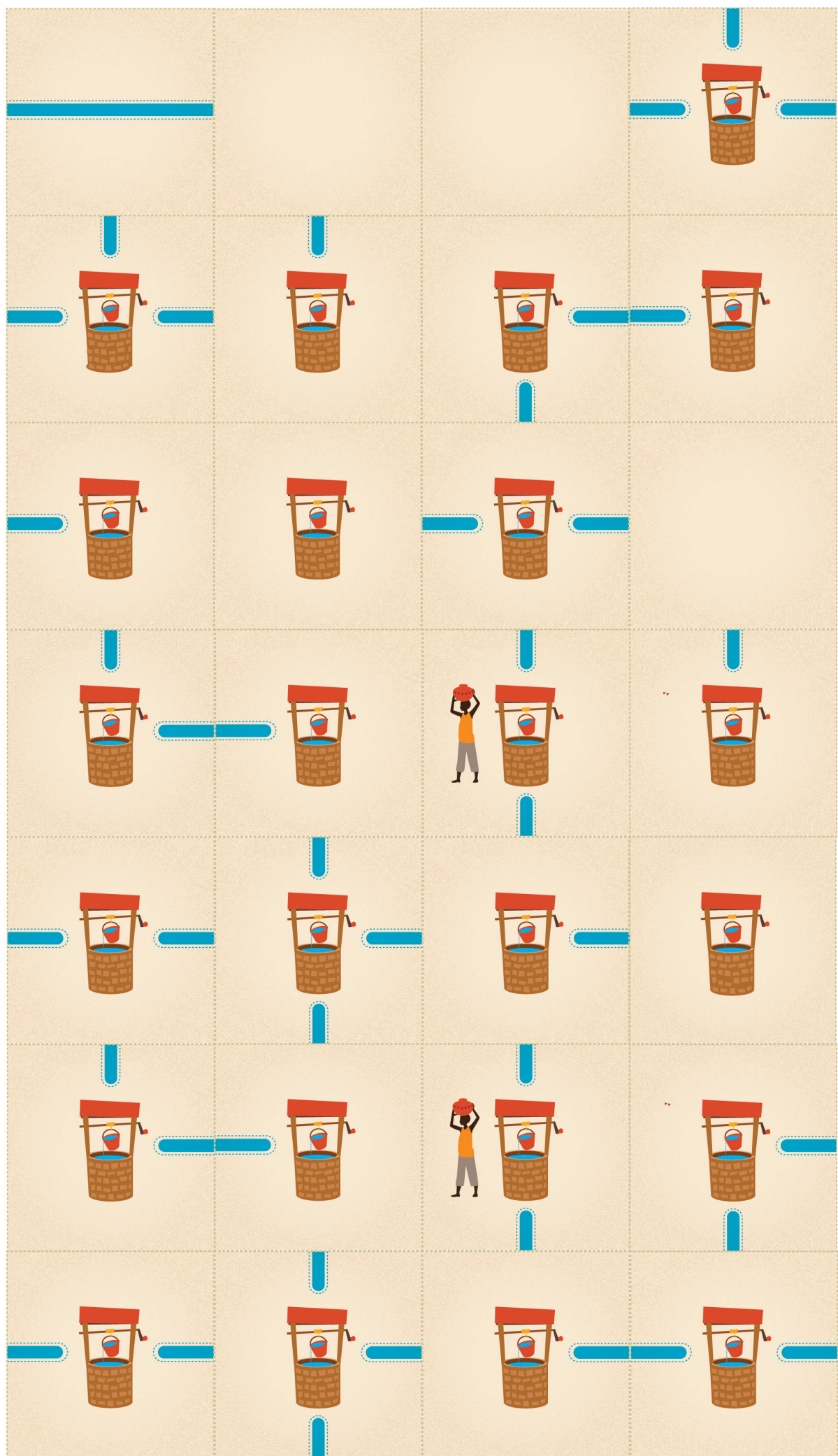
- ➔ Als afval en afvalwater rechtstreeks geloosd worden in het milieu tast dat het oppervlakte- en/of grondwater aan. De gevolgen duiken soms jaren later op;
- ➔ Meer en meer wordt duidelijk dat de snelle groei van giftige algensoorten in sommige baaien het gevolg is van de opwarming van zeewater;
- ➔ In kustgebieden te veel zoet water optrekken kan er onder meer voor zorgen dat je ondergronds zout water aantrekt.

In de toekomst zullen we in elk geval **nog duurzamer met de grondstof 'water' moeten omgaan**. Dit zowel in noord als in zuid. Zo zullen we moeten zoeken hoe we meer voedsel –én van een betere kwaliteit– kunnen produceren met minder water.

De klimaatopwarming waarvan de effecten het meest zichtbaar zijn via de watercyclus: geen water, te veel water, intens felle regenbuien, zware stormen,... dwingt ons om koolstofarmer te gaan produceren en leven. Hoe dragen we er toe bij dat de minder gegoeden niet de rekening (blijven) betalen van een kortzichtige en verkwistende levenswijze? Het moet niet altijd nieuw zijn; tweedehands mag ook. Boodschappen doen met een tas vraagt weinig moeite en zorgt alvast voor minder (plastic) afval. Met z'n allen zingen voor het klimaat, is ook een stap in de goede richting; net als minder direct en indirect (of virtueel) water gebruiken door bvb. minder vlees te eten. Je kan ook anders geproduceerde katoenen T-shirts kopen waarbij minder pesticiden aan te pas kwamen die ver weg van hier het grondwater vervuilen. Je trouwens al eens afgevraagd hoeveel water er nodig is voor de aanmaak van je jeans?

Verantwoord consumeren, met een blik gericht op het zuiden en de minder gegoeden.







Join For Water

Join For Water : Flamingostraat 36, 9000 Gent : 09/235 25 13
scholen@joinforwater.ngo
www.joinforwater.ngo/educatie

Met steun van DGD



België
partner in ontwikkeling