

HANDLEIDING VOOR DOCENTEN

OVER DE WERKING VAN DE WATERSCHAPPEN EN DE VERSCHILLENDE BELANGEN BIJ WATERMANAGEMENT

OVER DE GASTLES

KORTE OMSCHRIJVING

Tijdens de werkvorm gaan leerlingen/studenten aan de slag met de politieke en bestuurlijke kant van de waterschappen. Via een rollenspel leren zij wat waterschappen zijn en doen, hoe het waterschapsbestuur georganiseerd is en met welke verschillende belangen de waterschappen rekening moeten houden. Leerlingen/studenten besturen samen drie fictieve waterschappen. Er komen verschillende gebeurtenissen op hun pad waar zij een beslissing over moeten nemen en waarbij ze rekening moeten houden met verschillende belangen. Voor het zover is, zijn er echter eerst verkiezingen: wie gaat het bestuur vormen in de drie waterschappen? De leerlingen/studenten stemmen (in de rol van 'ingezetenen') op de partij die het best bij hen past.

LEERDOELEN

1. Leerlingen/studenten krijgen inzicht in de politiek-bestuurlijke werking van waterschappen.
2. Leerlingen/studenten weten globaal hoe de waterschapsverkiezingen georganiseerd zijn.
3. Leerlingen/studenten weten wat de verschillende belangen zijn binnen een waterschap.
4. Leerlingen/studenten hebben een globaal beeld van het werk van de waterschappen.

DUUR EN TIJDSINDELING

Deze werkvorm kan in een lesuur van 50 minuten uitgevoerd worden als er een stevig tempo aangehouden wordt bij het maken van de keuzes. Naast de tijd die nodig is voor het spel is het ook belangrijk minimaal 5 minuten aan het eind van de les te reserveren voor reflectie.

BENODIGDHEDEN

- Link naar het spel op democratiegame.nl
- Handleiding voor docenten op democratiegame.nl (download)
- Computer met internet en een groot scherm in het klaslokaal.
- Minimaal drie leerlingen/studenten met een smartphone (1 per groep).

AANVULLENDE INFORMATIE

Het rollenspel is ontwikkeld om leerlingen/studenten meer inzicht te geven in het besturen van de waterschappen en de verschillende belangen die daarbij te onderscheiden zijn. Om dit te verwezenlijken is ervoor gekozen om fictieve waterschappen en fictieve partijen te gebruiken.

VOORBEREIDING VOORAF

Voorafgaand aan het spelen van het spel is het verstandig als leerlingen/studenten enig inzicht hebben in de politieke organisatie van de waterschappen. Hiervoor kan een eerder lesuur gebruikt worden. Tip: www.waterschappen.nl of bekijk deze video: [Wat doet een waterschap?](#)

VOORBEREIDINGEN VOOR AANVANG VAN DE LES

- Controleer of de webapplicatie werkt en maak alvast een sessie aan.
- Noteer de sessiecode op drie losse blaadjes die je in de les uit kunt delen. Nummer de blaadjes met W1 (Westerstromen), W2 (Midden-Delta) of W3 (Oostervloed).
- Controleer of de wifi voor leerlingen werkt en of ze in kunnen loggen.
- Tel het aantal leerlingen bij binnenkomst, zodat je alvast weet hoeveel leerlingen je straks per groep hebt.

ROLLENSPEL 'DE DRIE WATERSCHAPPEN' – 1 UUR

Bij het rollenspel gebruik je de interactieve webapplicatie die je kunt vinden op democratiegame.nl. In de applicatie staat steeds bovenaan aangegeven bij welke stap je bent. In deze handleiding staat per stap beschreven wat je als (gast)docent moet doen, wat je aan de leerlingen/studenten moet vertellen en welke mogelijke gevolgen zichtbaar zullen zijn in het landschap.

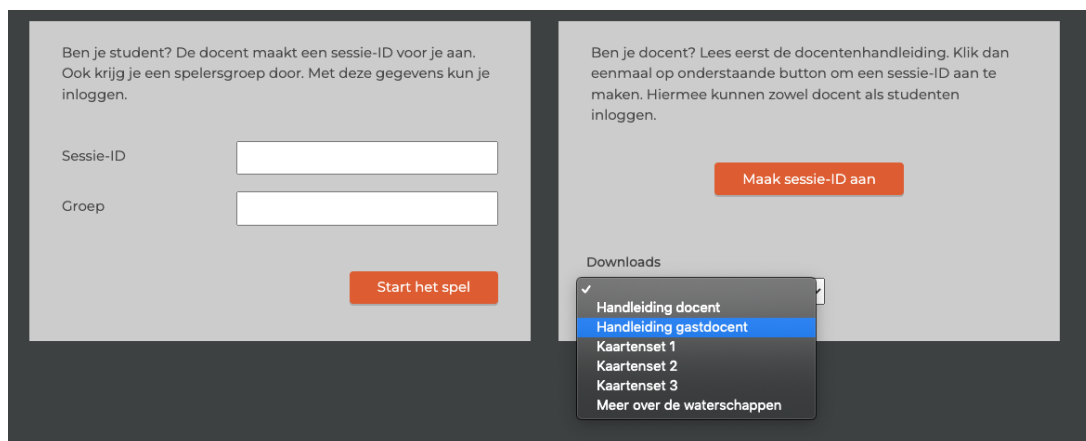
Zorg dat je voor de eerste uitvoering zelf alvast een keer de applicatie helemaal doorgenomen hebt. Op die manier kom je niet voor verrassingen te staan als je voor de klas staat.

OPSTARTEN VAN DE APPLICATIE (VOORAFGAAND AAN DE LES)

Start de applicatie op voor de les begint. Idealiter zet je het scherm daarna tijdelijk weer uit, of op zwart, of vergrendel je het. Op die manier is er nog niks te zien tijdens de eerste introductie van het spel en worden de leerlingen/studenten er niet door afgeleid.

Sessiecode verkrijgen:

Ga naar democratiegame.nl en klik op 'Maak sessie-ID aan'. Noteer de sessiecode die dan onder de knop verschijnt op drie verschillende briefjes. Geef ieder briefje een nummer: W1, W2 of W3.

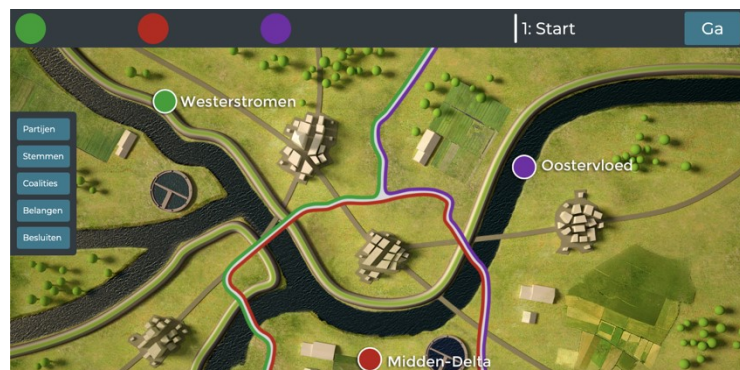


Sessie opstarten:

Voer de sessiecode in bij Sessie ID. Voer bij groep 'scherm' in. Klik op 'starten'.

Tip 1: Als je het spel gaat spelen is het aan te raden om **op (fn +) F11 te drukken**. Op die manier gebruik je het volledige scherm en ziet de applicatie er het beste uit. **Zet het scherm nog op zwart tot je '1: start' uit gaat leggen!**

Tip 2: Elke keer als de leerlingen/studenten wordt gevraagd om naar hun waterschap te kijken, moet je het andere scherm (belangen, coalities etc.) dat op dat moment openstaat, sluiten. Dan krijg je weer de kaart met de waterschappen te zien en kunnen leerlingen/studenten zien wat daar is veranderd.

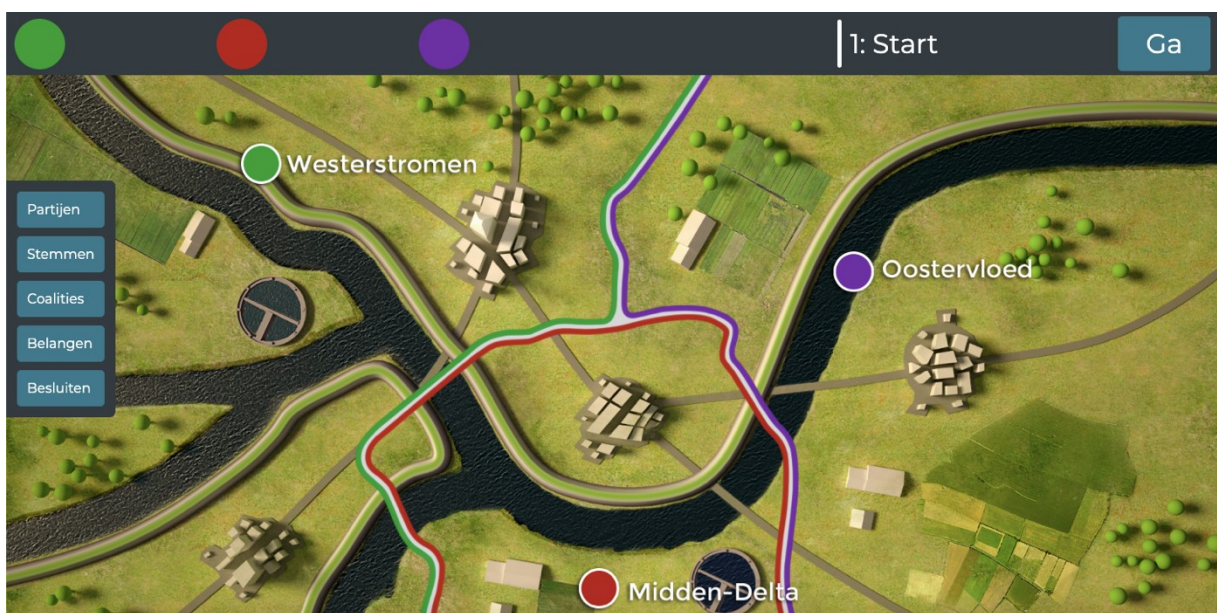


INTRODUCTIE (MAX. 5 MINUTEN)

Vertel leerlingen/studenten dat ze zometeen zelf een waterschap gaan besturen en dat je daar straks meer over uit gaat leggen. Eerst regel je een aantal andere zaken.

- Zorg dat de leerlingen/studenten in drie groepen verdeeld worden die even groot zijn. Laat hen zelf de groepen verdelen of laat de docent dit doen. Zet de eerste groep links in het lokaal, de tweede groep in het midden van het lokaal en de derde groep rechts in het lokaal. Ze hoeven daar niet allemaal netjes op een stoel te zitten, als ze het scherm maar kunnen zien en met hun groep kunnen overleggen.
- Van iedere groep mag één leerling/student zijn/haar/diens telefoon pakken. Zorg ervoor dat de telefoon genoeg batterij heeft. Vraag de andere leerlingen/studenten hun telefoon op te bergen.

1: START



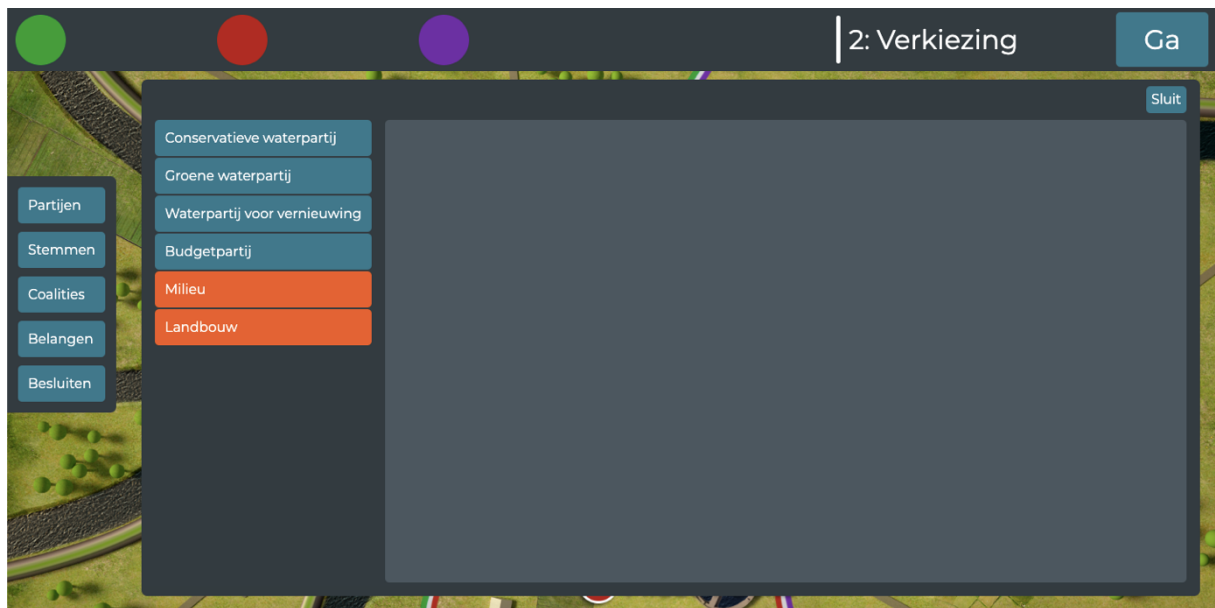
Vraag de leerlingen/studenten om hun aandacht op het grote scherm te richten, zet het scherm aan en druk op F11.

1. Wijs aan iedere groep een waterschap toe. Het handigst is om Midden-Delta aan de middelste groep toe te wijzen en de groepen links en recht de waterschappen toe te wijzen waar ze 'tegenover' zitten.
2. Geef het briefje met de sessiecode W1 aan de groep met waterschap Westerstromen. Geef het briefje met W2 aan het waterschap Midden-Delta en geef het briefje met W3 aan waterschap Oostervloed.
3. Laat de leerling/student met de telefoon naar democratiegame.nl gaan en de sessiecode invullen en (afhankelijk van welk waterschap) W1, W2 of W3.
4. Geef iedere groep de opdracht om heel goed naar hun waterschap te kijken op het grote scherm. Wat zien ze? Zijn er bijvoorbeeld veel steden of juist niet? Is er veel landbouw of juist niet? Of iets er tussenin? Wat voor belangen zullen in hun waterschap belangrijk zijn?
5. Zijn bovenstaande handelingen uitgevoerd? Druk dan op 'Ga'.

DEEL 1 (MAX. 15 MINUTEN)

2: VERKIEZINGEN

1. Om van '1: Start' naar '2: Verkiezingen' te gaan, druk je op 'Ga'. Voorkom dat leerlingen/studenten meteen al op de stemknoppen gaan drukken. Geef indien gewenst eerst de uitleg, en ga dan pas naar '2: Verkiezingen'.
2. Vertel leerlingen/studenten dat er om te beginnen een nieuw bestuur gekozen moet worden voor de drie waterschappen. In elk waterschap zijn er nu verkiezingen. Iedereen mag één stem uitbrengen op één van de vier partijen. Iedere partij vindt andere dingen belangrijk.
3. Klik op 'Partijen' in het menu aan de linkerkant van het scherm.



4. Klik op 'Conservatieve waterpartij' en lees de tekst voor:

Wij vinden dat de waterschappen hun werk goed doen, al honderden jaren lang! Er is geen enkele reden om iets te veranderen aan hoe het nu gaat. Verandering zorgt vaak voor onveilige experimenten en het kost ook vaak veel geld. Laat de waterschappen doen waar ze goed in zijn: zorgen voor schoner water en stevigere dijken!

 - Blijven doen wat we al doen
 - Schoon, veilig, en voldoende water
 - Geen nieuwe taken of experimenten
5. Klik op 'Groene Waterpartij' en lees de tekst voor:

Wij vinden dat mensen meer oog moeten hebben voor het belang van de natuur en dieren. We hoeven toch niet alles aan te passen aan de behoeften van de mens? De mens kan zich ook aanpassen aan de natuur en het water! Als we geen problemen willen krijgen in de toekomst, moeten we nu veel duurzamer omgaan met het water en het landschap.

 - Letten op het belang van natuur en dier
 - Mens kan zich meer aanpassen
 - Duurzaamheid voorop
6. Klik op 'Waterpartij voor vernieuwing' en lees de tekst voor:

Wij vinden dat we verder moeten denken dan schoon, veilig en voldoende water! Wat kan water nog meer voor ons betekenen? Wij willen investeren in het 'Waterschap van de toekomst'. We beloven meer geld uit te geven aan experimenten, nieuwe uitvindingen en onderzoek.

 - Meer geld naar experimenten, uitvindingen, en onderzoek
 - Meer nieuwe taken
 - Gericht op de toekomst

7. Klik op 'Budgetpartij' en lees de tekst voor:

Wij zijn het zat! De overheid geeft maar geld uit, en wij moeten daar belasting voor betalen. Wij vinden dat het leven nu veel te duur is voor de mensen. Het waterschap moet goedkoper: alleen zorgen voor stevige dijken en schoon water. Meer niet. Dat scheelt iedereen in de portemonnee!

- Zo min mogelijk kosten
- Geen experimenten, uitvindingen, en onderzoek
- Schoon, veilig, en voldoende water

NB: Je kunt er ook voor kiezen de teksten uit te printen (onderaan deze handleiding is een hand-out te vinden) en de leerlingen/studenten 5 minuten te geven om te lezen.

8. Vertel leerlingen/studenten over de geborgde zetels. In ieder waterschap kunnen de geborgde zetels 'milieu' of 'landbouw' straks meedoen in het bestuur.

(Je kunt hier eventueel gebruik maken van de teksten die onder de knoppen staan.)

9. Klik op 'Stemmen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Geef aan dat iedereen diens eigen keuze mag maken bij deze verkiezingen. Ze kunnen stemmen op de partij die zij het beste bij hun waterschap vinden passen, op de partij die hun eigen belang het beste behartigt of juist het totaal tegenovergestelde. De leerlingen/studenten kunnen stemmen door de telefoon aan elkaar door te geven en op 'Stem!' te klikken bij de partij naar keuze. Daarna moeten ze hun stem nog bevestigen door op 'Ja' of 'Nee' te klikken. Na iedere bevestigde stem komt kort de instructie in beeld de telefoon door te geven aan de volgende speler.



10. Als iedereen gestemd heeft, klik je op 'Ga'.

3: COALITIES

1. Klik op 'Coalities' in het menu aan de linkerkant van het scherm.



2. Licht de uitslag per waterschap toe. Leg indien nodig uit wat een coalitie is. Vertel uit welke partijen de coalities bestaan en zeg dat de leerlingen/studenten straks zelf de coalitie gaan spelen. Alle partijen met een zetel vormen samen het Algemeen Bestuur, de coalitiepartijen vormen samen het Dagelijks Bestuur. Leerlingen/studenten maken straks, in de rol van bestuur, keuzes bij verschillende cases.

NB: In de praktijk worden er verschillende keuzes door het Dagelijks én het Algemeen Bestuur gemaakt. Educatief was het onwenselijk om dit in het spel te verwerken. Licht dit kort toe: "We spelen dat jullie de coalitie zijn, maar in de realiteit neemt het Algemeen Bestuur de uiteindelijke besluiten."

3. Vertel de leerlingen/studenten dat ze goed moeten onthouden welke (politieke) belangen hun bestuur heeft met deze verkiezingsuitslag.
4. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Vertel leerlingen/studenten dat er straks gekeken wordt naar hoe goed ze rekening houden met de gekozen partijen en hun belangen. Op het overzicht zien ze zeven belangen staan: economie, waterveiligheid, schoon water, voldoende, financieel, duurzaam en innovatie.
5. Bij alle belangen staat een percentage van 75 procent om mee te beginnen. Bovenaan het scherm zie je het gemiddelde totaalpercentage per waterschap. Voor 75 procent is gekozen omdat iedereen dan 'ruim voldoende' op alle belangen scoort aan de start. Het percentage kan stijgen of zakken.
Het doel van het spel voor leerlingen/studenten is om het gemiddelde percentage van hun waterschap zo hoog mogelijk te houden. Hoe hoger de percentages, hoe tevredener de ingezetenen en belangengroepen. Bij 'Financieel' zie je het budget van het waterschap. Hoe lager het percentage, hoe minder geld je over hebt. Let op: Alle belangen doen ertoe in elk waterschap!

- Om sommige percentages staat een vierkantje. Dit zijn belangen die voor het bestuur van dat waterschap extra belangrijk zijn, vanwege de partijen die in de coalitie zitten. Bij iedere casus staan straks icoontjes weergegeven van de belangrijke belangen. Percentages stijgen als de keuzes bij je belangen passen en dalen als dat niet zo is.



NB: Bij sommige waterschappen zullen drie belangen extra belangrijk zijn, bij andere misschien vier of vijf. Leerlingen/studenten hoeven zich er geen zorgen over te maken of dit eerlijk is, hier is in de weging rekening mee gehouden.

- Check of er nog vragen zijn over de coalities en het bestuur. Verduidelijk eventueel waar leerlingen/studenten op moeten letten.
- Zeg tegen leerlingen/studenten dat het tweede deel van het spel nu gaat beginnen en klik op 'Ga'.

DEEL 2 (MAX. 40 MINUTEN)

4: RONDE 1

1. Leg uit dat leerlingen/studenten twee minuten de tijd hebben om op het grote scherm de casus te lezen en op hun telefoon een keuze te maken. Ze mogen naar voren lopen als ze het niet kunnen zien achter in het lokaal. Wijs hen er nogmaals op dat ze een keuze moeten maken vanuit hun belangen. Let op: Geef een (v)mbo-klas wat extra leestijd als dit nodig is, door later de tijd pas te starten als ze uitgelezen zijn.

Klik op 'Start de tijd'.

Westerstromen

Waterschap Westerstromen is dichtbevolkt. Er zijn veel grote steden. Veel van de tuinen liggen vol met tegels. Dit zorgt ervoor dat bij hevige regenval veel water niet weg kan. Er ontstaan grote plassen en kelders lopen onder. Dat zorgt voor veel overlast bij ingezetenen. Nu kunnen mensen nog zelf beslissen of ze wel of niet hun tuinen betegelen. Jullie hebben de mogelijkheid om een oproep te doen aan de ingezetenen om minder tegels in hun tuinen te leggen. Wat is jullie beslissing?

Midden-Delta

In Waterschap Midden-Delta zijn veel oude dorpjes waar toeristen op af komen. De toeristen maken graag fietstochten over de oude dijken langs het water. Deze dijken doen al honderden jaren hun werk, maar voldoen helaas niet meer aan de huidige eisen qua veiligheid. Het zijn wel prachtige dijken en tot nu toe is het goed gegaan. Jullie kunnen nieuwe dijken laten bouwen die voldoen aan de veiligheidseisen. Wat is jullie beslissing?

Oostervloed

In Oostervloed gebruiken de meeste boeren chemische middelen om hun gewassen te beschermen tegen ongedierte. Hierdoor komen schadelijke stoffen in sloten en beken terecht. Natuurorganisaties zeggen dat er daardoor minder planten en dieren in het water leven. Nu zijn die middelen nog nodig om de gewassen te beschermen. Jullie hebben de mogelijkheid om het gebruik van chemische middelen te verbieden, en boeren te helpen bij de ontwikkeling van alternatieve bestrijdingsmiddelen. Wat is jullie beslissing?

2. Loop rond en help leerlingen/studenten met het nadenken over hun keuze. Ze kunnen nog wisselen van keuze tot de tijd afgelopen is. Zorg ervoor dat ze aan hun belangen blijven denken.

Westerstromen

Betegelde tuinen afraden

Doen

Niet doen

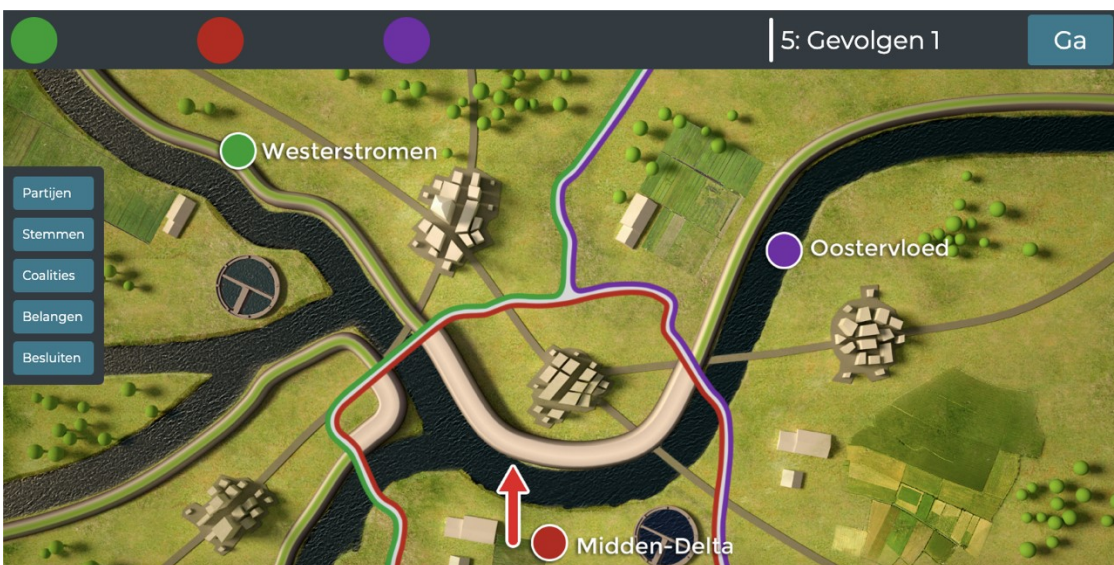
3. Als de tijd om is gaat het spel automatisch naar '5: **gevolgen 1**'. Mochten leerlingen/studenten minder tijd nodig hebben kun je ook zelf klikken op 'Ga'.
Let op: doe dit niet meer als er minder dan tien seconden op de klok staan, om te voorkomen dat je per ongeluk meteen doorschiet naar '6: ronde 2'

5: GEVOLGEN 1

1. Vraag aan iedere groep welke keuze zij moesten maken en wat zij gekozen hebben. Vonden ze het lastig om een keuze te maken? **Je kunt dit ook inzichtelijk maken door te klikken op 'besluiten' in het menu aan de linkerkant.**



2. Kijk met leerlingen/studenten samen naar de drie waterschappen. In deze eerste gevolgenronde zal enkel de verstevigde dijk bij Midden-Delta (mits daarvoor gekozen) zichtbaar zijn. Andere gevolgen/veranderingen zijn niet te zien: **eventuele gevolgen zijn pas zichtbaar op lange termijn. Dit gebeurt alleen bij deze ronde. Vertel dit niet aan leerlingen/studenten.**

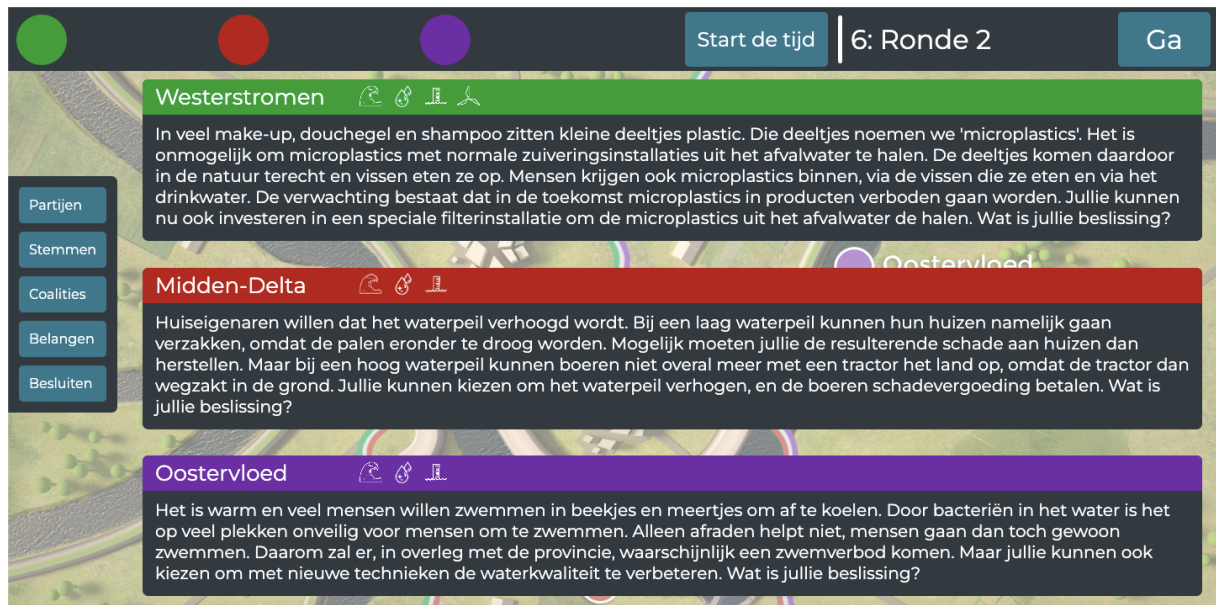


3. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Bespreek de percentages en specifieke stijgingen en dalingen hierin. Wijs op de verschillen in het totaalpercentage, maar ook de verschillen bij de belangen los van elkaar. Attendeer leerlingen/studenten op het belang 'financieel' als dit gezakt is.
4. Klik op 'Ga'.

6: RONDE 2

1. Leg uit dat leerlingen/studenten twee minuten de tijd hebben om op het grote scherm de volgende casus te lezen en op hun telefoon een keuze te maken. Wijs hen er nogmaals op dat ze een keuze moeten maken vanuit hun belangen.

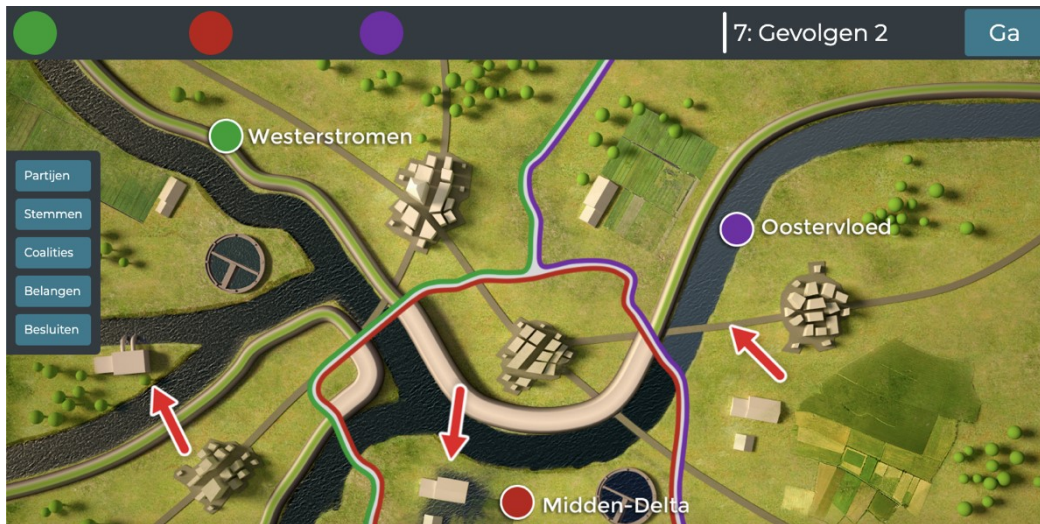
Klik op 'Start de tijd'.



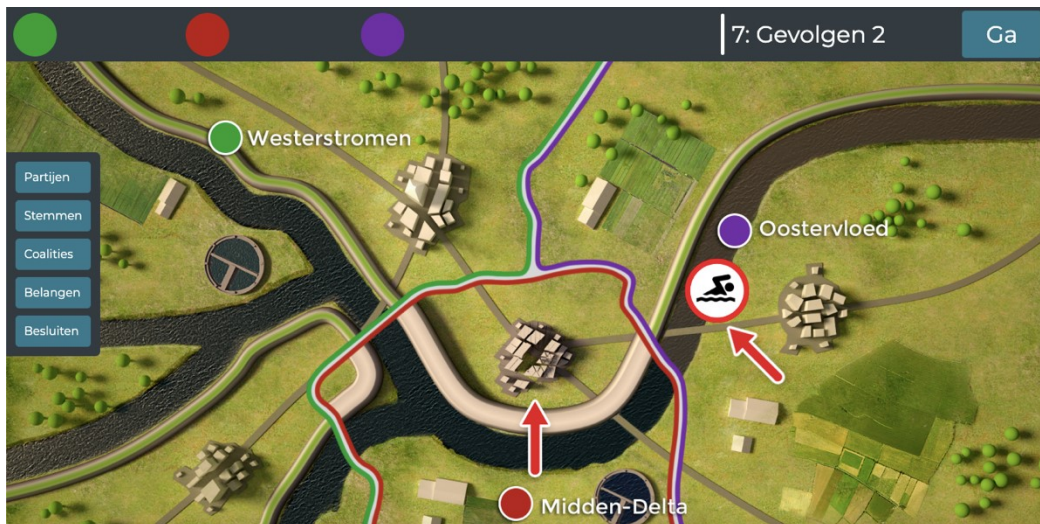
2. Loop rond en help leerlingen/studenten met het nadenken over hun keuze. Ze kunnen nog wisselen van keuze tot de tijd afgelopen is.
3. Als de tijd om is gaat het spel automatisch naar '**7: gevolgen 2**'.
Mochten leerlingen/studenten minder tijd nodig hebben kun je ook zelf klikken op 'Ga'.
Let op: doe dit niet meer als er minder dan tien seconden op de klok staan om te voorkomen dat je per ongeluk meteen doorschiet naar '8: Langetermijengevolgen'.

7: GEVOLGEN 2

1. Vraag aan iedere groep welke keuze zij moesten maken en wat zij gekozen hebben. Vonden ze het lastig om een keuze te maken?
2. Kijk met leerlingen/studenten samen naar de drie waterschappen. In deze gevolgenronde zijn de gevolgen van de gemaakte keuzes in '6: ronde 2' te zien.



Gevolgen van 'doen': Zuiveringsinstallatie in Westerstromen, natte akkers in Midden-Delta en schoner zwemwater in Oostervloed.

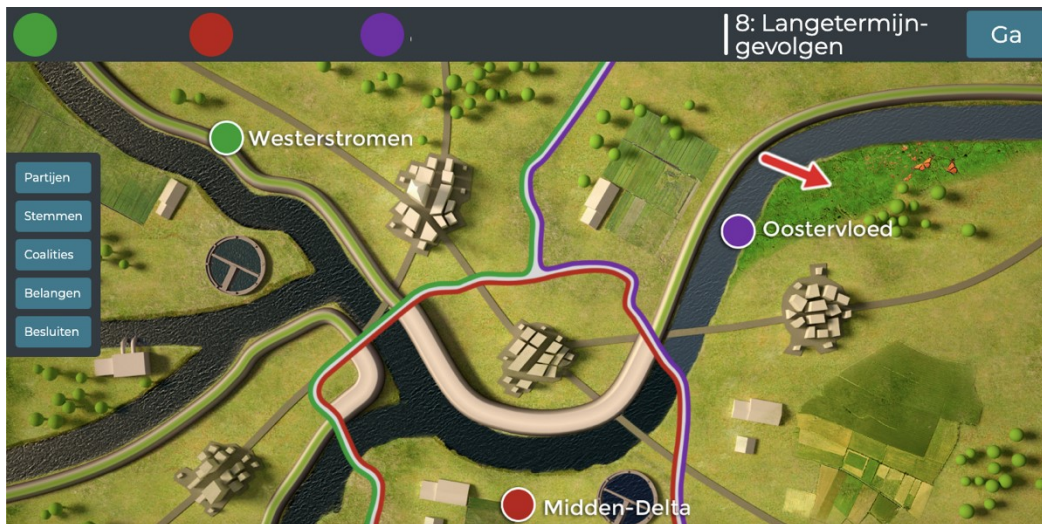


Gevolgen van 'niet doen': Geen zuiveringsinstallatie in Westerstromen, verzakte huizen in Midden-Delta en vervuild zwemwater in Oostervloed.

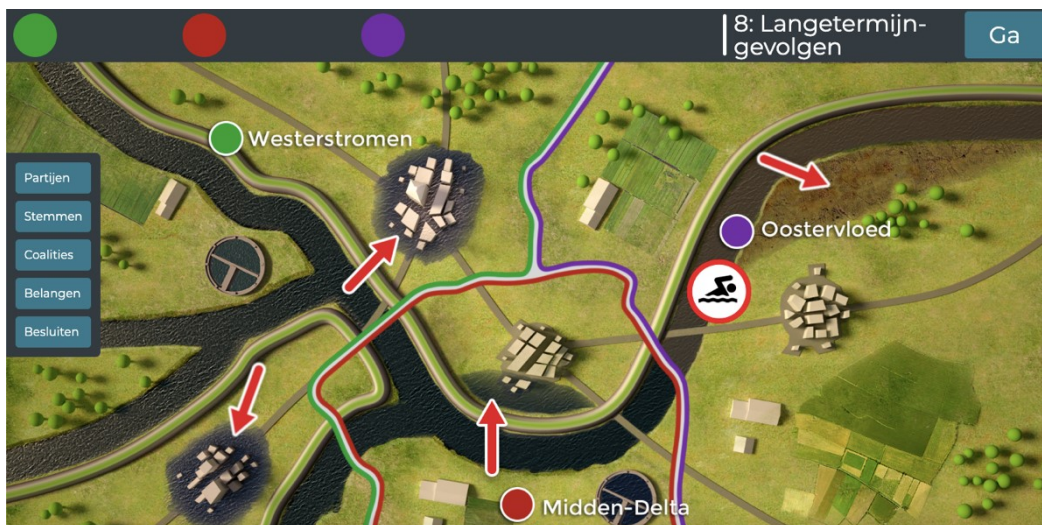
3. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Bespreek de percentages en specifieke stijgingen en dalingen hierin. Wijs op de verschillen in het totaalpercentage, maar ook de verschillen bij de belangen los van elkaar.
4. Klik op 'Ga'.

8: LANGETERMIJNGEVOLGEN

1. OEPS! Blijkbaar zijn er langetermijngevolgen van de gemaakte keuzes bij hun eerste casus in '4: ronde 1'. Wijs leerlingen/studenten op de eventuele zichtbare schade en veranderingen aan hun waterschappen.



Gevolgen van 'doen': Geen wateroverlast in Westerstromen, de dijk in Midden-Delta (ook bij gevolgen 1) en meer biodiversiteit (vlinders) in Oostervloed.



Gevolgen van 'niet doen': Wateroverlast in Westerstromen, de dijk in Midden-Delta is overstroomd en meer slechte natuurkwaliteit in Oostervloed.

2. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Bespreek de percentages en specifieke stijgingen en dalingen hierin. Wijs op de verschillen in het totaalpercentage, maar ook de verschillen bij de belangen los van elkaar. Attendeer leerlingen/studenten op het belang 'financieel' als dit gezakt is.
3. Stel leerlingen/studenten gerust: ze krijgen nog voldoende kansen om hun percentages te laten stijgen. De grootste waterschades (zoals overstromende steden en dijkdoorbraken) zullen voor de

volgende ronde door de technische diensten hersteld worden in de waterschappen. Schade aan de natuur kan helaas minder snel opgelost worden.

4. Klik op 'Ga'.

9: RONDE 3

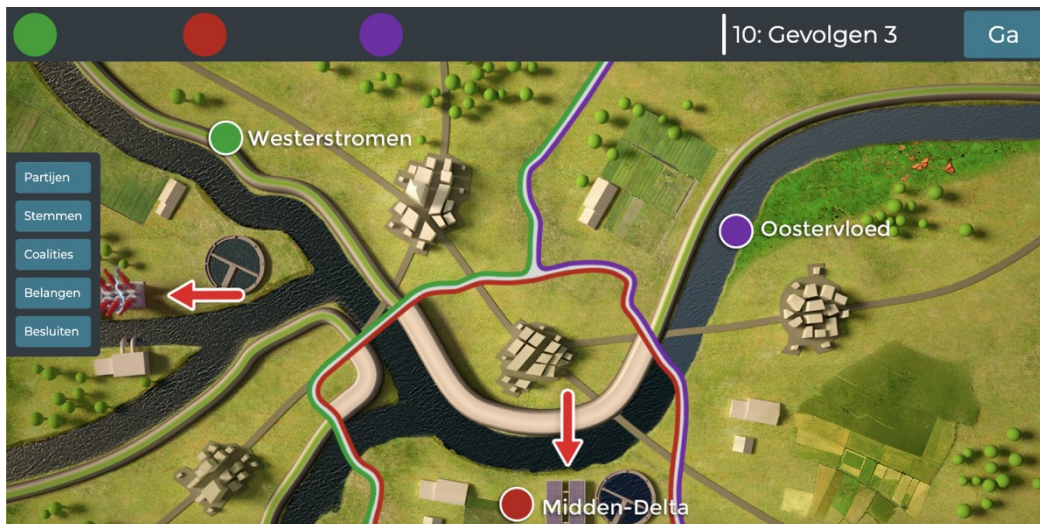
1. Leg uit dat leerlingen/studenten twee minuten de tijd hebben om op het grote scherm de volgende casus te lezen en op hun telefoon een keuze te maken. Wijs hen er nogmaals op dat ze een keuze moeten maken vanuit hun belangen.
Klik op 'start de tijd'.
2. Let op: Waterschap Oostervloed krijgt in deze ronde **een samenwerkingscasus**. Dit betekent dat Oostervloed kan kiezen of ze bij deze casus hulp willen vragen van de andere twee waterschappen of niet.



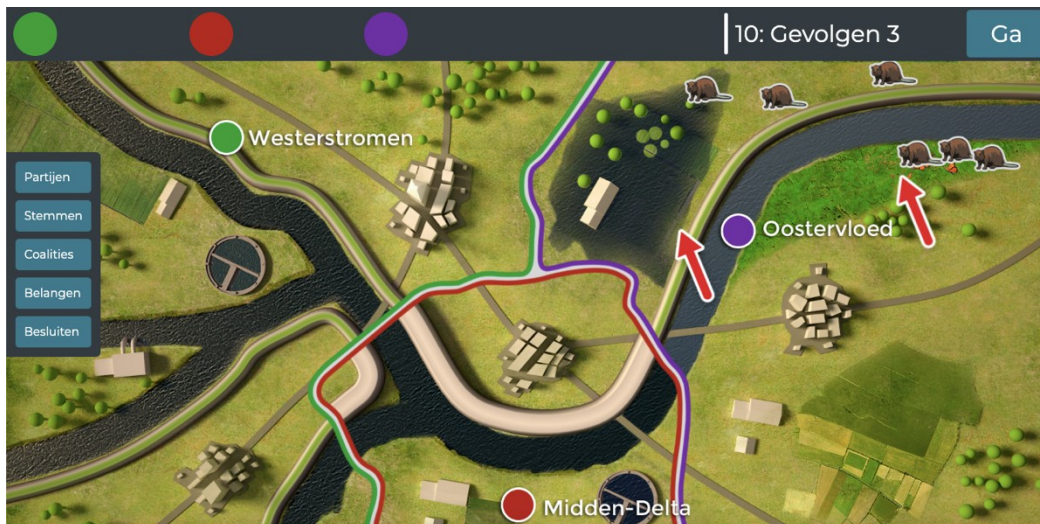
3. Loop rond en help leerlingen/studenten met het nadenken over hun keuze. Ze kunnen nog wisselen van keuze tot de tijd afgelopen is. Zorg ervoor dat ze aan hun belangen blijven denken.
4. Als de tijd om is gaat het spel automatisch naar '**10: gevolgen 3**'.
Mochten leerlingen/studenten minder tijd nodig hebben kun je ook zelf klikken op 'Ga'.
Let op: doe dit niet meer als er minder dan tien seconden op de klok staan om te voorkomen dat je per ongeluk meteen doorschiet naar '11: ronde 4'.

10: GEVOLGEN 3

1. Vraag aan iedere groep welke keuze zij moesten maken en wat zij gekozen hebben. Vonden ze het lastig om een keuze te maken?
2. Kijk met leerlingen/studenten samen naar de drie waterschappen. In deze gevolgenronde zijn de gevolgen van de gemaakte keuzes in '9: ronde 3' te zien. Bij waterschap Oostervloed is alleen een gevolg te zien als Oostervloed ervoor heeft gekozen om niet samen te werken.



Gevolgen van 'doen': Generator bij Westerstromen, zonnepanelen in Midden-Delta.



Gevolgen van 'niet doen': Geen generator bij Westerstromen, geen zonnepanelen in Midden-Delta en bevers (+ dijkdoorbraak) in Oostervloed.

3. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Bespreek de percentages en specifieke stijgingen en dalingen hierin. Wijs op de verschillen in het totaalpercentage, maar ook de verschillen bij de belangen los van elkaar.
4. Klik op 'Ga'.

11: RONDE 4

1. Leg uit dat leerlingen/studenten twee minuten de tijd hebben om op het grote scherm de volgende casus te lezen en op hun telefoon een keuze te maken. **Klik op 'start de tijd'.**
2. Let op: Indien waterschap Oostervloed ervoor gekozen heeft om hulp te vragen aan Westerstromen en Midden-Delta, krijgen deze waterschappen nu de vraag of ze willen helpen.
Tip: Laat de leerlingen/studenten van het groepje Oostervloed bij andere groepen lobbyen. Ze kunnen proberen de andere waterschappen over te halen hen te helpen.

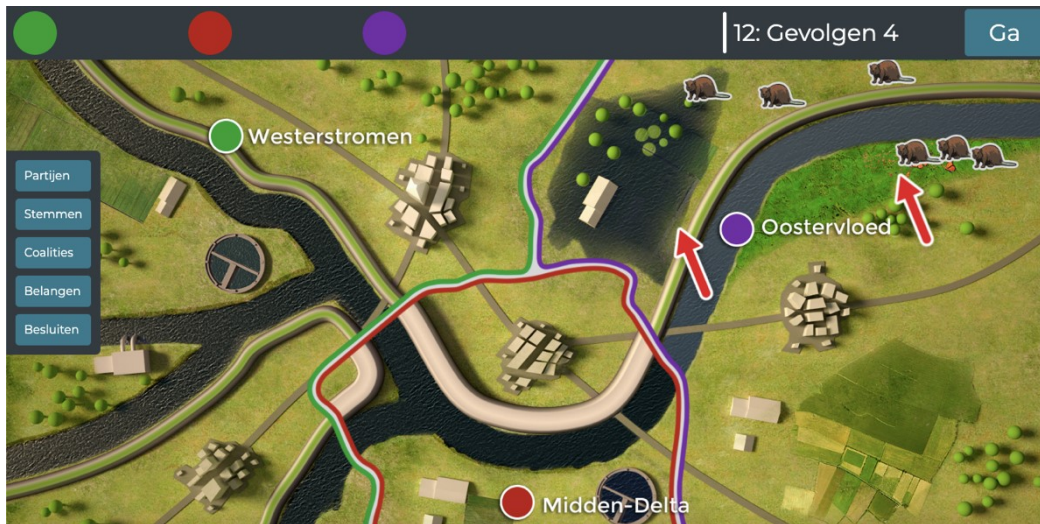


Als Oostervloed bij de vorige casus gekozen heeft geen hulp te vragen, is er een reguliere casus:

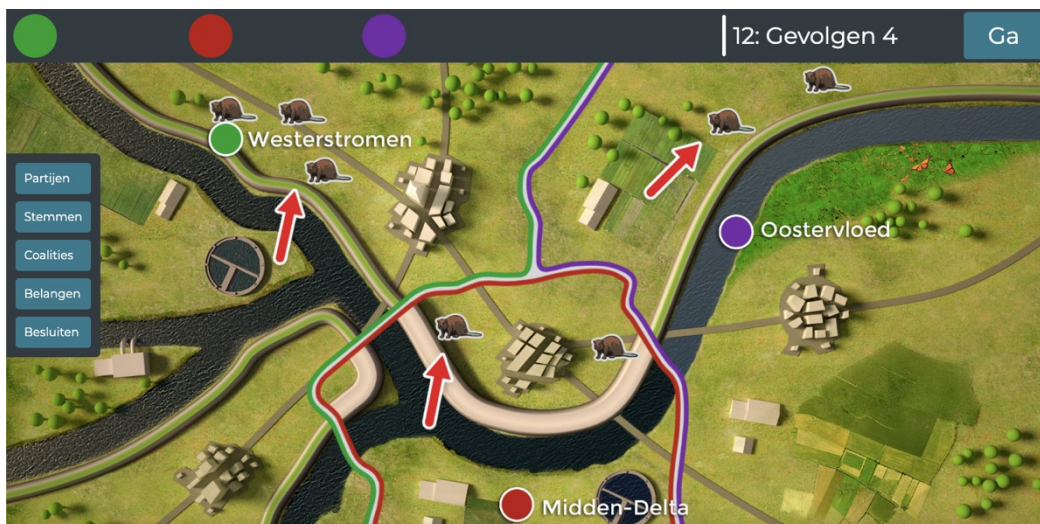


3. Loop rond en help leerlingen/studenten met het nadenken over hun keuze. Ze kunnen nog wisselen van keuze tot de tijd afgelopen is. Zorg ervoor dat ze aan hun belangen blijven denken.
4. Als de tijd om is gaat het spel automatisch naar '**12: gevolgen 4**'. Mochten leerlingen/studenten minder tijd nodig hebben kun je ook zelf klikken op 'Ga'.
Let op: doe dit niet meer als er minder dan tien seconden op de klok staan om te voorkomen dat je per ongeluk meteen doorschiet naar '13: ronde 5'.

1. Vraag aan iedere groep welke keuze zij moesten maken en wat zij gekozen hebben. Vonden ze het lastig om een keuze te maken?
2. Kijk met leerlingen/studenten samen naar de drie waterschappen. In deze gevolgenronde zijn de gevolgen van de gemaakte keuzes in '11: ronde 4' te zien. Wanneer Westerstromen en Midden-Delta er niet voor gekozen hebben om Oostervloed te helpen zijn de gevolgen alleen voor Oostervloed.



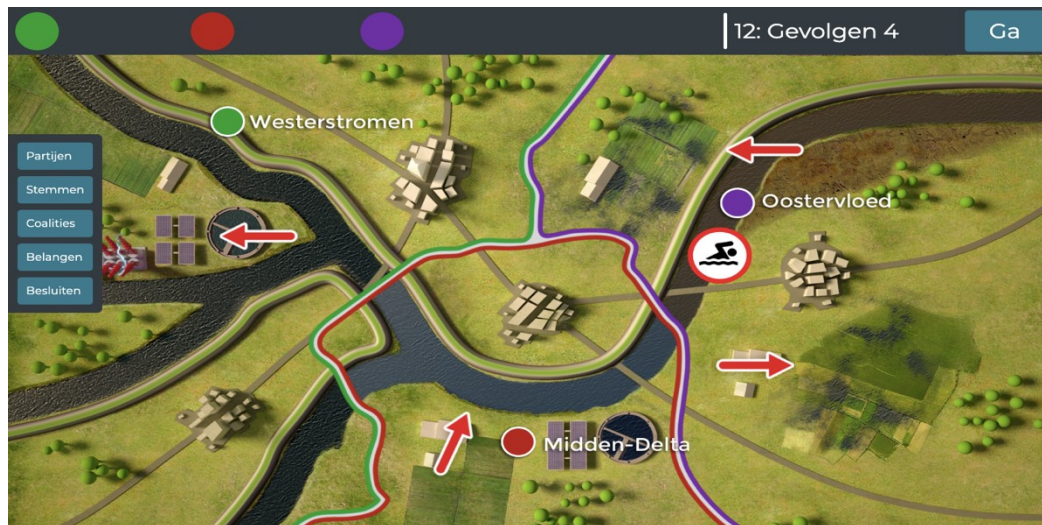
Gevolgen van 'wij hoeven geen bevers': Bevers (+ dijkdoorbraak) in Oostervloed.



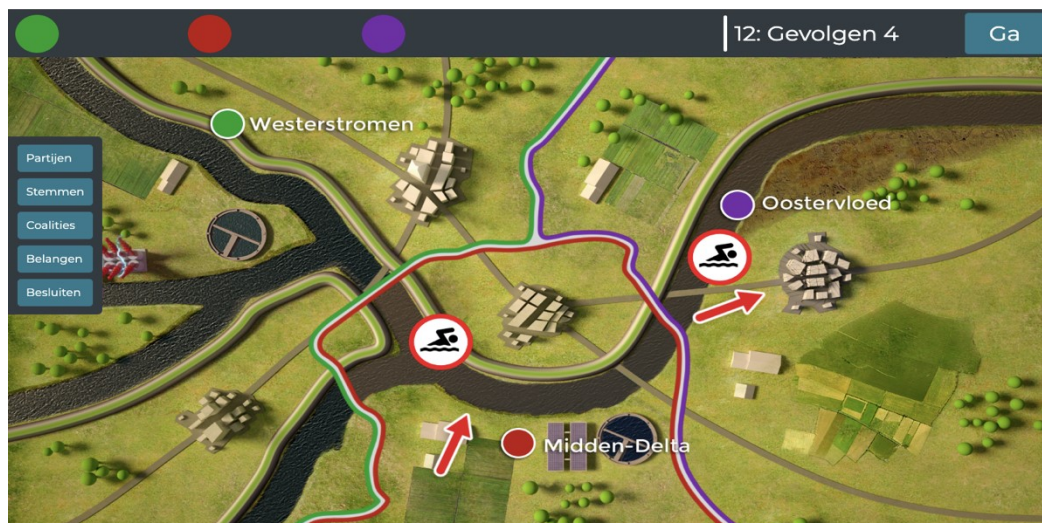
Gevolgen van 'doen': In Westerstromen en Midden-Delta zijn bevers als zij daarvoor hebben gekozen.

3. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Bespreek de percentages en specifieke stijgingen en dalingen hierin. Wijs op de verschillen in het totaalpercentage, maar ook de verschillen bij de belangen los van elkaar. Attendeer leerlingen/studenten op het belang 'financieel' als dit gezakt is.
4. Klik op 'Ga'.

Gevolgen bij de alternatieve casus (dus als Oostervloed in ronde 3 gekozen heeft voor 'geen hulp' bij bevers:



Gevolgen van 'doen': Zonnepanelen bij Westerstromen, schoon zwemwater in Midden-Delta en verhoogd waterpeil in Oostervloed'.



Gevolgen van 'niet doen': Geen zonnepanelen in Westerstromen, een zwemverbod in Midden-Delta en verzakte huizen in Oostervloed.

13: RONDE 5

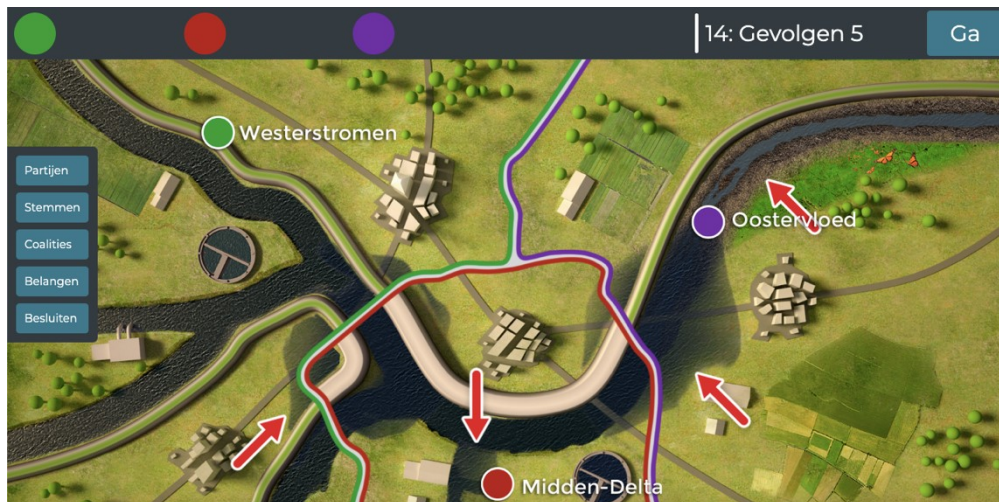
1. Leg uit dat leerlingen/studenten twee minuten de tijd hebben om op het grote scherm de volgende casus te lezen en op hun telefoon een keuze te maken. Wijs hen er nogmaals op dat ze een keuze moeten maken vanuit hun belangen.
Klik op 'start de tijd'.
2. Let op: Waterschap Midden-Delta krijgt in deze ronde **een samenwerkingscasus**. Dit betekent dat zij kunnen zien of ze bij deze casus hulp willen vragen van de andere twee waterschappen of niet.



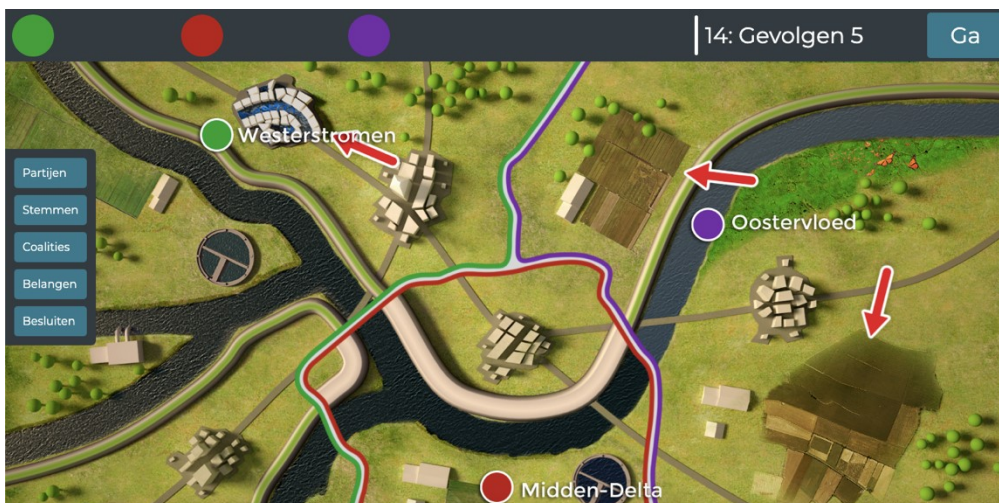
3. Loop rond en help leerlingen/studenten met het nadenken over hun keuze. Ze kunnen nog wisselen van keuze tot de tijd afgelopen is. Zorg ervoor dat ze aan hun belangen blijven denken.
4. Als de tijd om is gaat het spel automatisch naar '**14: gevolgen 5**'.
Mochten leerlingen/studenten minder tijd nodig hebben kun je ook zelf klikken op 'Ga'.
Let op: doe dit niet meer als er minder dan tien seconden op de klok staan om te voorkomen dat je per ongeluk meteen doorschiet naar '15: ronde 6'.

14: GEVOLGEN 5

1. Vraag aan iedere groep welke keuze zij moesten maken en wat zij gekozen hebben. Vonden ze het lastig om een keuze te maken?
2. Kijk met leerlingen/studenten samen naar de drie waterschappen. In deze gevolgenronde zijn de gevolgen van de gemaakte keuzes in '13: ronde 5' te zien. Bij waterschap Midden-Delta is alleen een gevolg te zien als Midden-Delta ervoor heeft gekozen om niet samen te werken met de andere waterschappen. In dit geval zijn er ook overstromingen in Westerstromen en Oostervloed.



Gevolgen bij 'niet doen': Geen nieuwe woonwijk in Westerstromen en overstromingen in alle waterschappen als gevolg van de keuze van Midden-Delta en een drooggevalle rivier in Oostervloed.



Gevolgen bij 'doen': Een waterbestendige woonwijk in Westerstromen, geen overstroming en uitgedroogde akkers in Oostervloed.

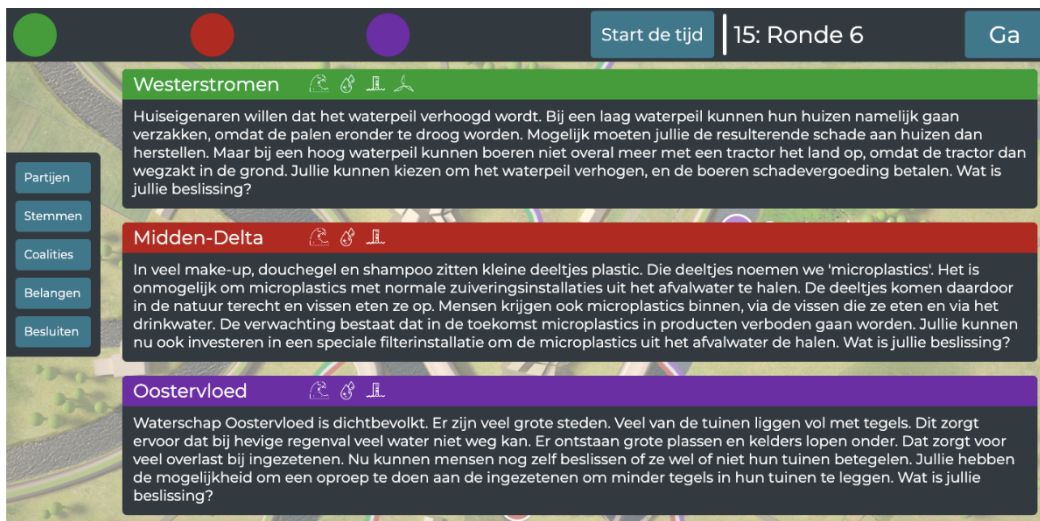
3. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Bespreek de percentages en specifieke stijgingen en dalingen hierin. Wijs op de verschillen in het totaalpercentage, maar ook de verschillen bij de belangen los van elkaar. Attendeer leerlingen/studenten op het belang 'financieel' als dit gezakt is.
4. Klik op 'Ga'.

15: RONDE 6

1. Leg uit dat leerlingen/studenten twee minuten de tijd hebben om op het grote scherm de volgende casus te lezen en op hun telefoon een keuze te maken. Wijs hen er nogmaals op dat ze een keuze moeten maken vanuit hun belangen.
Klik op 'start de tijd'.
2. Let op: Indien waterschap Midden-Delta ervoor gekozen heeft om hulp te vragen aan Westerstromen en Oostervloed, krijgen deze twee waterschappen de vraag of ze willen helpen.
Tip: Laat de leerlingen/studenten van het groepje Midden-Delta bij andere groepen lobbyen.



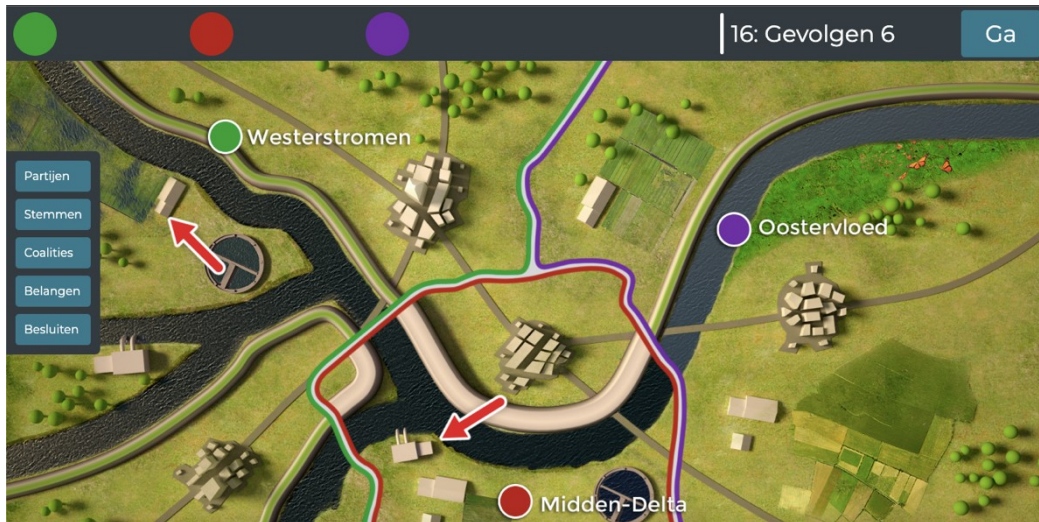
Als Midden-Delta bij de vorige casus gekozen heeft om geen hulp te vragen, is er een reguliere casus:



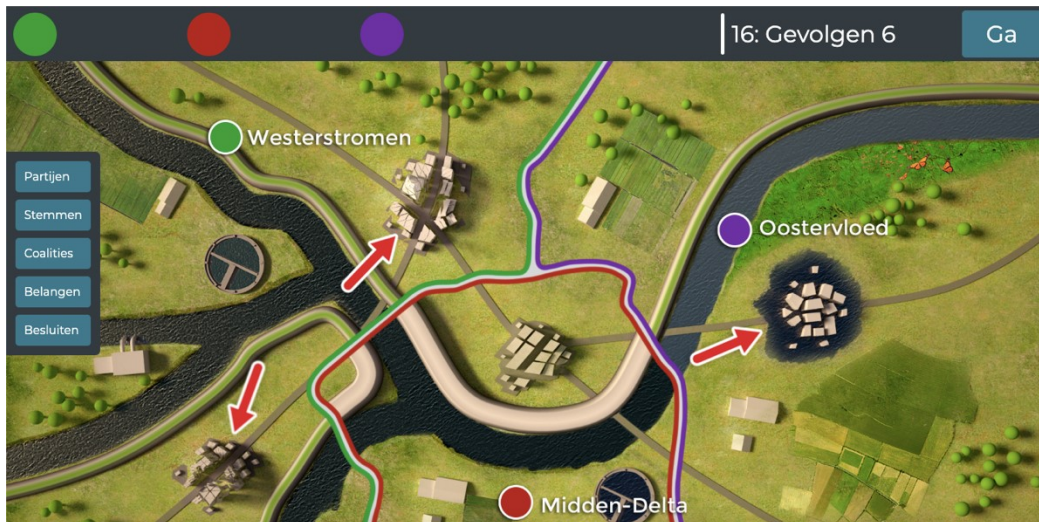
3. Loop rond en help leerlingen/studenten met het nadenken over hun keuze. Ze kunnen nog wisselen van keuze tot de tijd afgelopen is. Zorg ervoor dat ze aan hun belangen blijven denken.
4. Als de tijd om is gaat het spel automatisch naar '**16: gevolgen 6**'. Mochten ze minder tijd nodig hebben kun je ook zelf klikken op 'Ga'. *Let op: doe dit niet meer als er minder dan tien seconden op de klok staan om te voorkomen dat je per ongeluk meteen doorschiet naar '17: ronde 7'.*

16: GEVOLGEN 6

1. Vraag aan iedere groep welke keuze zij moesten maken en wat zij gekozen hebben. Vonden ze het lastig om een keuze te maken?
2. Kijk met leerlingen/studenten samen naar de drie waterschappen. In deze gevolgenronde zijn de gevolgen van de gemaakte keuzes in '15: ronde 6' te zien. Wanneer Westerstromen en Oostervloed er niet voor gekozen hebben om Midden-Delta te helpen, zijn de gevolgen ook nadelige gevolgen voor hen, zoals bij ronde 5.



Gevolgen bij 'doen' in de reguliere casus: Natte akkers in Westerstromen, een zuiveringsinstallatie in Midden-Delta, geen wateroverlast in Oostervloed. zoals bij gevolgen 5. Óf verzakte huizen (scheuren) in Westerstromen en het water kan door betegelde tuinen niet weg in Oostervloed.



Gevolgen bij 'niet doen' in de reguliere casus: Verzakte huizen in Westerstromen, geen zuiveringsinstallatie in Midden-Delta en wateroverlast in Oostervloed.

3. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Bespreek de percentages en specifieke stijgingen en dalingen hierin. Wijs op de verschillen in het totaalpercentage, maar ook de

verschillen bij de belangen los van elkaar. Attendeer leerlingen/studenten op het belang 'financieel' als dit gezakt is.

4. Klik op 'Ga'.

17: RONDE 7

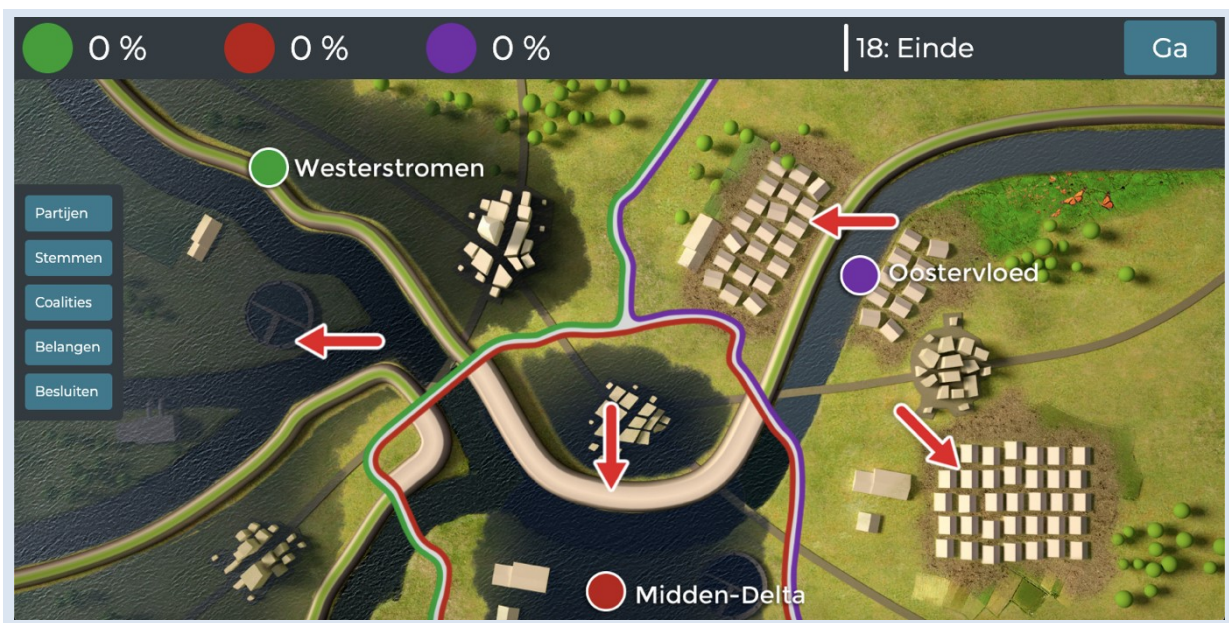
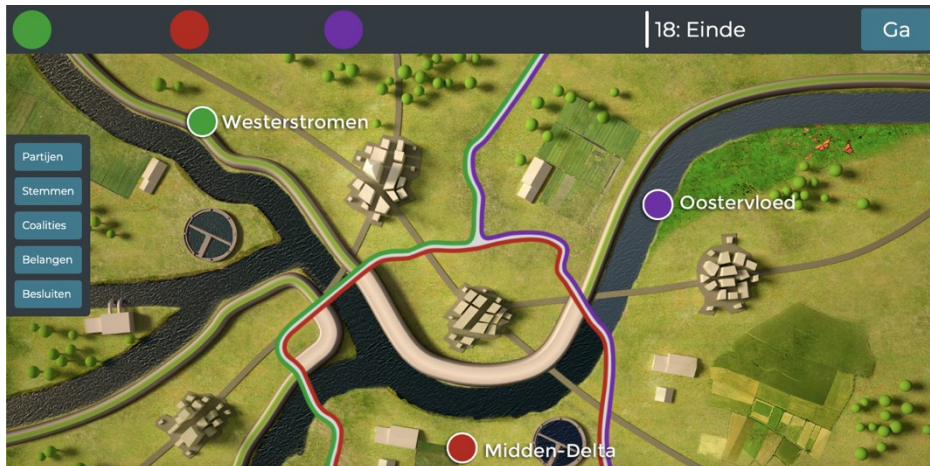
1. O nee, er dreigt een ramp in Westerstromen!! Waterschap Westerstromen heeft nu geen keuze, maar moet alles op alles zetten om een ramp te voorkomen. De andere waterschappen krijgen de vraag of ze willen helpen. Zij hebben twee minuten de tijd om de volgende casus te lezen en op hun telefoon een keuze te maken. Wijs hen er nogmaals op dat ze een keuze moeten maken vanuit hun belangen. **Klik op 'start de tijd'.**



2. Loop rond en help leerlingen/studenten met het nadenken over hun keuze. Ze kunnen nog wisselen van keuze tot de tijd afgelopen is.
Tip: Laat de groepsleden van Westerstromen lobbyen bij de andere waterschappen.
3. Als de tijd om is gaat het spel automatisch naar '**18: einde**'.
Mochten leerlingen/studenten minder tijd nodig hebben kun je ook zelf klikken op 'Ga'.
Let op: doe dit niet meer als er minder dan tien seconden op de klok staan.

18: EINDE

1. De ramp is hier gezamenlijk voorkomen (1) óf Westerstromen en Midden-Delta zijn volledig overstroomd (2). In dat geval staan er in Oostervloed tentenkampen voor inwoners uit de andere waterschappen die gevlucht zijn voor het water.



2. In het eerste geval kun je leerlingen/studenten erop wijzen dat er goed is samengewerkt om de ramp te voorkomen. In het tweede geval kun je vertellen over het belang van samenwerking.
3. Klik op 'Belangen' in het menu aan de linkerkant van het scherm. Bespreek de percentages en specifieke stijgingen en dalingen hierin. Wijs op de verschillen in het totaalpercentage, maar ook de verschillen bij de belangen los van elkaar. Als er een overstrooming is geweest, staan alle groepen op 0%. Ook in Oostervloed, aangezien zij grote nadelige gevolgen hebben van de overstroomingen.
Tip: Als je tijd over hebt, klik dan op '18' en selecteer slide 17. Laat leerlingen/studenten opnieuw een keuze maken zodat ze het andere scenario ook kunnen bekijken bij '18: Einde'.
4. Bedank leerlingen/studenten voor hun deelname aan het spel en vraag hen om de telefoons weg te doen. Ze hoeven nu niet meer in groepjes te zitten.

REFLECTIE - 5 MINUTEN

Neem de tijd om het rollenspel na te bespreken. Zorg dat de klas meewerkt en niet door elkaar heen praat. Begin pas als de gemoederen van het spel al enigszins bedaard zijn.

Hoe hebben de leerlingen/studenten het besturen van de drie waterschappen ervaren? Een aantal voorbeeldvragen om te bespreken:

- Wat viel op?
 - Welke keuzes waren lastig?
 - Denken leerlingen/studenten dat het er in het echt ook zo aan toe gaat? Zo nee, wat zal er anders zijn?
 - Hadden ze het spel eigenlijk wel kunnen 'winnen'?
- Antwoord: Nee, want het gaat niet om winnen maar om de juiste keuzes maken, waarbij zoveel mogelijk rekening gehouden wordt met de verschillende belangen. In realiteit is het werk ook nooit af.*
- Hebben ze goed naar de belangen van hun kiezers gekeken?

Leg uit dat het in de praktijk waarschijnlijk nog veel lastiger is voor een bestuur om een keuze te maken. Daarnaast spelen er vaak verschillende zaken tegelijk waar een beslissing over genomen moet worden. En dan moeten ze ook nog rekening houden worden met landelijke/lokale regels, belangen van alle ingezetenen, het bedrijfsleven, de boeren en milieuorganisaties.

AFSLUITING

Vat voor de leerlingen/studenten samen wat jullie tijdens de gastles hebben gedaan. Als het goed is, hebben ze nu meer inzicht in enkele taken van de waterschappen en in de waterschapsverkiezingen, het waterschapsbestuur en de werking ervan.

PARTIJBESCHRIJVINGEN OM UIT TE PRINTEN

CONSERVATIEVE WATERPARTIJ

Wij vinden dat de waterschappen hun werk goed doen, al honderden jaren lang! Er is geen enkele reden om iets te veranderen aan hoe het nu gaat. Verandering zorgt vaak voor onveilige experimenten en het kost ook vaak veel geld. Laat de waterschappen doen waar ze goed in zijn: zorgen voor schoner water en stevigere dijken!

- Blijven doen wat we al doen
- Schoon, veilig en voldoende water
- Geen nieuwe taken of experimenten

GROENE WATERPARTIJ

Wij vinden dat mensen meer oog moeten hebben voor het belang van de natuur en dieren. We hoeven toch niet alles aan te passen aan de behoeften van de mens? De mens kan zich ook aanpassen aan de natuur en het water! Als we geen problemen willen krijgen in de toekomst, moeten we nu veel duurzamer omgaan met het water en het landschap.

- Letten op het belang van natuur en dier
- Mens kan zich meer aanpassen
- Duurzaamheid voorop

WATERPARTIJ VOOR VERNIEUWING

Wij vinden dat we verder moeten denken dan schoon, veilig en voldoende water! Wat kan water nog meer voor ons betekenen? Wij willen investeren in het 'Waterschap van de toekomst'. We beloven meer geld uit te geven aan experimenten, nieuwe uitvindingen en onderzoek.

- Meer geld naar experimenten, uitvindingen en onderzoek
- Meer nieuwe taken
- Gericht op de toekomst

BUDGETPARTIJ

Wij zijn het zat! De overheid geeft maar geld uit, en wij moeten daar belasting voor betalen. Wij vinden dat het leven nu veel te duur is voor de mensen. Het waterschap moet goedkoper: alleen zorgen voor stevige dijken en schoon water. Meer niet. Dat scheelt iedereen in de portemonnee!

- Zo min mogelijk kosten
- Geen experimenten, uitvindingen en onderzoek
- Schoon, veilig en voldoende water