

Drinkwater maken – Het watertransport spel



Deze activiteit is een onderdeel van het jaarinsigne 2025 – Wijs met drinkwater



Welpen

Doel van het spel:

Dit spel laat welpen op een interactieve en speelse manier ervaren hoe drinkwater door Nederland wordt vervoerd via waterleidingen. Ze leren dat het water een lange reis aflegt van de waterfabriek naar hun kraan en dat het onderweg moet worden gezuiverd en gecontroleerd op kwaliteit. Daarnaast ontdekken ze hoe belangrijk het is om waterverlies te beperken, net zoals een echt drinkwaterbedrijf ervoor zorgt dat er zo min mogelijk water in de grond verdwijnt.

Waar:	Veld of tegels
Benodigdheden:	Emmers, sponsen, trechters, vergieten, koffiefilters, bekers en water.
Duur van het spel:	+/- 30 min.
Vorbereidingstijd:	+/- 15 min.

Uitleg vooraf

Door heel Nederland liggen waterleidingen in de grond die het drinkwater vervoeren van de waterfabrieken naar de huizen en andere gebouwen. Dit is een heel proces, waarbij het water soms wel kilometers aflegt. In dit spel gaan jullie zelf water vervoeren, zonder dat er onderweg drinkwater verloren gaat.

Je gaat met jouw team in 15 minuten zo veel mogelijk water vervoeren van de start (de emmer die de waterfabriek voorstelt) naar de finish (de emmer die de gebouwen voorstelt).

Onderweg moet je je water natuurlijk nog schoonmaken (zuiveren) en op kwaliteit controleren. Overschijnlijk lijkt dat heel makkelijk, maar let erop dat je geen drinkwater verspilt. Ook in het echt moet een drinkwaterbedrijf ervoor zorgen om onderweg in het leidingenstelsel zo min mogelijk water te verliezen. Toch kan het gebeuren dat het water hier en daar in de grond terechtkomt in plaats van in de kraan. Kijk maar eens of jullie het terrein droog weten te houden en op tijd alle mensen van drinkwater weten te voorzien.

Spelregels:

1. Jouw team en je tegenstanders starten tegelijk bij dezelfde start-emmer, maar je loopt allebei je eigen route.
2. Pas als de eerste deelnemer bij het eerste zuiveringsstation klaar is, mag de volgende uit jouw team van start.
3. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat je stiekem je hand op het bekertje houdt om tegen te gaan dat je water morst.
4. Het team dat als eerste de route heeft afgelegd, wint het spel!

