

Overstroming

Dit spel maakt deel uit van een serie games die is gemaakt voor het Games for Goals-project.

AQUAHEROES



Speel de andere minigames over chemische vervuiling, droogte, verspilling, 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!



Printinstructies

alle pagina's dubbelzijdig afdrukken (omdraaien aan de korte zijde).

- Pagina's 3 en 5 vormen het moederbord, bevestig ze aan elkaar.
- Vouw pagina's 11, 17, 19, 23, 25, 29, 31 en 37 in tweeën, op de stippellijnen, en niet alleen die vast, waar aangegeven (op de achterkant!)
- Knip de kaarten (of tegels) op pagina's 7, 9, 13, 15, 21, 27, 35 en 39. Volg de instructies die door het hele document verspreid staan!
- Plaats de kaarten in het bijbehorende gevouwen vel.
- Plaats de oplossingskaarten van de "Enigma's" en de oplossing van "Wees logisch" in het oplossingenblad.

Wees voorzichtig! Zorg ervoor dat u niet over het spelbord heen knipt. Volg de instructies om te weten wanneer u rond elke tegel of vierkant moet knippen.

Als je klaar bent, vouw je dit blad zo dat deze instructies aan de binnenkant zitten en voeg je deze presentatiekaart toe aan het spelmateriaal!



30MN



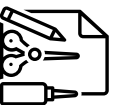
Leerdoelen

- De leerlingen delen hun reflecties over de oorzaken van wateroverlast.
- De leerlingen denken na over hoe ze wateroverlast kunnen verminderen



Materialen

- Een bord
- Een weer dobbelsteen
- 35 watertegels
- De items voor elke taak
- Een startkaart



Voorbereiding

- Leg het bord in het midden van de tafel
- Verdeel 30 watertegels over de vakjes op het bord
- Houd 5 tegels opzij
- Zet het item voor de taken naast het bord
- Leg de startkaart open naast het bord



Over de opdracht 'Wees logisch': je kunt al wat tegels op hun plaats hebben liggen als het te moeilijk lijkt voor de kinderen

Activiteitenvel

19



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

AQUA HEROES

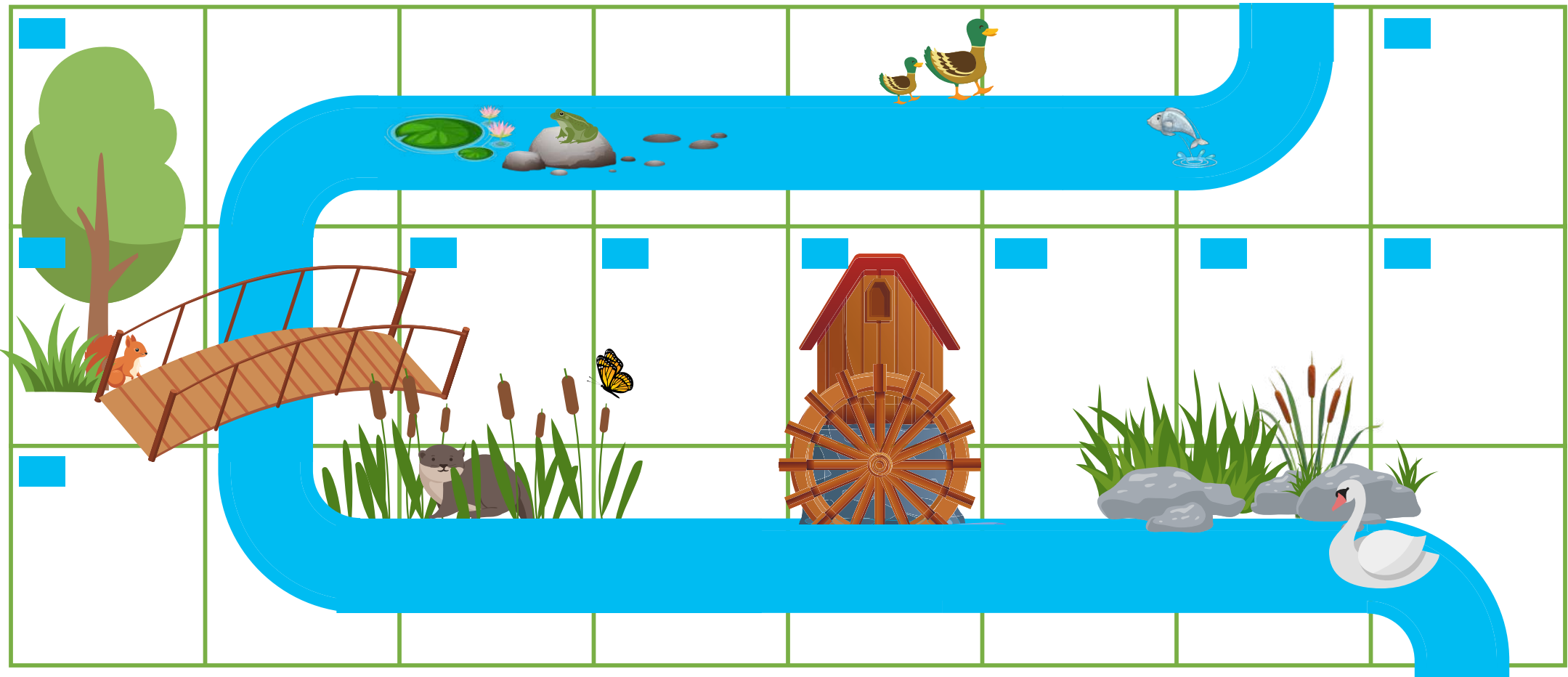


AQUAHEROES

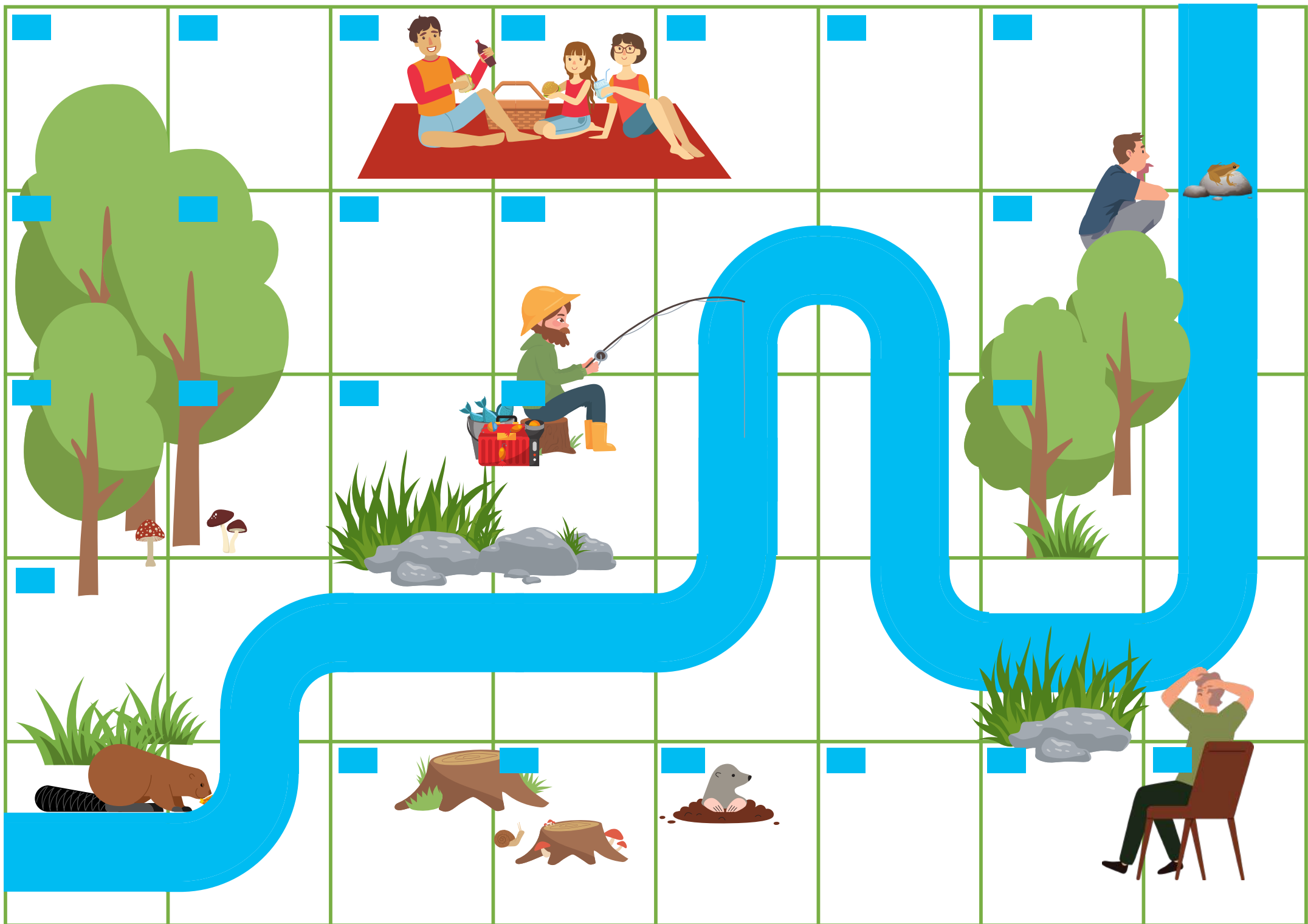
Overstroming

Overstromende tegels

Aan het begin van
het spel plaats je
de watertegels op
het speelbord.
Verdeel ze over de
vierkanten met dit
symbool 



KNIP OP DEZE LIJN OM DE VERBINDING TE MAKEN MET HET TWEEDE DEEL VAN HET BORD



KNIP OP DEZE LIJN OM DE VERBINDING TE MAKEN MET HET TWEEDE DEEL VAN HET BORD

START

Je bent bevriend met Alex, wiens weg naar school regelmatig wordt overspoeld door de rivier.

Alex weet niet echt waarom dit gebeurt. Je besluit mee te helpen om de wateroverlast te verminderen.

Je doel is om watertegels te verwijderen van het spelbord zodat het gebied rond de rivier droog is en Alex veilig naar school kan lopen.



Instructies

Het team zal voor verschillende uitdagingen komen te staan om de wateroverlast te verminderen.

Elke uitdaging zit in een envelop.

Elke keer dat je een uitdaging oplost, kun je water uit de rivier verwijderen. Het aantal te verwijderen watertegels wordt aangegeven met dit symbool: 

Als je een uitdaging niet oplost, kun je evengoed doorgaan naar de volgende envelop. Het is niet erg als je niet alles afmaakt, je hebt al veel geholpen! Volg nu je stappenplan!



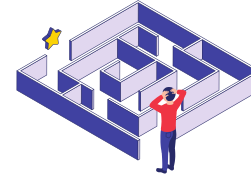
Stappenplan

Om de wateroverlast zo veel mogelijk te beperken, stelt Alex voor om de onderstaande volgorde aan te houden. Vergeet niet om alles terug in de juiste envelop te doen voordat je de volgende opent!

Geheugen



Doolhof



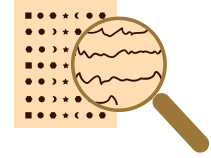
Maak een gok



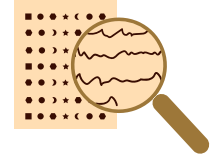
Denk logisch na



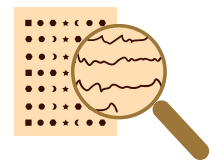
Raadsel 1



Raadsel 2

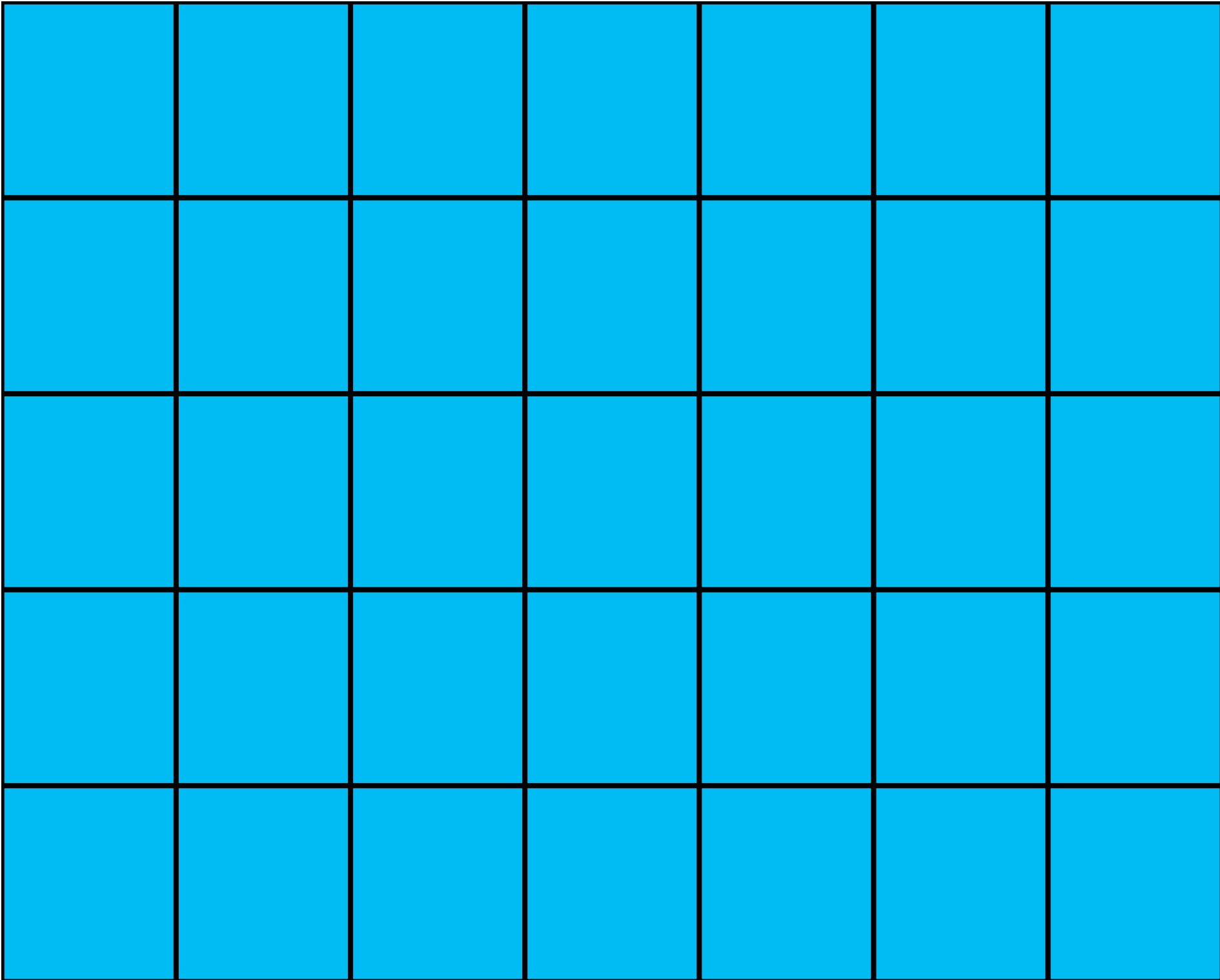


Raadsel 3



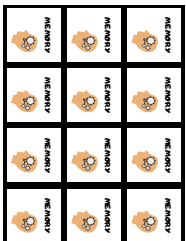
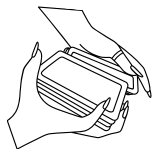
Deze pagina is hier zodat u het hele document dubbelzijdig kunt afdrukken.

Watertegels: knip elke tegel uit en plaats deze op het spelbord.



Deze pagina is hier zodat u het hele document dubbelzijdig kunt afdrukken.

Schud de kaarten en leg ze zoals hieronder weergegeven. De jongste persoon begint en jullie spelen verder met de klok mee.



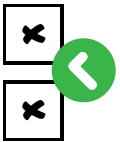
Draai twee kaarten om zodat het hele team ze kan zien. **Kijk goed naar de kaarten om hetzelfde symbool te vinden, want de kaarten die een paar vormen, zijn niet precies hetzelfde!**



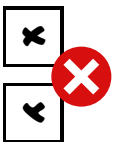
Als de twee kaarten een paar vormen, leg dan het verschil uit tussen de twee kaarten!

Zodra iedereen de relatie met overstromingen begrijpt, verwijder je de kaarten uit het spel en verwijder je een watertegel uit de rivier. Goed gedaan, je hebt de wateroverlast verminderd!

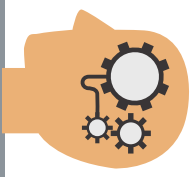
Als de twee kaarten niet overeenkomen, draai ze dan weer met de afbeelding naar beneden en de volgende speler kan het proberen.



= -1

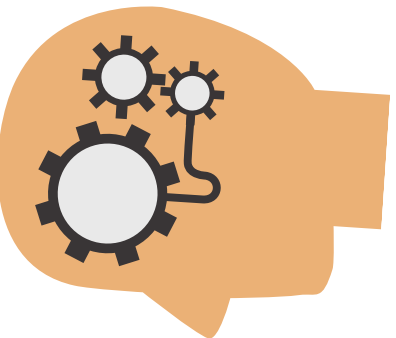


= Ga naar de volgende speler



hoe je dat kunt beperken?

Als je een uitdaging niet oplost, kun je evengoed doorgaan naar de volgende envelop. Het is niet erg als je niet alles afmaakt, je hebt al veel geholpen! Volg nu je stappenplan! Voeten in het water: lukt het jou om de kaarten uit je hoofd te leren en te ontdekken wat overstromingen verergert en



NAZORG

Niet je hier

Niet je hier

Niet je hier

Niet je hier



Ma. Di. Wo. Do. Vr. Za. Zo.

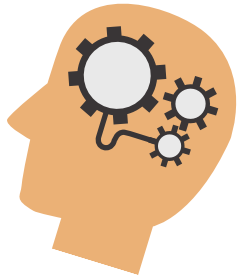
Ma. Di. Wo. Do. Vr. Za. Zo.



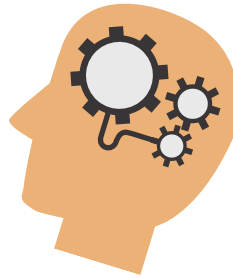
Ma. Di. Wo. Do. Vr. Za. Zo.

Ma. Di. Wo. Do. Vr. Za. Zo.

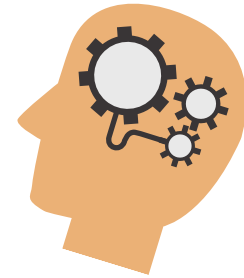
Geheugen



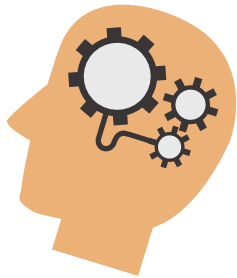
Geheugen



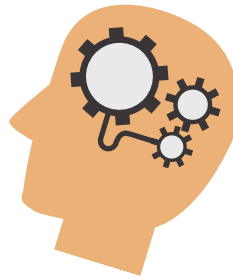
Geheugen



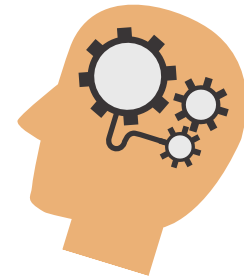
Geheugen

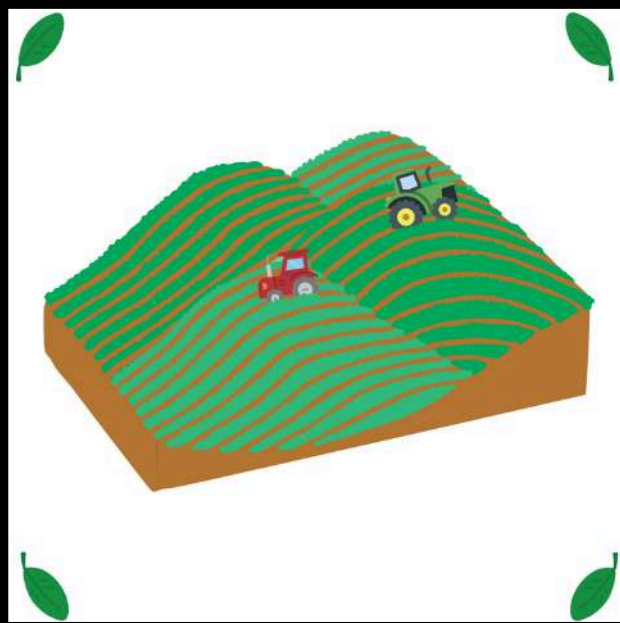
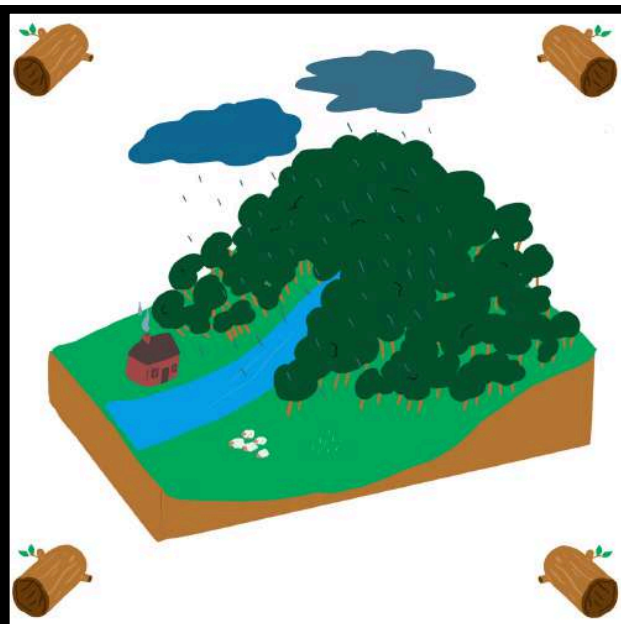


Geheugen

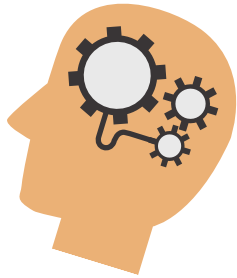


Geheugen

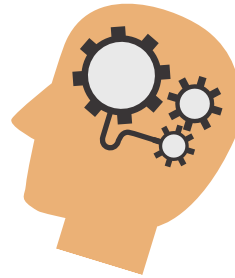




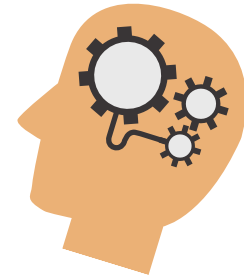
Geheugen



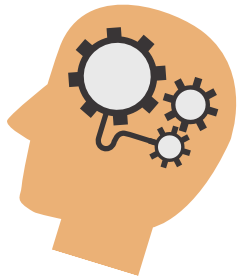
Geheugen



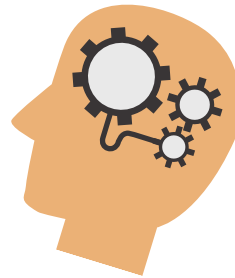
Geheugen



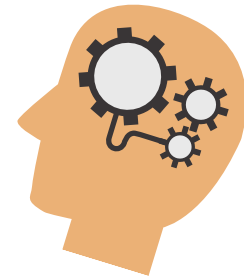
Geheugen



Geheugen



Geheugen



Je doel is om het gecodeerde bericht te ontcijferen en erachter te komen hoe je de overstroming kunt verminderen.

RAADSEL I

WOORD 1:

✓ = -1

WOORD 2:

✓ = -1

WOORD 3:

✓ = -1

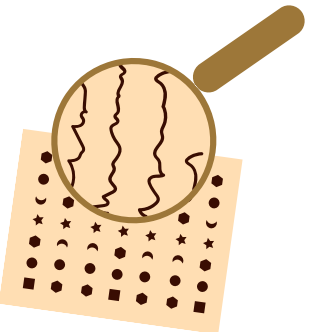
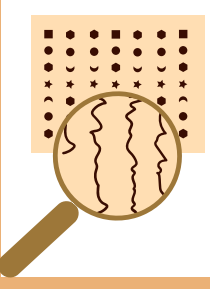
Als je denkt dat je klaar bent, maar ook als je er niet uitkomt, controleer dan de oplossing!

Verwijder voor elk correct woord een watertegel van het bord.

Als de hele boodschap klopt, verwijder dan twee extra bonustegels!

✓✓✓ = -2

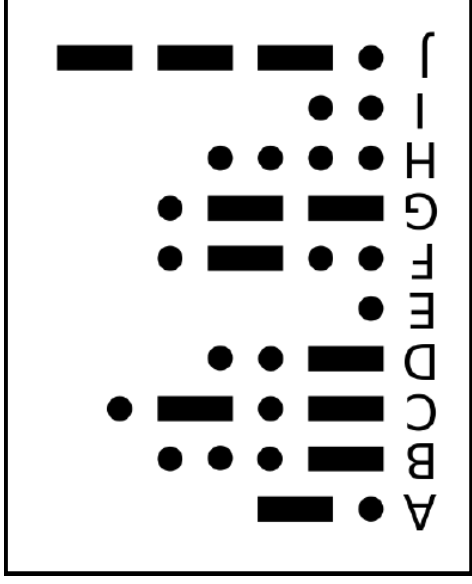
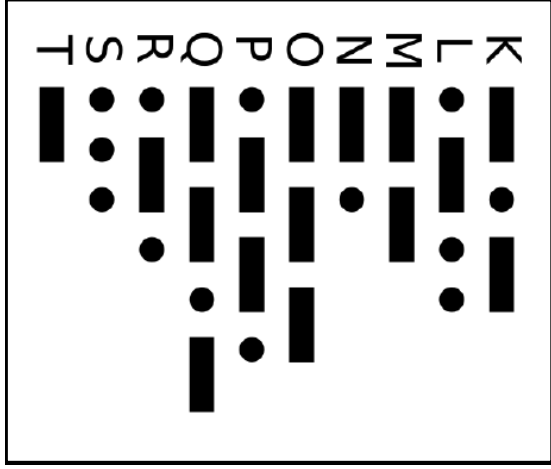
bonus



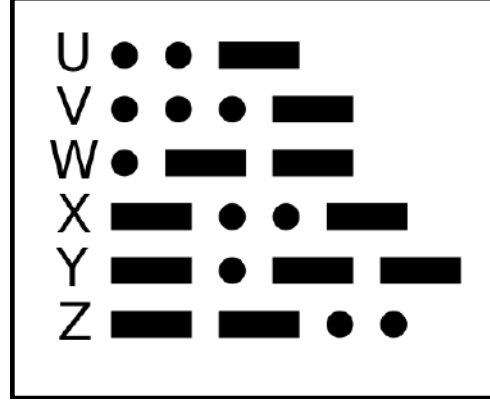
RAADSEL I

Je hebt een nieuw bericht: kraak de geheime code om te begrijpen waar de overstromingen vandaan komen!

Je hebt een nieuw bericht: kraak de geheime code om te



**GEBRUIK EEN
ANTWOORDVEL OM JE
OPLOSSING OP TE
SCHRIJVEN**



De -./-... / .. / -- /.- /.- /-/-verandering veroorzaakt
zwaardere .:/ ./ --././-./...-/./-..., waardoor de
---/...-/./-./ ... /-/-./-./---/---/..-/./-/-...-/./-/- erger
worden.

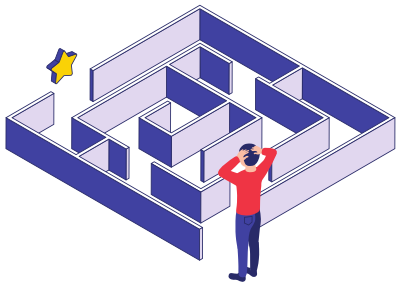
Niet je hier

Niet je hier

Niet je hier

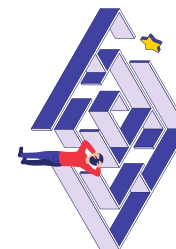
Niet je hier

**OMKEREN BIJ HET
STARTEN VAN DE
VOLGENDE TAAK:**



DOOLHOF

knip langs de rode lijnen



**SCORE
KAART**

knip rond de kaart

RAADSEL 2

Je doel is om het gecodeerde bericht te ontcijferen en uit te vinden hoe je de overstromingen kunt verminderen.

Als je denkt dat je er klaar voor bent, of als je geblokkeerd bent, bekijk dan de oplossing!

✓ = -1

WOORD 1:

✓ = -1

WOORD 2:

✓ = -1

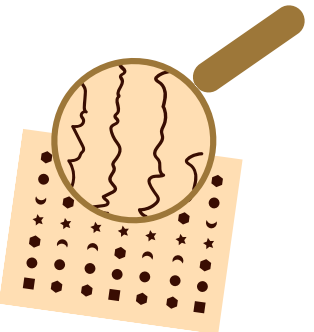
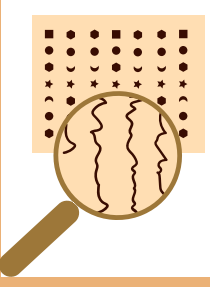
WOORD 3:

Voor elk correct woord verwijder je één watertegel van het bord.

Als de hele boodschap juist is, verwijder dan twee extra bonustegels!

✓✓✓ = -2

bonus



RAADSEL 2

Je hebt een nieuw bericht: kraak de geheime code om te begrijpen waar de overstromingen vandaan komen

4
GHI

5
JKL

6
MNO

9
WXYZ

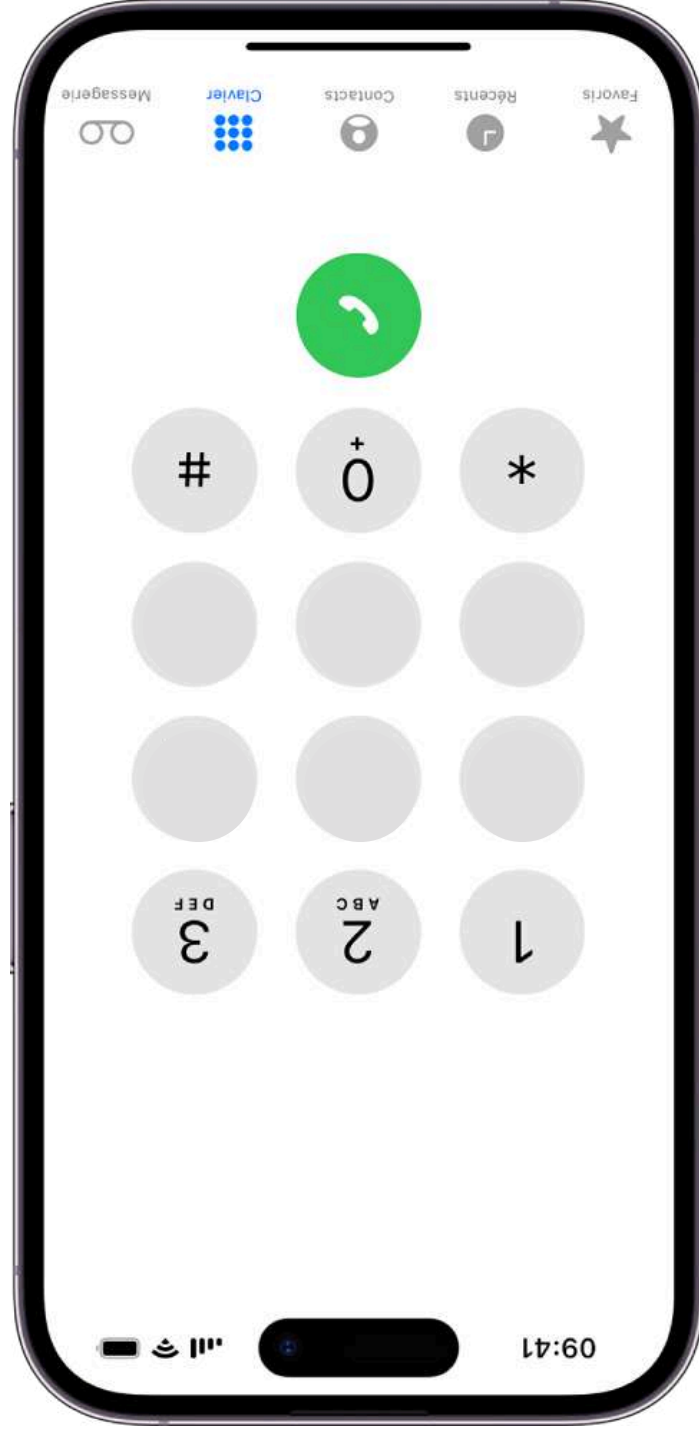
8
TUV

7
PQRS

E-X-A-M-P-L-E
3²-9²-2¹-6¹-7¹-5³-3²

3
DEF

**GEBRUIK HET
ANTWOORDBLAD OM DE
GEVONDEN WOORDEN OP
TE SCHRIJVEN!**



5²5³4³6¹2¹2¹8¹ verandering
veroorzaakt een stijging van de zee-
7⁴7¹4³3²4¹3²5³ waardoor 5²8²7⁴8¹ -
gebieden overstromen

Wist u dat bossen overstromingen kunnen verminderen? Jouw doel is om zoveel mogelijk bomen te planten!

Neem de stapel bomen en waterkaarten, schud deze en leg de stapel verdekt neer. Trek een kaart en leg deze naast de stapel.



Voor elke set met 3 bomen mag je een overstromingstegel verwijderen.

Om je te helpen zijn er ook 'bos'-kaarten waarmee je onmiddellijk een bonusvloedtegel van het hoofdbord kunt verwijderen en verder kunt spelen. De bomen op de boskaart tellen niet mee voor de rest van het spel.



Maar wees voorzichtig! Als je niet op tijd stopt, krijg je te maken met stormen die de overstromingen zullen verergeren. Als je de volgende kaarten onthult, voeg dan het hetzelfde aantal watertegels toe aan het hoofdbord.



Het is aan jullie om te beslissen wanneer je wilt stoppen.



neemt, loop je de kans overstroomd te worden!

Operatie Plantage! Het is aan jou om zoveel mogelijk bomen te herplanten, maar pas op: als je te veel risico's



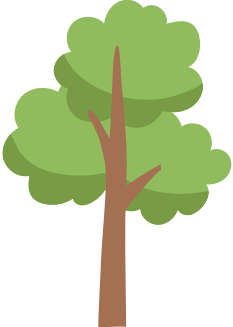
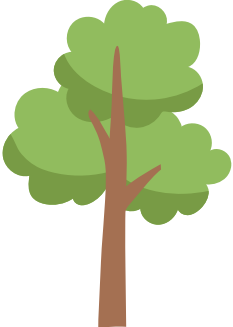
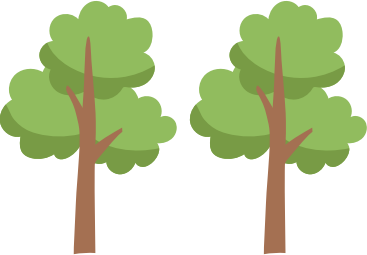
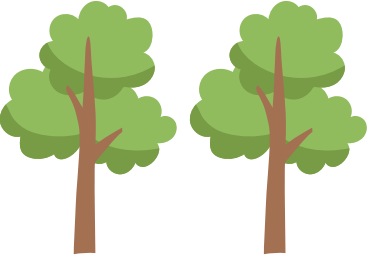
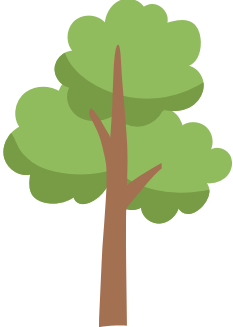
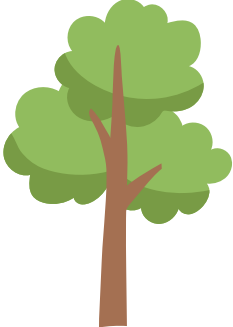
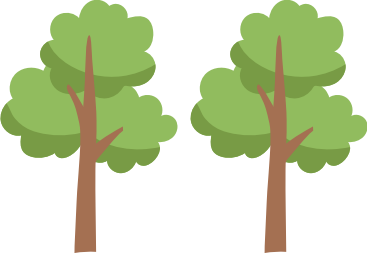
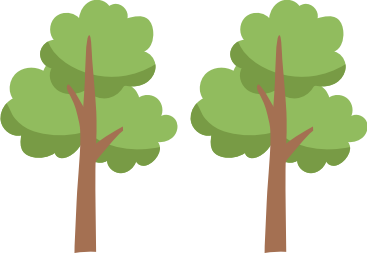
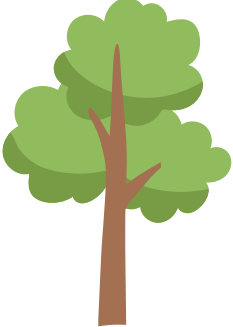
DOE JE GOED

Niet je hier

Niet je hier

Niet je hier

Niet je hier

				 Bos BONUS : -1 
				 Bos BONUS : -1 
	 +1 	 +1 	 +1 	 +2 

Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



Doe een gok je



RAADSEL 3

Je doel is om het gecodeerde bericht te ontcijferen en uit te vinden hoe je de overstromingen kunt verminderen.

✓ = -1 

WOORD 2:

✓ = -1 

Als je denkt dat je er klaar voor bent, of als je geblokkeerd bent, bekijk dan de oplossing

WOORD 3:

✓ = -1 

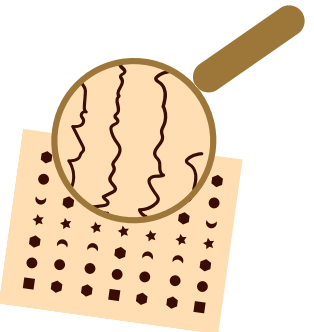
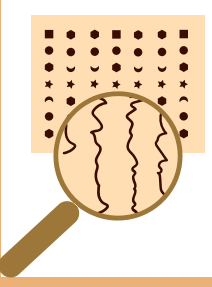
Voor elk correct woord verwijder je één watertegel van het bord.

WOORD 4:

✓ = -1 

Als de hele boodschap juist is, verwijder dan twee extra bonustegels!

✓✓✓✓ = -2  bonus

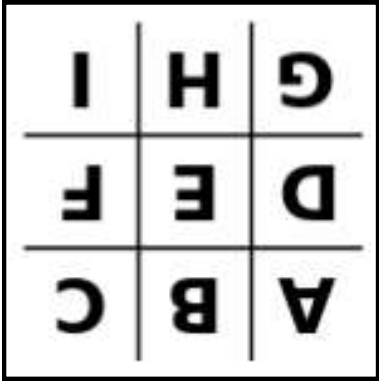


RAADSEL 3

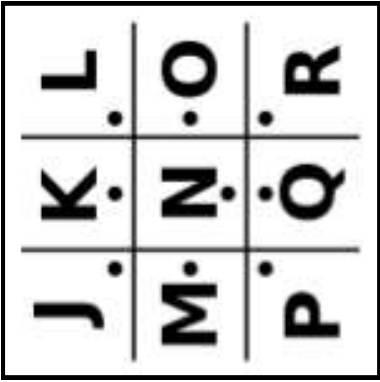
Je hebt een nieuw bericht: kraak de geheime code om te begrijpen waar de overstromingen vandaan komen.

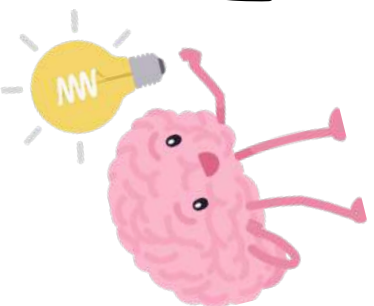
Door de >□□□□ van stedelijke gebieden kan <□□□□ minder goed in de □□□□ infiltreren.

GEBRUIK HET
 ANTWOORDBLAD OM DE
 GEVONDEN WOORDEN OP
 TE SCHRIJVEN!



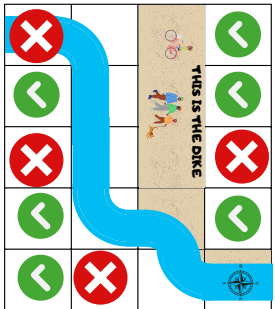
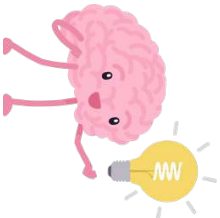
A E E F L O O R B E E L D



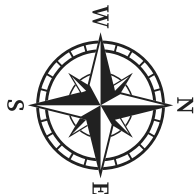
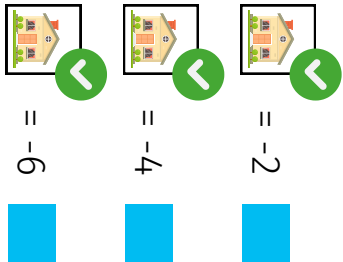


DENK LOGISCH NA

Het mysterie van de rivier:
gebruik je logica om een stad te bouwen en overstromingen
te voorkomen.



= -4



Jouw doel is om de stad op een overstromingsbestendige manier te bouwen!

Volg de instructies om de juiste locatie van elk item te bepalen!

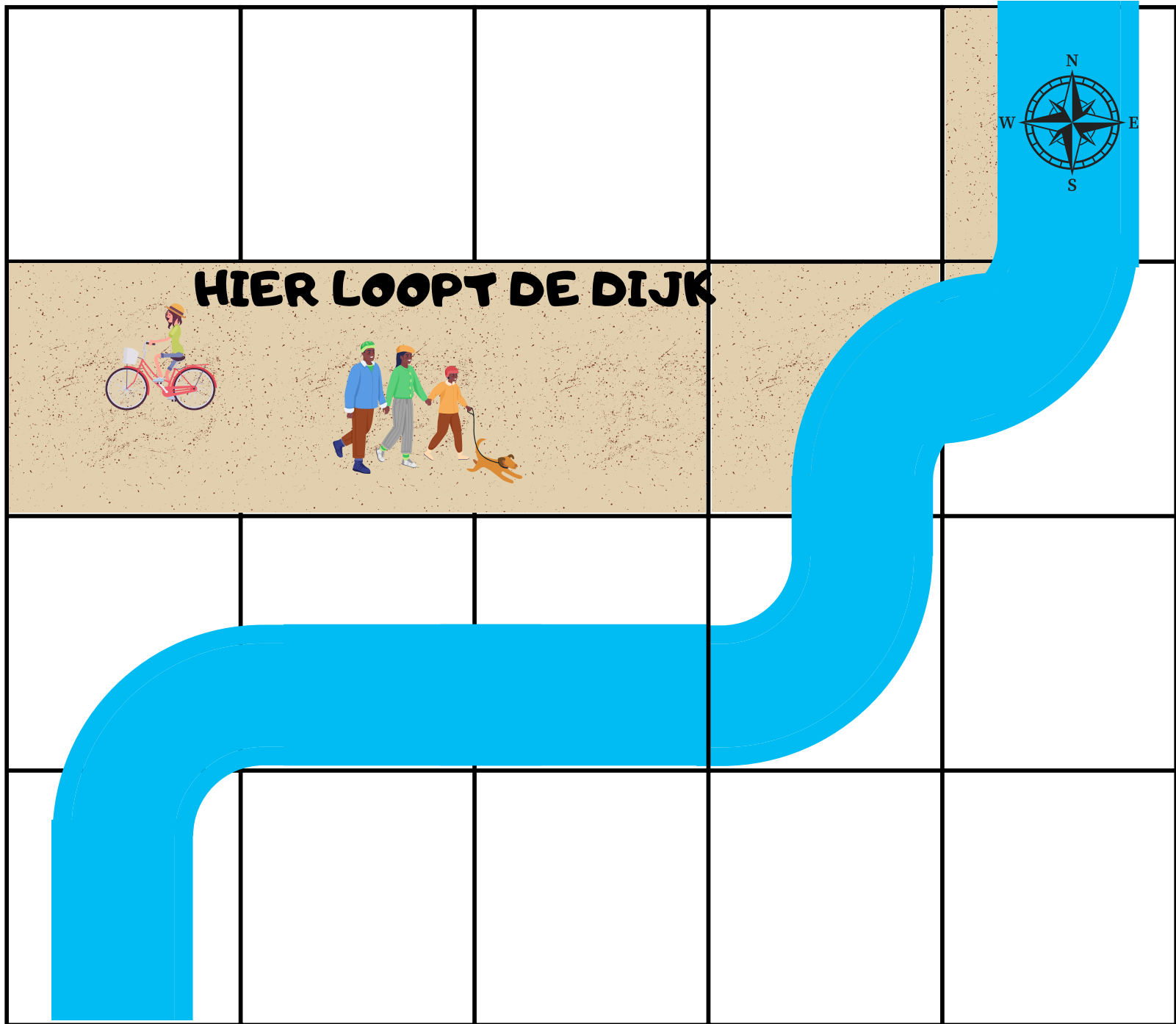
Als je denkt het juiste antwoord gevonden te hebben, of als je vastloopt, kun je de oplossing bekijken. Tel vervolgens het aantal items dat op de juiste plaats is geplaatst en verwijder de watertegels zoals aangegeven op de volgende schaal:

Niet je hier

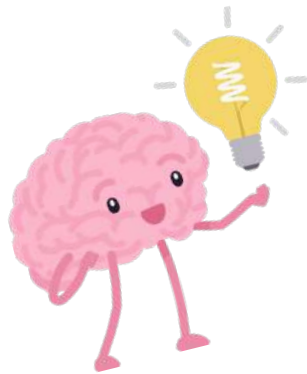
Niet je hier

Niet je hier

Niet je hier



**OMKEREN BIJ HET
STARTEN VAN DE
VOLGENDE TAAK:**

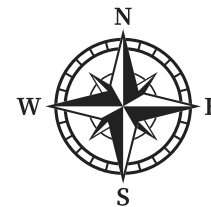


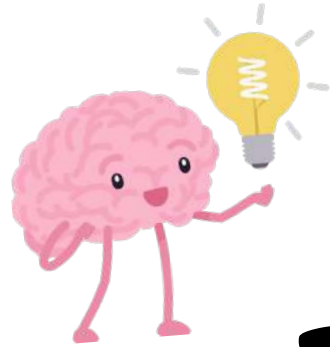
**DENK
LOGISCH NA**

CUT AROUND THE RED LINE

Hier zijn de instructies :

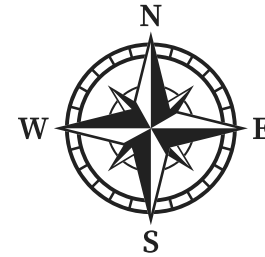
- het park ligt ten zuiden en westen van de stad
- het ziekenhuis ligt verder naar het oosten dan het park
- het ziekenhuis raakt de rivier slechts schuin
- de parkeerplaats ligt tussen de haven en het ziekenhuis
- het museum ligt tegenover de parkeerplaats van de rivier
- de brug verbindt de haven en de dijk
- de markt ligt tegenover de brug
- de huizen liggen niet naast de markt maar aan dezelfde rivieroever als het museum
- de school ligt ten oosten van de huizen
- er wordt niets gebouwd ten oosten van de brug



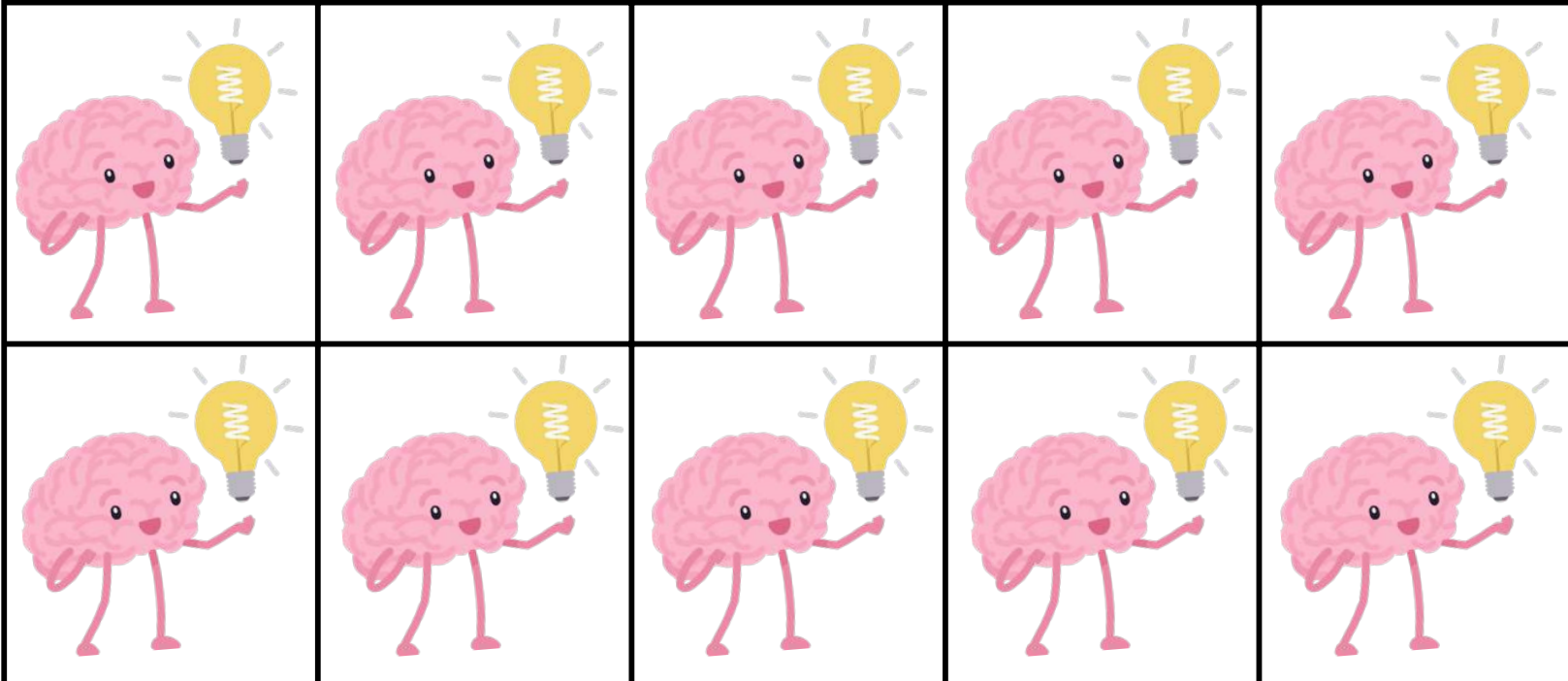


Denk Logisch
Na

INSTRUCTIES

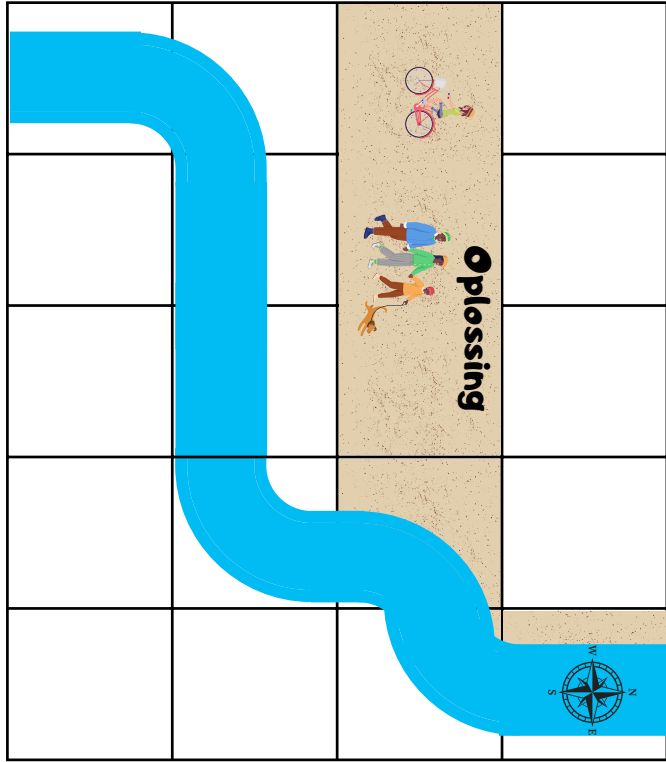


Knip alle kaarten uit



Inhoud :

Oplossing Raadsel 1	Oplossing Raadsel 2	Oplossing Raadsel 3
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------



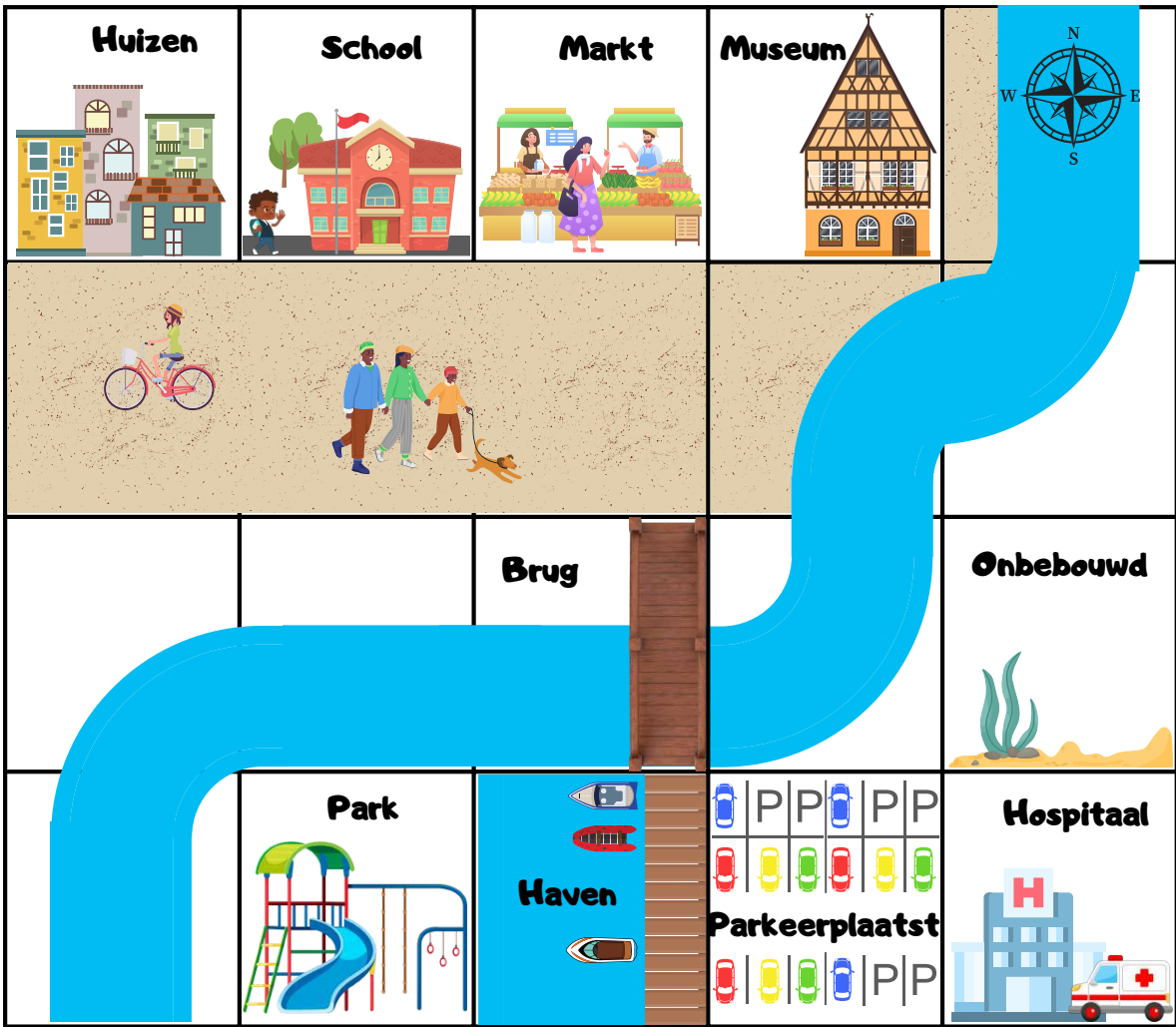
OPLOSSINGEN

Niet je hier

Niet je hier

Niet je hier

Niet je hier

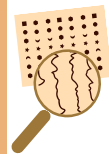


Knip NIET rond elke tegel.

Oplossing Raadsel 1

De klimaatverandering veroorzaakt zwaardere regenval, waardoor de overstromingen erger worden.

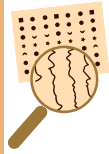
OPLOSSING RAADSEL 1



Oplossing - Raadsel 2

Klimaatverandering veroorzaakt een stijging van de zeespiegel waardoor kustgebieden overstromen.

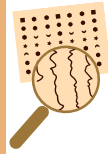
OPLOSSING RAADSEL 2



Oplossing - Raadsel 3

Door de toename van stedelijke gebieden kan water minder goed in de grond infiltreren.

OPLOSSING RAADSEL 3





Vouw het oplossingsbord zodat het in de omhulsel van de oplossing past!

RAADSEL 1

WOORD 1:

.....

WOORD 2:

.....

WOORD 3:

.....

RAADSEL 2

WOORD 1:

.....

WOORD 2:

.....

WOORD 3:

.....

RAADSEL 3

WOORD 1:

.....

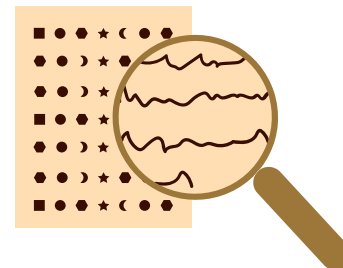
WOORD 2:

.....

WOORD 3:

.....

ANTWOORDVEL



WOORD 4:

.....

