

# AQUA HEROES



**VANAF 8  
JAAR**

## 5 VERNIEUWENDE SPELLEN OVER DUURZAAM WATERBEHEER



Mede gefinancierd door het  
programma Erasmus+  
van de Europese Unie



HOCHSCHULE NORDHAUSEN  
University of Applied Sciences





# Juridisch kader

Gefinancierd door de Europese Unie. De hier geuite ideeën en meningen komen echter uitsluitend voor rekening van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europese Uitvoerende Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA) weer. Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.

## Samenwerkende partners

## Project partners

Dit boekje werd in 2024 gepubliceerd, in het kader van het Games for Goals-project, en gefinancierd in het kader van een Erasmus+-project onder leiding van Le Partenariat.

Le Partenariat: realiseerde dit boekje samen met de volgende partners:

---

### Credits

Amethyststudio, Arthouse, Creative Priyanka, Danaarts, Diluck, Femoza, Foxyimage, Hakuji Haruka, Icons8, Inconsgeek26, KanKhem, KeepIcon, Latamclick, Laura Guzman, Linesartespilot2, Macrovector, Madaniaart, Melvinilham, Puchong, Ranusaban, Roundiconspro, Sans and sons, Simple Glyfs, Sketchify, Sylphcreatives, Theimg, Vesvocre, YMZ



# Inhoudsopgave

|                                   |                |
|-----------------------------------|----------------|
| Games for Goals project           | <i>p 4</i>     |
| SDGs en burgerschapsonderwijs     | <i>p 5-6</i>   |
| Innovatief en inclusief onderwijs | <i>p 7-8</i>   |
| Focus op water                    | <i>p 9</i>     |
| Aquaheroes spellen                | <i>p 10-11</i> |
| Spel 1 - Verspilling              | <i>p 12-13</i> |
| Spel 2 - Plastic vervuiling       | <i>p 14-15</i> |
| Spel 3 - Chemische vervuiling     | <i>p 16-17</i> |
| Spel 4 - Overstroming             | <i>p 18-19</i> |
| Spel 5 - Droogte                  | <i>p 20-21</i> |
| Eindspel                          | <i>p 22-30</i> |
| Links naar spelinhoud             | <i>p 31</i>    |

# Games for Goals



Games for innovative, global citizenship education for the Sustainable Development Goals, of 'Games for Goals', is een project dat wordt gefinancierd door het Erasmus+ programma van de Europese Unie. Het project is opgezet door een consortium van niet-gouvernementele organisaties en instellingen voor hoger onderwijs uit 5 Europese landen en wordt geleid door de Franse NGO Le Partenariat.

Het richt zich op schoolonderwijs en heeft tot doel leerkrachten, schoolleiders en andere onderwijsprofessionals te ondersteunen door het stimuleren van innovatieve leer- en onderwijspraktijken in het basisonderwijs. Het doel is om deze doelstellingen te bereiken en zich tegelijkertijd te concentreren op onderwerpen die verband houden met wereldburgerschap en duurzame ontwikkeling. Het einddoel is om individuele en collectieve gedragsverandering teweeg te brengen in de richting van de Sustainable Development Goals (SDG's).

Het project (2022-2025) heeft tot doel leerkrachten kant-en-klare educatieve activiteiten (games), een catalogus van middelen en een methodologie voor innovatief onderwijs aan te bieden. Het project werd uitgevoerd met de deelname van vele lokale actoren, waaronder leerkrachten in het basisonderwijs en studenten in het hoger onderwijs.

Dit boekje presenteert het eerste spel dat door het Games for Goals-team is gemaakt: Aquaheroes! Voor meer informatie over onze andere bronnen zie: [www.gamesforgoals.eu](http://www.gamesforgoals.eu)



# SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

5

De Agenda 2030 voor duurzame ontwikkeling, die in 2015 door alle lidstaten van de Verenigde Naties is aangenomen, biedt een gedeelde blauwdruk voor vrede en welvaart voor mens en planeet, nu en in de toekomst.

De kern wordt gevormd door de 17 doelstellingen voor duurzame ontwikkeling (SDG's), die een dringende oproep zijn tot actie door alle landen, zowel ontwikkelde als ontwikkelingslanden, in een wereldwijd partnerschap. Ze erkennen dat het beëindigen van armoede en andere ontberingen hand in hand moet gaan met strategieën die de gezondheid en het onderwijs verbeteren, ongelijkheid verminderen en wereldwijde partnerschappen bevorderen die duurzame economische groei ondersteunen - en dat alles terwijl ze de klimaatverandering aanpakken en werken aan het behoud van onze oceanen, bossen en dieren in het wild.



source : <https://sdgs.un.org/goals>

# Wereldburgerschap onderwijs

Wereldburgerschap is een onderwijspraktijk die zijn wortels heeft in modern onderwijs. Ze moedigt authentieke bijdragen en uitwisselingen aan via een positieve dialoog.

Ze is gebaseerd op het idee dat 'we niet alleen verbonden zijn met één land, maar met een bredere wereldwijde gemeenschap. Door er dus een positieve bijdrage aan te leveren, kunnen we ook invloed uitoefenen op veranderingen op lokaal, regionaal en nationaal niveau.'

Ze maakt deel uit van een educatieve aanpak op lange termijn die collectieve intelligentie en culturele diversiteit waardeert en deelnemers aanmoedigt om actie te ondernemen en zich in te zetten voor actief burgerschap. Het idee is om het bewustzijn van wereldburgerschapskwesties bij alle soorten doelgroepen te vergroten.

Een van de belangrijkste methodologieën die in deze methode wordt gebruikt, is actief lesgeven, dat bestaat uit het centraal stellen van de deelnemer in hét leerproces, gebaseerd op het uitgangspunt dat we het beste leren door te doen.

De aanpak is een middel om de grote uitdagingen van onze tijd te begrijpen (gelijkheid, mensenrechten, milieu, enz.). Het gebruik van participatieve leermiddelen creëert een leeromgeving die discussie aanmoedigt en collectieve intelligentie stimuleert.

<https://www.unesco.org/en/global-citizenship-peace-education/need-know>



# Vernieuwend onderwijs

7

Aqua Heroes heeft als doel het innovatieve onderwijs over wereldburgerschap en duurzame ontwikkeling in het basisonderwijs in heel Europa te versterken.

Door de Sustainable Development Goals (SDG's) in het curriculum te integreren, leren kinderen niet alleen over deze cruciale doelstellingen, maar ontwikkelen ze ook een gevoel van keuzevrijheid en empowerment.

Het spel bereikt dit door middel van een pedagogie die speels, holistisch en participatief is. Door de SDG's te gamificeren, maakt Aqua Heroes deze doelen tastbaar en realistisch en bevordert zo actieve participatie en betrokkenheid van kinderen.

Aqua Heroes is holistisch ontworpen en bestaat uit 5 deelspellen en biedt een breed scala aan activiteiten die gericht zijn op het hoofd, het hart en de handen. Het combineert storytelling, op kunst gebaseerde en belichaamde pedagogieën met meer traditionele cognitieve benaderingen. Deze diverse methodologie zorgt voor een uitgebreide leerervaring.

Het spel legt de nadruk op gezelligheid, het aanmoedigen van gezamenlijke probleemoplossing en solidariteit tussen studenten. Door deze aanpak cultiveert Aqua Heroes een ondersteunende en boeiende leeromgeving, waardoor kinderen worden voorbereid om geïnformeerde en actieve wereldburgers te worden.





# Inclusief onderwijs

Inclusief onderwijs zorgt ervoor dat elk kind, ongeacht capaciteiten, achtergrond of leerbehoeften, zinvol kan deelnemen aan leeractiviteiten. Dit sluit aan bij de principes van het VN-Verdrag inzake de rechten van personen met een handicap (CRPD), dat het recht op inclusief onderwijs voor iedereen benadrukt en dat Aqua Heroes wil ondersteunen.

Daarom moet inclusief onderwijs zo worden geïmplementeerd dat alle studenten kunnen deelnemen. Om deze reden is het spel intensief getest in Europese klaslokalen om uitdagingen te identificeren en het ontwerp te verfijnen. Dit soort print-and-play-spellen voor groepen heeft echter zijn beperkingen, zoals de afhankelijkheid van lezen, de cognitieve eisen van het begrijpen van complexe concepten, minder duurzame en tastbare fysieke materialen, een gebrek aan audio of digitale interactiviteit, tijdsdruk en groepsdynamiek die volledige deelname kunnen belemmeren.

Om deze problemen aan te pakken, kunnen leraren verschillende kaders toepassen om inclusiviteit te vergroten. Zowel het UN 4-A-raamwerk als het Universal Design for Learning (UDL) maken bijvoorbeeld op theorie gebaseerde en praktische benaderingen van onderwijs mogelijk die de deelname van elk kind vergemakkelijken door hun unieke vaardigheden en leerbehoeften te erkennen.



# Focus op water

Water en sanitaire voorzieningen vormen de kern van duurzame ontwikkeling, maar in de afgelopen decennia hebben overexploitatie, vervuiling en klimaatverandering geleid tot ernstige waterstress over de hele wereld.



Duurzame ontwikkelingsdoelstelling 6, over water en sanitaire voorzieningen, als onderdeel van de Agenda 2030 voor duurzame ontwikkeling, biedt de blauwdruk voor het waarborgen van duurzaam beheer en beschikbaarheid van water en sanitaire voorzieningen voor iedereen.

## Kerncijfers



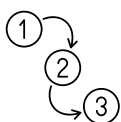
THE SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS REPORT 2023: SPECIAL EDITION- [UNSTATS.UN.ORG/SDGS/REPORT/2023/](https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/)

# Aqua Heroes spellen



## Lesdoelen

- Tijdens het spel werken de leerlingen samen aan een gemeenschappelijk doel op weg naar duurzaamheid.
- De leerlingen kunnen de oorzaken en gevolgen van bedreigingen voor schoon water en mogelijke oplossingen uitleggen.
- De leerlingen delen hun reflecties op hun eigen gebruik van water.
- De leerlingen plannen samen acties voor een duurzaam gebruik van water voor alle levensvormen in hun omgeving.



## Lesplan

- 10 minuten : introduceer het spel en geef de belangrijkste instructies
- 30 minuten : speeltijd op sub-games in groepen
- 10 minuten : groepjes komen samen voor de eindopdracht
- 15-30 minuten : discussie
- 



## Vorbereiding

Richt de ruimte in met één centrale tafel (zonder stoelen) en vijf tafels voor de groepen (met zoveel stoelen als nodig is voor al je leerlingen).



*Aanbeveling: speel het spel tot vijf keer met dezelfde klas, waarbij je de groepen omwisselt!*

# Aqua Heroes spellen

11



## Beginsituatie - context

*Onze helden zijn vijf kinderen die in verschillende dorpjes aan een rivier wonen, samen met hun families en grootouders. Veel van hun rivieren lijden onder vervuiling. De grootouders vertellen vaak verhalen over hoe schoon en vol leven de rivieren waren toen ze jong waren. Onze helden worden zich bewust van hoe belangrijk een gezonde rivier is en hoe het welzijn van de rivier doorwerkt op alle planten, dieren, vissen en mensen die in en om de rivier leven.*

*Onze helden besluiten op zoek te gaan om te ontdekken waar de vervuiling vandaan komt. Onderweg komen ze voor allerlei uitdagingen te staan. Gelukkig worden ze geholpen door de wijsheid die hun grootouders deelden en de wezens die ze onderweg ontmoeten.*

*Het doel van de spelers is om de kracht van de rivieren te regenereren. Onderweg zou elke speler wel eens zijn eigen speciale kracht kunnen ontdekken! Aan het einde van hun zoektocht zullen ze allemaal bij elkaar moeten komen om te begrijpen wat de problemen veroorzaakt en hoe ze samen oplossingen kunnen vinden.*

Maak 5 groepen en wijs elke groep toe aan een tafel/bord. Elke groep moet beginnen met het lezen van hun start-/instructiekaart, die hen op hun pad zal leiden. Slechts één groep (plasticvervuiling) heeft geen kaart, ze beginnen gewoon op pagina 1 van hun boekje.

Zodra elke groep klaar is met het oplossen van al hun uitdagingen, krijgen ze de opdracht om naar de hoofdtafel/het bord te gaan. Terwijl ze wachten tot de andere groepen klaar zijn, moeten ze de instructies volgen om na te denken over hun reis.

Onthoud: je groep heeft 30 minuten om alle uitdagingen te voltooien en het einde van de rivier te bereiken!

# 1. Verspilling



Laura



30MN



## Leerdoelen

- De leerlingen delen hun reflecties op hun eigen gebruik van water.
- De leerlingen denken na over hoe ze thuis minder water kunnen gebruiken.



## Materialen

- Bord met 5 huisjes (oranje, rood etc.)
- 5 enveloppen met van elk huis een tekening (oranje, rood etc.)
- 5 sets uitdagingskaarten (oranje, rood etc.)
- een set oplossingskaarten (oranje, rood, enz.)
- een startkaart



## Vorbereiding

- Doe de uitdagingskaarten in dezelfde kleur envelop.
- Leg de enveloppen in dezelfde kleur op het bord met de tekening van het huis naar boven.
- Leg de oplossingskaarten op een stapel, gedekt, naast het bord
- Leg de startkaart open naast het bord

# Verspilling

13



## Beschrijving van de activiteit

Tijdens het spel gaan de leerlingen het dorp verkennen en de inwoners ontmoeten. Ze zullen van het ene huis naar het andere verhuizen, maar ze weten nog niet in welke volgorde!

Elke envelop is een huis en bevat een uitdaging die ze moeten oplossen. Elke keer dat ze een uitdaging overwinnen, vertelt de oplossingskaart hen naar welk huis ze vervolgens moeten gaan.

Ze moeten beginnen met het openen van de oranje envelop om te ontdekken waarom er geen water in het dorp is.



## Sleutels voor de discussie

- Wat is het grootste probleem in het dorp?
- Wat zijn de oorzaken van het probleem?
- Welke oplossingen heb je gevonden voor het probleem?
- Welke dagelijkse activiteiten verbruiken veel water?
- Wat kun je doen om waterverspilling tegen te gaan?
- Waarom is het belangrijk om geen water te verspillen?



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

## 2. Plastic Vervuiling



30MN



### Leerdoelen

- De leerlingen denken na over de impact van plastic in het water.
- De leerlingen denken na over hoe ze plasticvervuiling kunnen verminderen.



### Materialen

- Het boekje
- Een pen en een stuk papier
- De enveloppen van het spel
- De kruiswoordpuzzel, puzzel, riviervoorwerpen (plaatjes) en vraagkaarten



### Vorbereiding

- Plak de 3 enveloppen op de juiste plek in het boekje
- Doe de 16 puzzelstukjes in envelop A
- Doe de 6 vragenkaarten in envelop B
- Doe de 57 river items in envelop C
- Lamineer het kruiswoordraadsel
- Leg de startkaart open op tafel



# Plastic Vervuiling

15



## Activiteiten

Door tijdens het spel het boekje te lezen, gaan de leerlingen de rivier in het dorp verkennen en ontdekken ze wat de problemen met het plastic zijn!

Het boekje zal fungeren als een kies-je-eigen-avonturenboek, en de leerlingen uitnodigen om samen strategische keuzes te maken.

Ze beginnen met het openen van de eerste pagina van het boekje en het lezen van de instructies.



## 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 plasticvervuiling? Waarom en hoe?
- Wat kun je doen om plasticvervuiling te verminderen?
- Waarom is het belangrijk om de rivieren niet te vervuilen?



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

# 3. Chemische Vervuiling

Sara



30MN



## Leerdoelen

- De leerlingen denken na over de impact van chemische vervuiling op water
- De leerlingen denken na over hoe ze chemische vervuiling kunnen verminderen



## Materialen

- Een bord met lege ruimtes voor 5 enveloppen
- 5 'taak' enveloppen
- 5 enveloppen voor 'oplossingen'
- Een startkaart



## Vorbereiding

- Doe de items voor elke taak, of de oplossingskaarten, in de juiste envelop
- Plaats de oplossingsenveloppen in de bijbehorende taakenveloppen
- Leg de takenenvelop op de juiste plaats op het bord, met de vuile kant naar boven
- Leg de startkaart open naast het bord

# Chemische vervuiling

17



## Activiteiten

Tijdens het spel voeren de leerlingen 5 taken uit om de vervuiling in de rivier te begrijpen.

Elke taak zit in een envelop, ga van de ene envelop naar de andere en volg de instructies die op elk van hen staan.

Als de leerlingen een taak hebben volbracht, mogen ze de envelop omdraaien om de rivier weer schoon te maken.

Nadat ze alle taken hebben opgelost, gaan ze naar het centrale bord om zich bij de andere spelers te voegen.



## 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 activiteiten veroorzaken chemische vervuiling? Waarom en hoe?
- Wat kunt u doen om chemische vervuiling te verminderen?
- Waarom is het belangrijk om het water niet te vervuilen?



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

## 4. Overstroming

Alex



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



### Vorbereiding

- 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

# Overstroming

79



## 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

# 5. Droogte



Samuel



30MN



## Leerdoelen

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

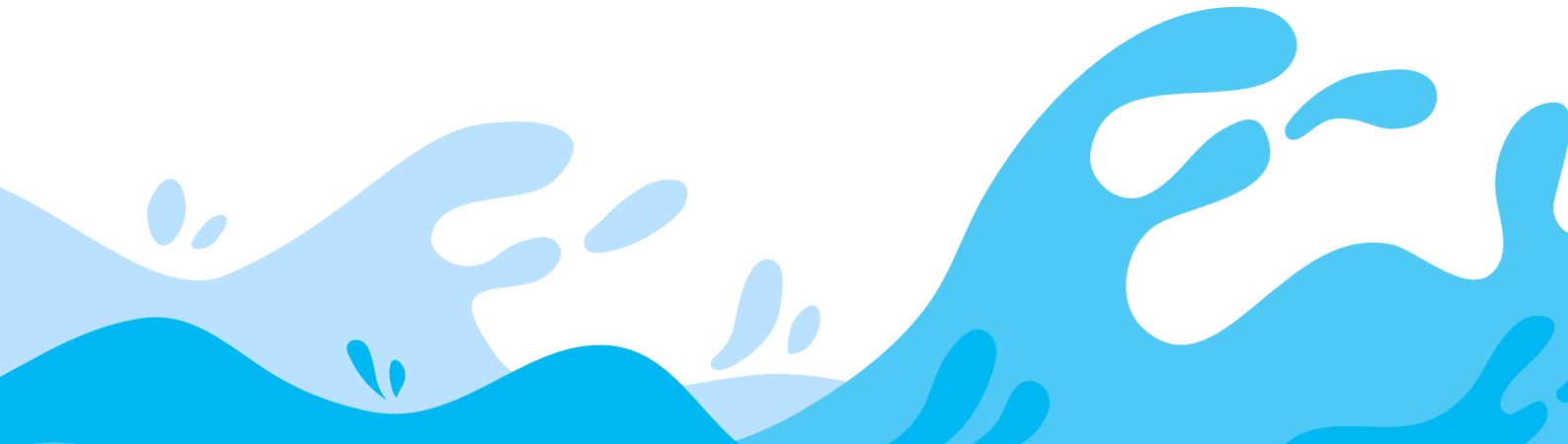


## Materiaal

- Een bord dat een opgedroogde rivier voorstelt
- 17 riviertegels
- 6 kaarten in 5 sets: mime/dans, tekenen, ontbrekend woord, quiz, memory
- 5 uitdagingskaartregels
- Een startkaart



## Vorbereiding

- Leg de riviertegels naast het bord
  - Leg elke set kaarten op een stapel, met de afbeelding naar beneden op tafel
  - Leg de regels van de 5 uitdagingskaarten open op tafel
  - Leg de startkaart naast het bord
- 

# Droogte

21



## Activiteiten

Tijdens het spel proberen de leerlingen het water terug de rivier in te laten stromen door de uitdagingen aan te gaan.

Er zijn vijf soorten uitdagingen: Teken, Mime of Dans, Memoriseren, Meerkeuzequiz en Ontbrekend woord. Elk type uitdaging heeft 3 niveaus.

Hoe moeilijker de uitdaging is, hoe meer water er terugstroomt!

Als de leerlingen er niet in slagen de uitdaging te overwinnen, zal de rivier niet terugstromen en zullen ze hun beurt moeten passeren.

Het doel is om de rivier weer volledig te laten stromen.



## Sleutels voor de discussie

- Wat is het grootste probleem in de rivier?
- Wat zijn de oorzaken van dit probleem?
- Welke oplossingen heb je gevonden?
- Welke dagelijkse activiteiten veroorzaken droogte?
- Wat kun je doen om droogte te voorkomen?
- Waarom is het belangrijk?



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





## Materialen

- Token van misbruik: een zaadje (metafoor van kennis)
- Token van droogte: aarde
- Token van overstroming: een fles water
- Token van Plasticvervuiling: een plastic fles
- Token van chemische vervuiling: een natuurlijke meststof



*Aanbeveling: Gebruik echte voorwerpen door samen met de leerlingen een zaadje te planten, zodat ze kunnen zien groeien.*



## Activiteit beschrijving

Lees de tekst op de volgende pagina als afsluiting van de 5 spellen.  
Geef vervolgens een token aan elk team, afhankelijk van het spel dat ze hebben gespeeld.

De teams moeten samenwerken om te ontdekken in welke volgorde ze de tokens moeten verzamelen, en om te zien wat er zal gebeuren als ze de tokens bij elkaar leggen. De tokens kunnen in elkaar worden geschoven om één symbolisch object te creëren (zie p. 24).

Knip langs de rode lijnen om de tokens in deze volgorde bij elkaar te plaatsen:

Plastic fles - als bloempot  
Bodem  
Zaden  
Water  
Natuurlijke meststof



## Sleutels voor de discussie

- Wat heb je geleerd van het spel en van de laatste uitdaging?
- Waarom is het belangrijk om water te beschermen? Waarom heet het blauw goud?
- Wat kun je op school doen om water te beschermen?
- Wat ben je bereid in uw leven te doen om water te besparen?
- Hoe denk je dat je jouw gezin kunt beïnvloeden om water te besparen?

# Eindspel

23



## Eind situatie

*Gefeliciteerd, aquahelden!*

*Je hebt alle uitdagingen voltooid en als beloning tokens ontvangen.*

*Ze vertegenwoordigen de kennis en vaardigheden die je hebt verzameld en de acties die je hebt ondernomen om de rivieren te helpen regenereren.*

*Na je lange reis kom je uit een bos en in de verte zie je een grote stad. U heeft tijdens uw reis vervuiling gezien, maar zou de stad de bron kunnen zijn van de problemen die uw rivieren beschadigen? Je ging op pad om meer te weten te komen. Naarmate je dichterbij de stad komt, zie je rook uit de schoorstenen komen, plastic en afval in het water, privézwembaden en een ooit prachtig meer dat nu een dorre woestenij is.*

*Onderweg merk je dat je niet alleen bent, er reizen nog andere groepen kinderen richting de stad. Terwijl je verder loopt, deel je de verhalen van je reis. Net als jij hebben ze ook verschillende tokens bij zich. Je wordt nieuwsgierig: wat hebben ze? Eenmaal in de stad besluit je alles te delen; een plastic fles, aarde met zaden, natuurlijke meststof, een fles water en jouw kennis over duurzaam watergebruik.*

Dit is je laatste taak. Jullie hebben allemaal een deel van de puzzel in handen, dus samenwerking is de sleutel. De uitdaging is om erachter te komen hoe deze elementen samenwerken om een duurzame toekomst voor de stad te creëren. Wanneer elke groep zijn tokens heeft gedeeld en jij ze in de juiste volgorde hebt geplaatst, gebeurt er iets ongelooflijks! De stad begint te transformeren. De zaadjes die je plant groeien uit tot prachtige tuinen die de stad tot leven brengen. Bovendien begrijpen de inwoners eindelijk hoe kostbaar water is en hoe essentieel het is voor alle levende wezens. Ze beloven meer voorzichtigheid te betrachten.

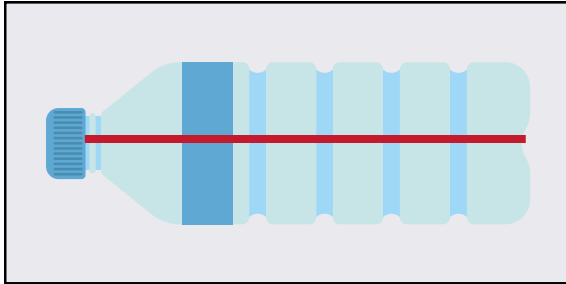
Je hebt geleerd dat je acties impact hebben door samen te werken, moedig te zijn en je vaardigheden en kennis te gebruiken. Nu kun je terugkeren naar je dorpen en hun schone, gezonde rivieren.

Bedankt voor het spelen van dit spel, we hopen dat je ervan genoten hebt! Heb jij trouwens ook jouw eigen bijzondere kracht ontdekt?

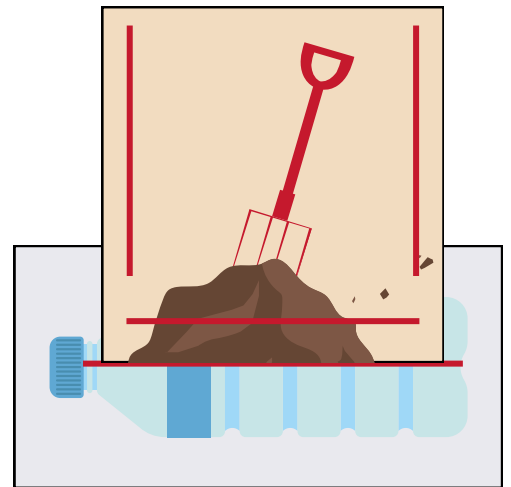
# Instructies om de tokens te maken

Knip langs de rode lijnen en verzamel de tokens in de volgende volgorde

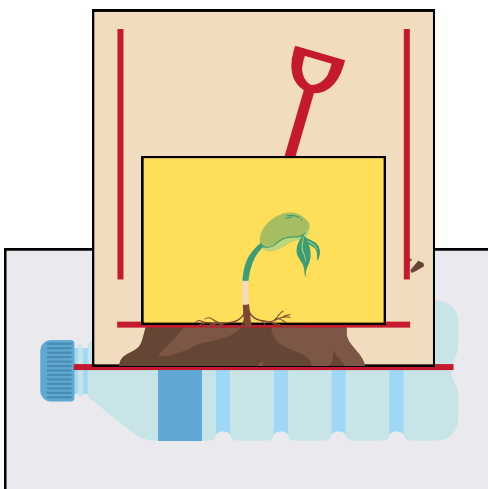
1



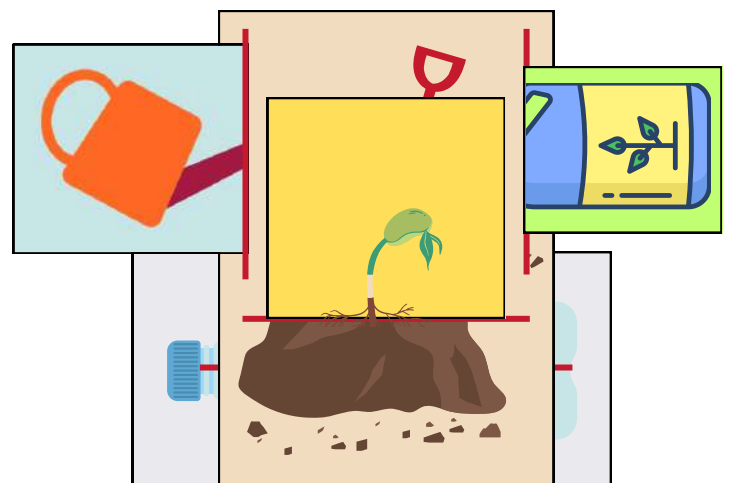
2



3

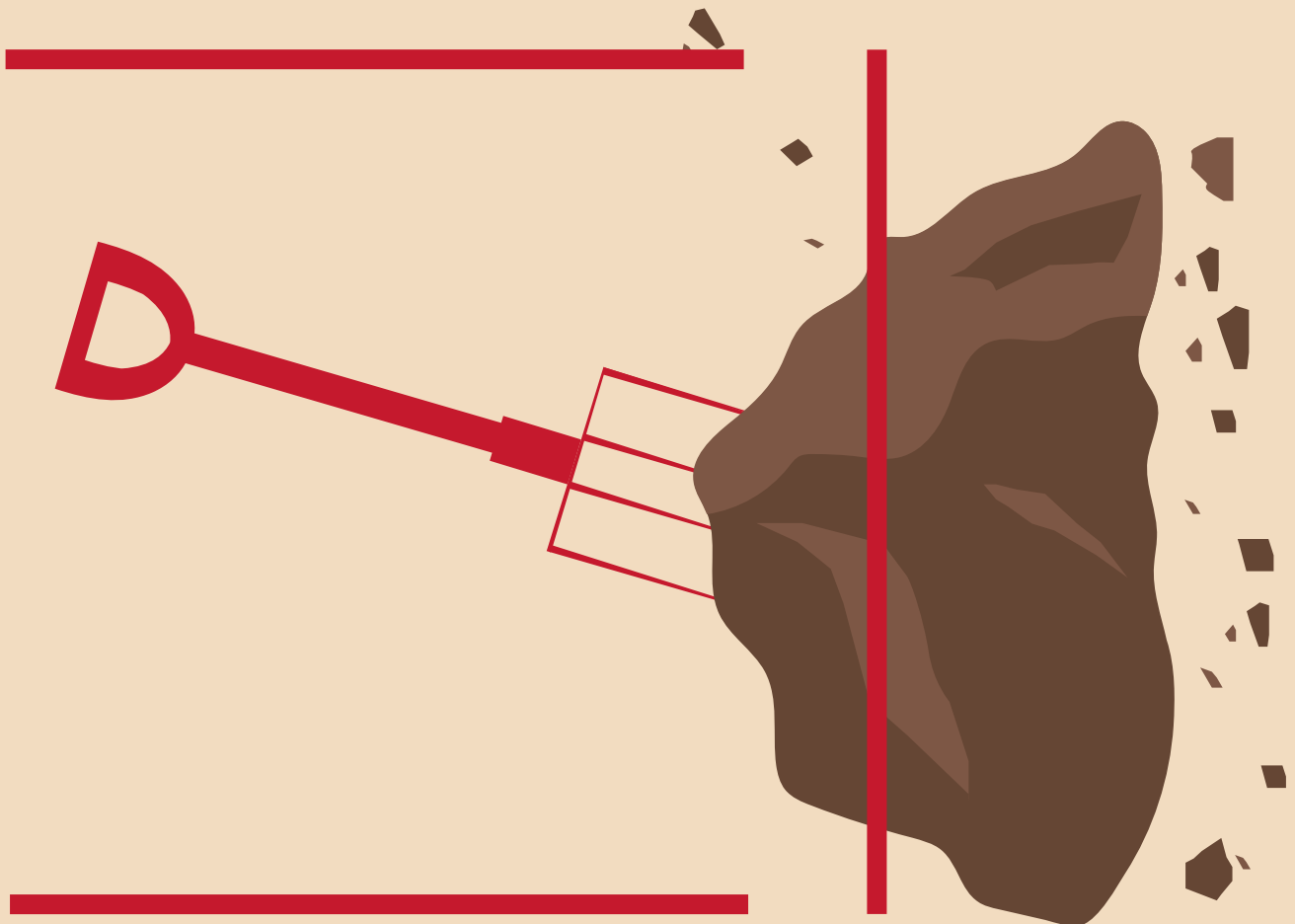
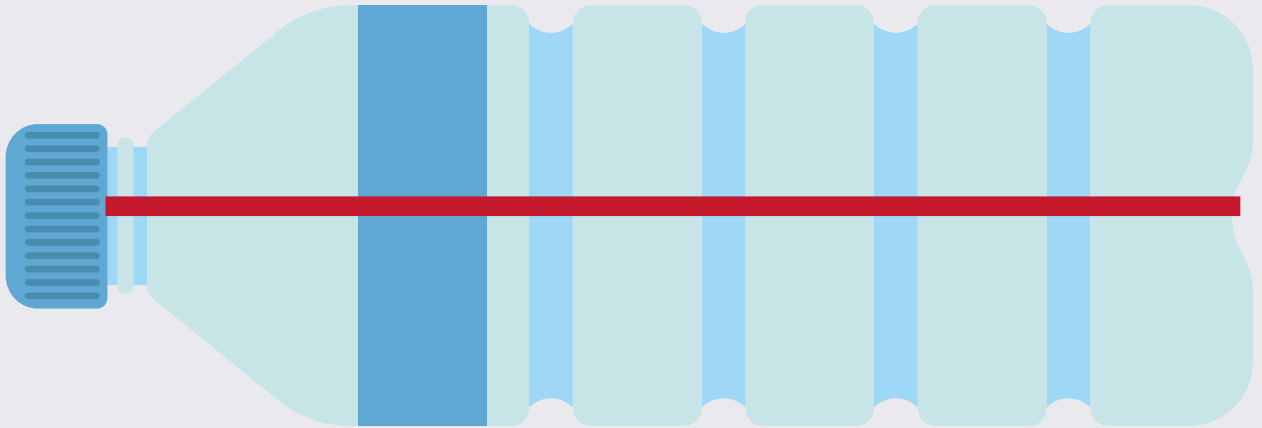


4



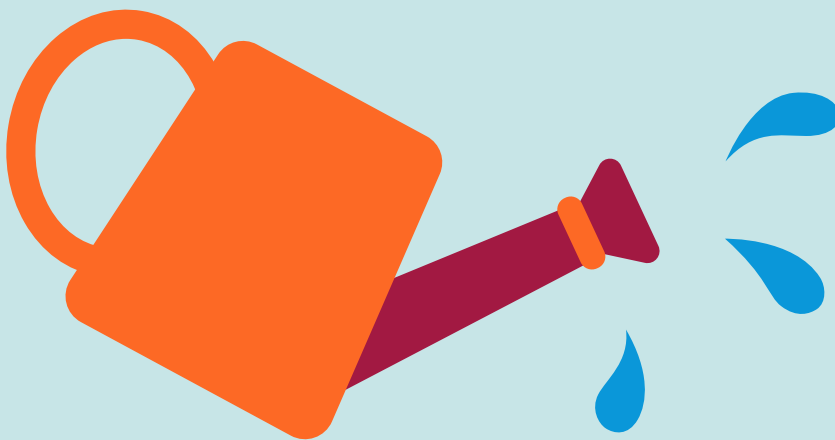
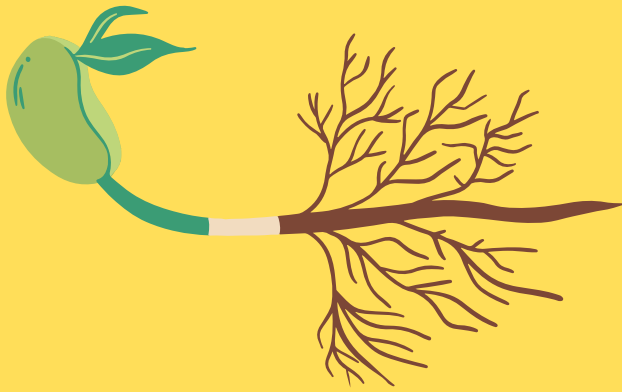
# Tokens

Knip de volgende kaarten en geef ze aan elke groep voor de collectieve laatste uitdaging



Deze pagina is hier zodat u het hele document dubbelzijdig kunt afdrukken en de afbeeldingen van de laatste pagina's gemakkelijk kunt uitknippen.

# Tokens



Deze pagina is hier zodat u het hele document dubbelzijdig kunt afdrukken en de afbeeldingen van de laatste pagina's gemakkelijk kunt uitknippen.

# Nodig voor de groep



**Plastic fles**



**Organische  
mest**



**Kennis**



**Water**



**Aarde**



Deze pagina is hier zodat u het hele document dubbelzijdig kunt afdrukken en de afbeeldingen van de laatste pagina's gemakkelijk kunt uitknippen.



# Spel materiaal

37

Klik op de knoppen om de spelinhoud van elk spel te downloaden

**Verspilling**

**Plastic Vervuiling**

**Chemische  
vervuiling**

**Overstroming**

**Droogte**

## Versies in andere talen



Klik hier om het boekje in het Nederlands te downloaden



Klik hier voor de Duitse versie van het boekje



Klik hier voor de Franse versie van het boekje



Klik hier voor de Portugese versie van het boekje

Vind alle inhoud van het project op  
[www.gameforgoals.eu](http://www.gameforgoals.eu)

# AQUA HEROES



Mede gefinancierd door het  
programma Erasmus+  
van de Europese Unie

