

Start

Je bent bevriend met Samuel. Toen hij klein was, speelden Samuel en zijn vrienden graag in de rivier die door zijn dorp stroomde. Nu is hij 9 jaar oud en er is bijna geen water meer. De rivier is bijna volledig droog. Samuel is verdrietig, jij ook.

Je vrienden en jij besluiten op zoektocht te gaan en ontdekken waarom de rivier nu zo droog is. Jouw doel is om de rivier opnieuw te laten stromen.



Instructies

De jongste begint, draai dan met de klok mee.

Voor elke beurt pak je een kaart. Je bent vrij om het type en niveau van de uitdaging te kiezen (niveau 1, 2, 3). Wanneer je een uitdaging voltooit, voeg je 1, 2 of 3 blauwe tegels toe aan het bord, afhankelijk van het niveau. Je zult zien dat het water terug de rivier in stroomt.

Als je een uitdaging niet haalt, is het de beurt aan de volgende speler. Plaats de gebruikte kaarten onderaan de overeenkomstige niveaustapel.

Als de tijd om is, heb je de rivier weer met water gevuld!

Neem de verdiende tokenkaart en ga samen met de andere kinderen naar het centrale bord.



Printinstructies

Print alle pagina's enkelzijdig.

Bevestig pagina's 3, 4 en 5 aan elkaar om het bord te vormen

Knip de rivierstukken (p 6)

Knip de opdrachtkaarten en de startkaart (pag. 2 en 7-15). Vouw ze vervolgens langs de stippellijnen en lijm ze aan elkaar.

Als je je eigen uitdagingen wilt creëren: druk pagina's 16 tot 20 af en vul ze zelf in.

Knip de presentatiekaart van pagina 1, vouw en lijm. Voeg het toe aan het spelmateriaal.

Droogte

Deze game maakt deel uit van een serie games die is gemaakt in het Games for Goals-project.

AQUAHEROES



Vindt de andere minigames over chemische vervuiling, overstromingen, misbruik en plasticvervuiling, en meer, op:

www.gamesforgoals.eu



Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie



Deel alstublieft feedback over het spel!



<https://tinyurl.com/GFG-impact-NL>



Gefinancierd door de Europese Unie. De weergegeven standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kunnen hiervoor verantwoordelijk worden gehouden.

Voeg deze presentatiekaart toe aan het spelmateriaal!

Activiteitenvel



Activiteiten

Tijdens het spel proberen de leerlingen te helpen om de hoeveelheid wateroverlast te verminderen.

Het doel is om watertegels van het bord te verwijderen, zodat de gebieden rond de rivier niet meer onder water staan.

Voor elke succesvolle taak kunnen ze watertegels verwijderen.

Ze moeten proberen zoveel mogelijk taken uit te voeren om de wateroverlast te verminderen.



Sleutels voor de discussie

- Wat is het grootste probleem in het dorp?
- Wat zijn de oorzaken van dit probleem?
- Welke oplossingen heb je gevonden?
- Welke dagelijkse activiteiten veroorzaken wateroverlast?
- Wat kunt u doen om wateroverlast te verminderen?
- Waarom is dit belangrijk?



Ga naar pagina 31 om de inhoud van het spel te downloaden

Activiteitenvel



Activiteiten

Tijdens het spel proberen de leerlingen te helpen om de hoeveelheid wateroverlast te verminderen.

Het doel is om watertegels van het bord te verwijderen, zodat de gebieden rond de rivier niet meer onder water staan.

Voor elke succesvolle taak kunnen ze watertegels verwijderen.

Ze moeten proberen zoveel mogelijk taken uit te voeren om de wateroverlast te verminderen.



Sleutels voor de discussie

- Wat is het grootste probleem in het dorp?
- Wat zijn de oorzaken van dit probleem?
- Welke oplossingen heb je gevonden?
- Welke dagelijkse activiteiten veroorzaken wateroverlast?
- Wat kunt u doen om wateroverlast te verminderen?
- Waarom is dit belangrijk?

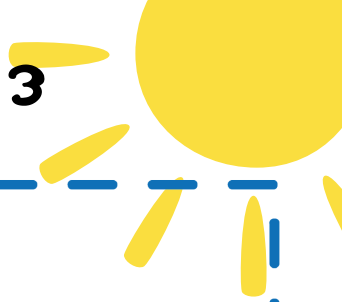


Ga naar pagina 31 om de inhoud van het spel te downloaden

Niveau 1

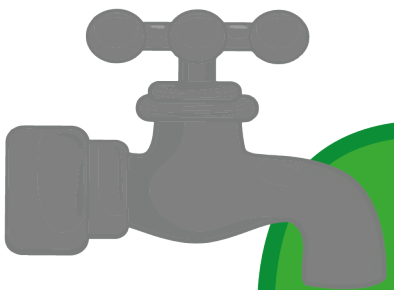
Niveau 2

Niveau 3



--	--	--

AQUAHEROES



start



Droogte





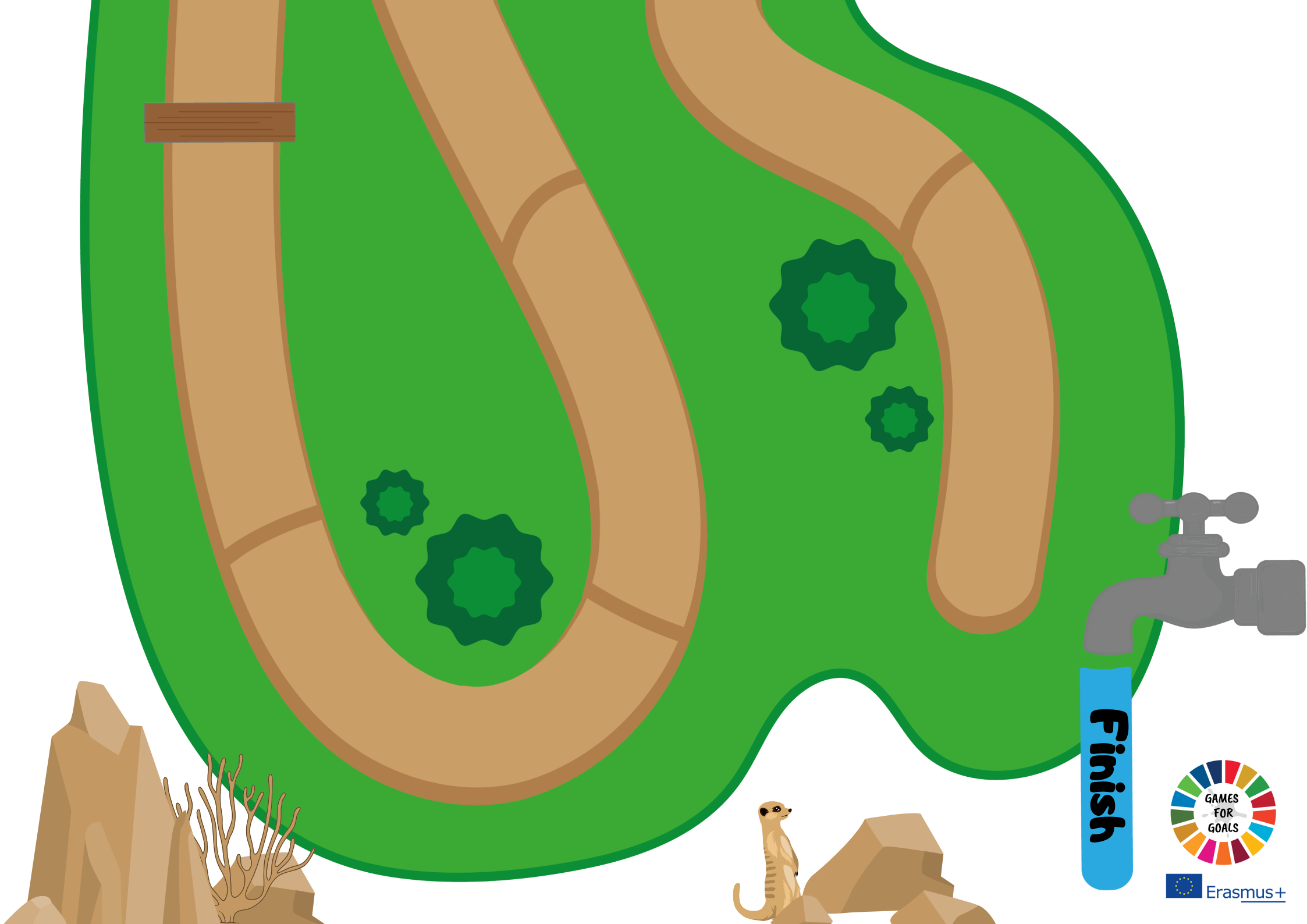
Mime/Dans

Tekenen

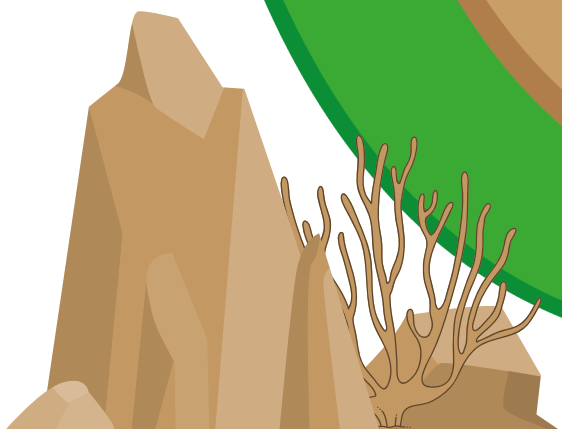
Geheugen

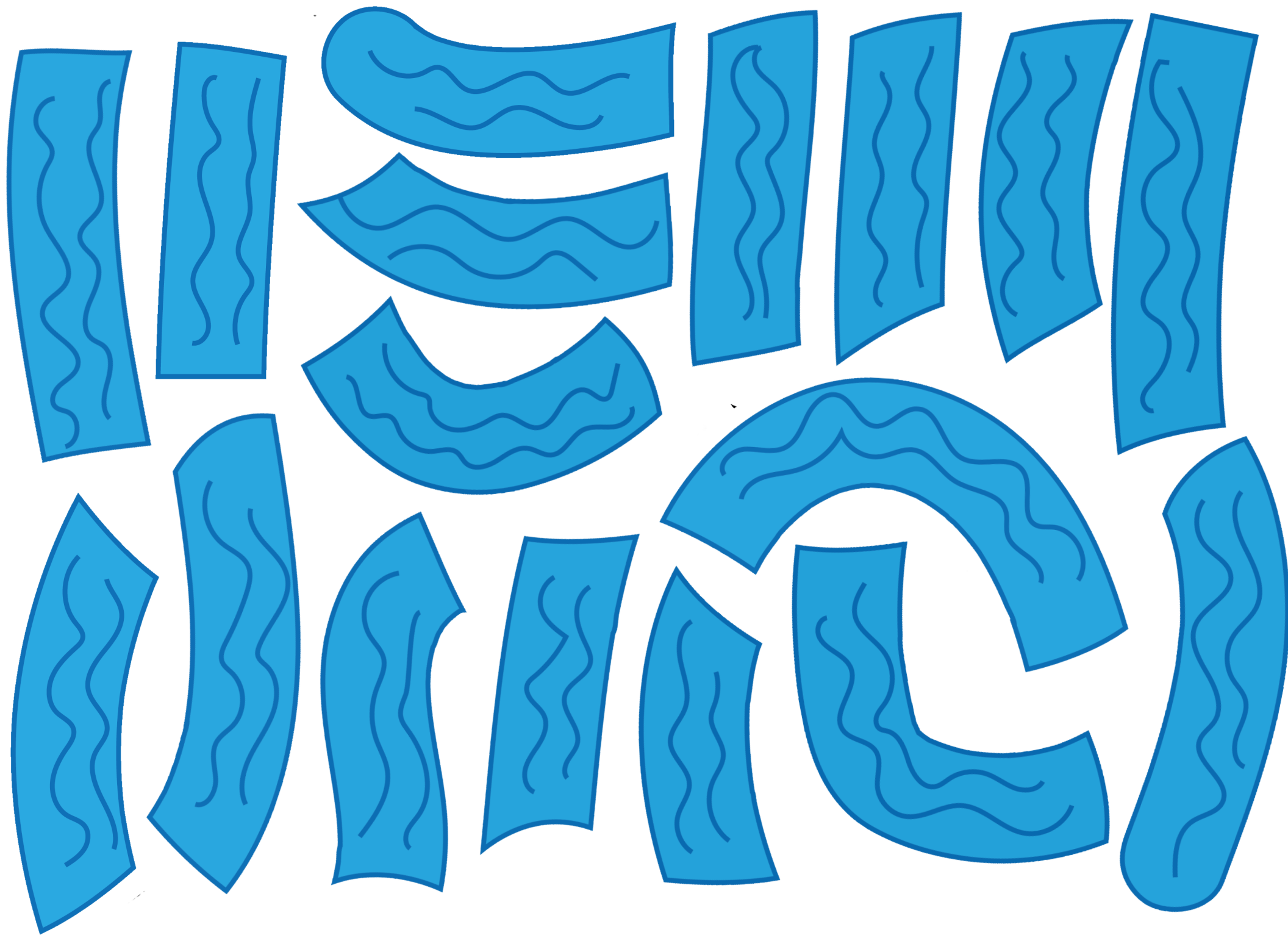
Quiz

Ontbrekend woord



Finish





Mime/Dans

Alle speles doen
een zittende
regendans



Niveau I

Mime/Dans



Mime/Dans

Mime dat je
dorst hebt



Level I

Mime/Dans



Mime/Dans

Geef de
planten water



Niveau I

Mime/Dans



Mime/Dans

Mime een vis in
een rivier die niet
kan ademen



Niveau 2

Mime/Dans



Mime/Dans

Alle spelers doen
een staande
regendans



Niveau 2

Mime/Dans



Mime/Dans

Alle spelers doen
een staande en
zingende
regendans



Niveau 3

Mime/Dans



Tekenen

Teken een
bosbrand



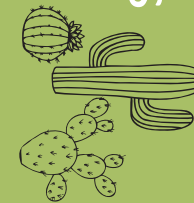
Niveau 1

Tekenen



Tekenen

Teken een
cactus



Niveau 1

Tekenen



Tekenen

Teken een
waterput



Tekenen



Niveau 1

Tekenen

Teken een
verdroogde
plant



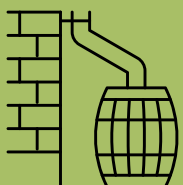
Tekenen



Niveau 2

Tekenen

Teken een
regenton



Tekenen



Niveau 2

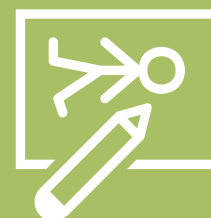
Tekenen

Teken een
droge rivier



Niveau 3

Tekenen



Geheugen

Onthoud drie van deze regio's
die lijden onder droogte:

**'Sahel, India, Brazilië,
Mexico**



Niveau 1

Geheugen



Geheugen

Onthoud drie soorten
gewervelde dieren die worden
bedreigd door droogte:

**kikkers, vogels, zoogdieren,
slangen , vissen**



Niveau 1

Geheugen



Geheugen

Onthoud het voedsel dat veel
water nodig heeft om te groeien:

**chocolade, koffie, rundvlees,
varkensvlees**



Niveau 1

Geheugen



Geheugen

Onthoud deze door droogte
bedreigde rivieren:

**Po (Italië), Loire (Frankrijk), Rijn
(Duitsland,
Donau (Hongarije)**



Niveau 2

Geheugen



Geheugen

Onthoud de stappen van de
watercyclus:
verdamping, condensatie,
neerslag infiltratie.



Niveau 2

Geheugen



Geheugen

Onthoud het voedsel dat zonder
veel water kan groeien:
spruitjes, artisjok, rode biet,
kikkererwten, linzen, ui.



Niveau 3

Geheugen



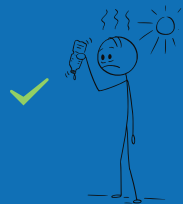
Meerkeuze vragen

Hoeveel dagen kun
je zonder drinken
overleven?

0 tot 2 dagen

2 tot 4 dagen ✓

5 tot 7 dagen



Niveau 1

Meerkeuze vragen



Meerkeuze vragen

Wat kunnen we doen om water
besparen?

Geen grasvelden besproeien ✓

Zwembad dagelijks verversen ✓

Lang douchen

Kraan dicht tijdens tandenpoetsen ✓

Auto wassen met één emmer sop ✓



Niveau 1

Meerkeuze vragen



Meerkeuze vragen

Wat heeft droogte voor gevolgen:

- *planten kunnen beter groeien ✓
- *branden zijn waarschijnlijker ✓
- *grond kan water beter opnemen ✓
- *Industrieën kunnen niet normaal functioneren ✓



Niveau 1

Meerkeuze vragen



Meerkeuze vragen

Kies uit de lijst drie elementen die droogtes kunnen veroorzaken?

- *klimaatverandering ✓
- *Ontbossing ✓
- *Intensieve landbouw ✓
- *Overstroming ✓
- *Dammen ✓



Niveau 2

Meerkeuze vragen



Meerkeuze vragen

Kies 3 mogelijke gevolgen van droogte in Europa

- *Moeilijk zout maken ✓
- *Vertraging scheepvaart op de grote rivieren ✓
- *Meer toeristen ✓
- *insectensterfte ✓



Niveau 2

Meerkeuze vragen



Meerkeuze vragen

De Europese droogte van

2022 werd beschouwd als de ergste

in:

- *50 jaar
- *200 jaar
- *500 jaar
- *2000 jaar



Niveau 3

Meerkeuze vragen



Ontbrekend woord

Droogte:

Is een langdurige periode van 
abnormaal weinig....., wat leidt tot
een tekort aan water.

Regenval



ONTBREKEND WOORD



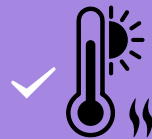
Niveau 1

Ontbrekend woord

Een Hittegolf:

Is een langdurige periode van
abnormaal hoge

Temperaturen



ONTBREKEND WOORD



Niveau 1

Ontbrekend woord

Een woestijn:

is een regio van de wereld met
zeer weinig en waar weinig
mensen wonen vanwege het
klimaat

Neerslag



ONTBREKEND WOORD



Niveau 1

ONTBREKEND WOORD

De watertafel

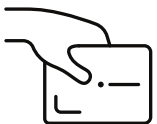
is het.....tot waar de grond
gevuld is met water.

niveau



ONTBREKEND
WOORD

Niveau 2



opdracht

kaart regels

ONTBREKEND WOORD

ONTBREKEND WOORD

- Je leest de definitiezin in het wit. De anderen raden het ontbrekende woord. Het juiste antwoord is vetgedrukt en voorzien van een goedgekeurdtteken! ✓



ONTBREKEND WOORD

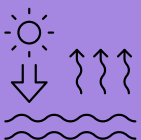


Niveau 2

Ontbrekend woord

Verdamping is het proces van verandering van.... in stoom.

Water



ONTBREKEND WOORD



Niveau 3

Ontbrekend woord

Grond doorlatendheid
Grond bestaat uit kleine deeltjes. De doorlatendheid betekent hoe makkelijk het is voor water om door te

Dringen





OPDRACHT KAART REGELS

Mime/Dans

MIME/DANS

- **Mime** : Jij beeld uit wat op de kaart staat.
- **Dans** : Iedereen doet wat op de kaart staat.



OPDRACHT KAART REGELS

**MEER KEUZE
VRAGEN**

MEER KEUZE VRAGEN

- Je leest de vraag en alle antwoorden aan de anderen voor. Zij moeten besluiten wat de juiste antwoorden zijn. De goede antwoorden zijn vetgedrukt

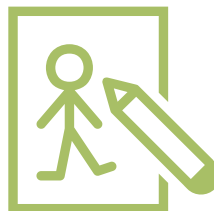


OPDRACHT KAART REGELS

Tekenen

TEKENEN

- Jij tekent wat op de kaart staat en iedereen raadt naar het woord.



OPDRACHT KAART REGELS

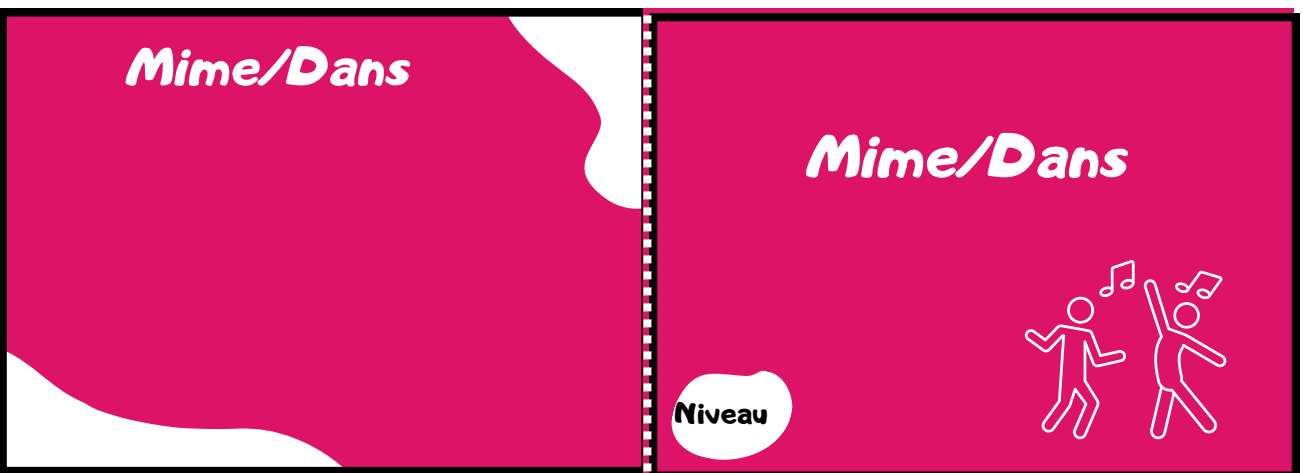
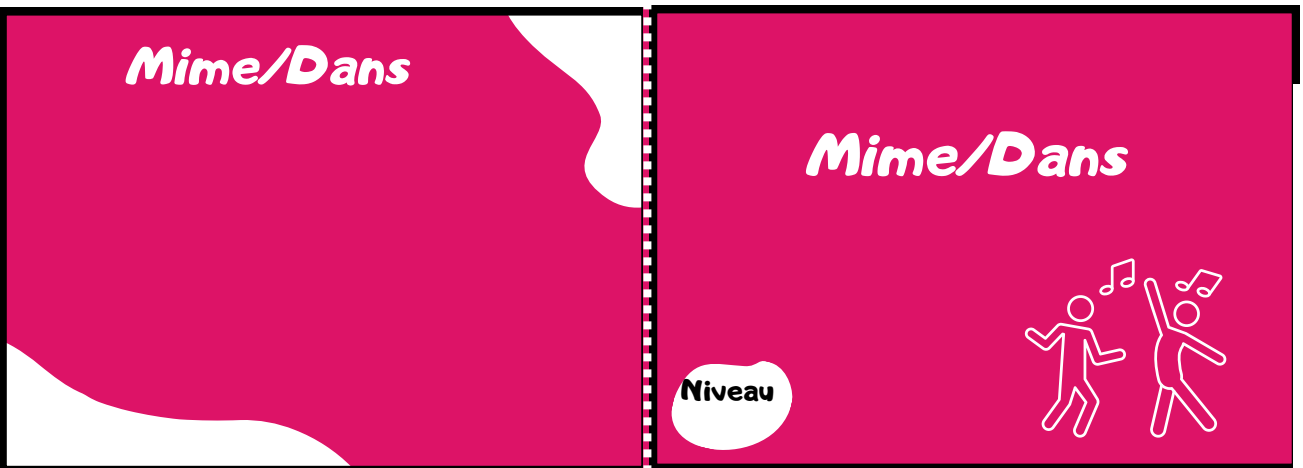
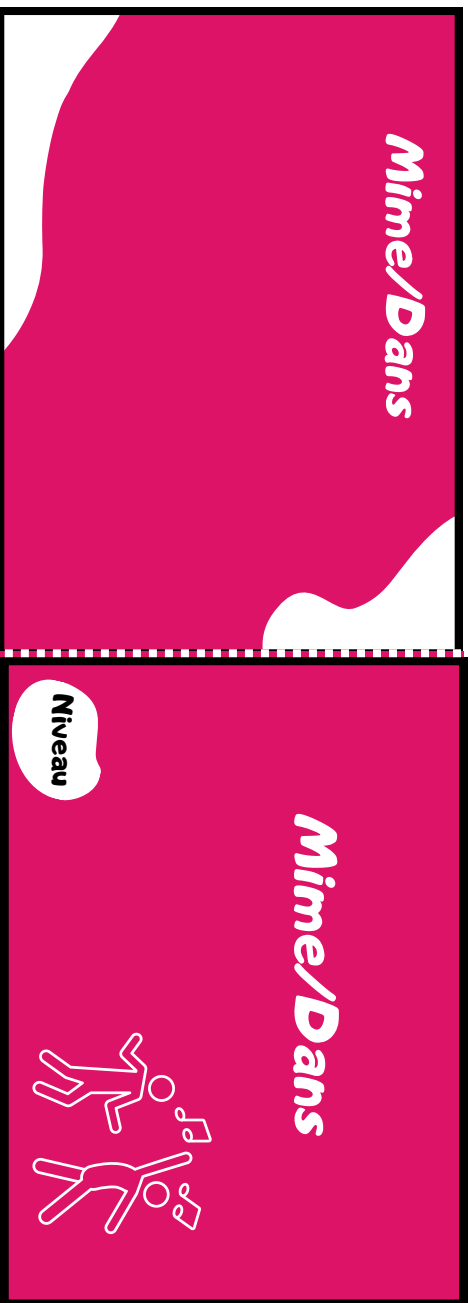
Geheugen

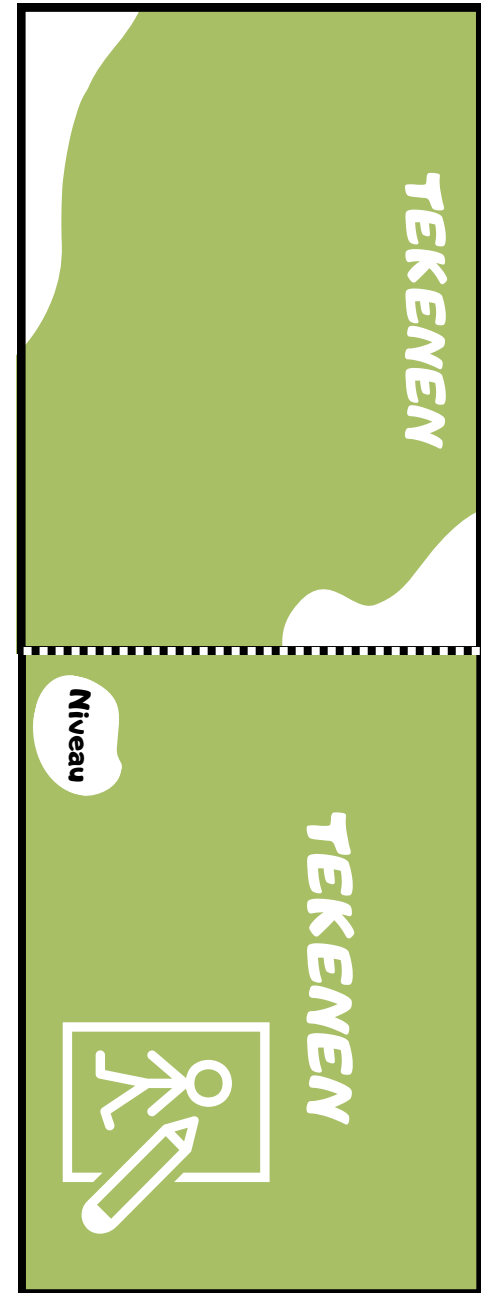
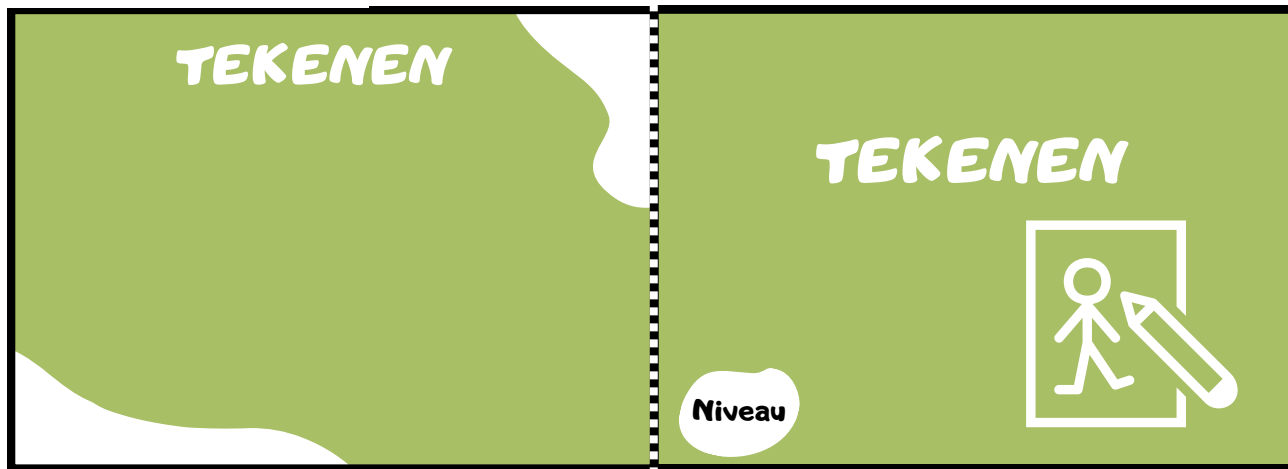
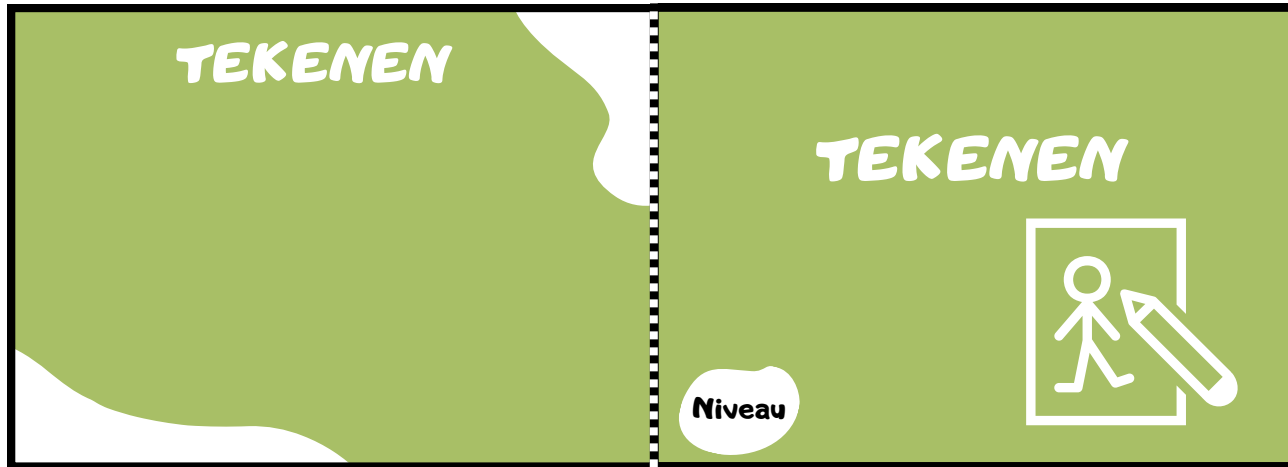
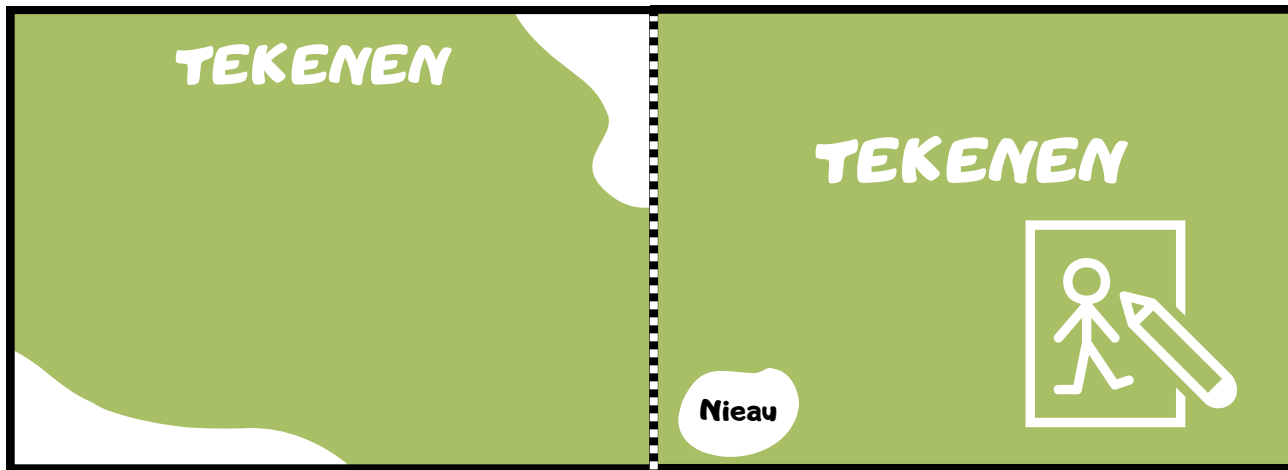
GEHEUGEN

- jij leest en onthoudt de woordenlijst en onthoudt de woorden in je hoofd. Dan geef je de kaart aan een andere speler en laat zien dat je ze allemaal onthouden hebt.



Extra pagina's om zelf opdrachten toe te voegen.





GEHEUGEN

GEHEUGEN



Niveau

GEHEUGEN

GEHEUGEN



Niveau

GEHEUGEN

GEHEUGEN



Niveau

GEHEUGEN

Niveau

GEHEUGEN



MEER KEUZE VRAGEN

MEER KEUZE
VRAGEN

Niveau



MEER KEUZEN VRAGEN

MEER KEUZE
VRAGEN

Niveau



MEER KEUZE VRAGEN

MEER KEUZE
VRAGEN

Niveau



MULTIPLE CHOICE QUIZ

Niveau

MEER KEUZE
VRAGEN



**ONTBREKEND
WOORD**

**ONTBREKEND
WOORD**



Niveau

**ONTBREKEND
WOORD**

**ONTBREKEND
WOORD**



Niveau

**ONTBREKEND
WOORD**

**ONTBREKEND
WOORD**



Niveau

**ONTBREKEND
WOORD**

**ONTBREKEND
WOORD**



Niveau