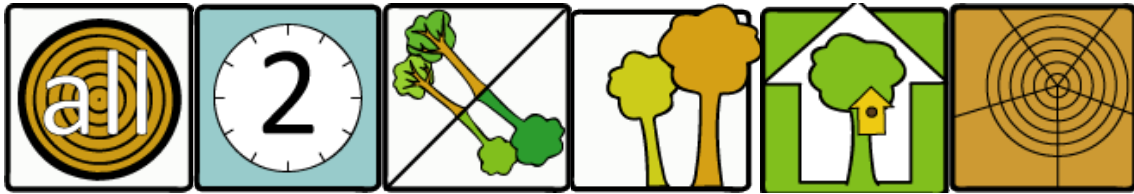


Waterverval



Leerdoelen (Eindtermen)

- De leerlingen kunnen met voorbeelden aangeven hoe mensen op positieve, maar ook negatieve manieren omgaan met het milieu.
- De leerlingen kunnen met voorbeelden illustreren dat aan milieuproblemen vaak tegengestelde belangen ten grondslag liggen.
- De leerlingen tonen respect en zorg voor de natuur vanuit het besef dat de mens voor zijn levensbehoeften afhankelijk is van het natuurlijk leefmilieu.

Samenvatting

De Mascho-Piro is een stam uit het Amazonewoud van Peru, ze zijn volledig afhankelijk van het bos en het water van de Amazone-rivier. Hun levens worden echter bedreigd door de toenemende boskap en de industrieën die de rivieren bevuilen. Als de mens blijft vervuilen, zal deze stam binnenkort niet meer bestaan. Het doel van dit spel is om als persoon zoveel mogelijk proper water in je bezit te krijgen.

Materiaal en voorbereiding

Materiaal:

- 2 lege flessen/persoon
- Naamkaartjes
- Emmer met water
- Kleurstof
- Spuitjes

Vorbereiding:

Bereid de kleurstof voor om het spel te spelen met natuurlijke materialen. Op deze manier leren de leerlingen ook dat natuurlijke materialen uit het bos verschillende functies kunnen hebben. Om de kleurstof te maken, kunnen volgende materialen gebruikt worden:

- Geel: berkebladeren, berkebast, korstmos, uienchil
- Roodachtig geel: denappels
- Geelgroen: varenblaadjes
- Groen: brandnetels, vlierbladeren
- Rood: rode biet

- Blauw: rode kool
- Blauwgrijs: braambessen
- Donkerbruin: schelp en bast van walnoot
- Diepbruin: eikebast
- 1 beker/leerling

Verloop

Eén groep leerlingen is tijdens het spel afstammeling van de Mascho-Piro stam. Zij krijgen twee emmers, één voor proper water en één voor vuil water. De andere groep leerlingen zijn industriëlen. Ze hebben een spuit die ze kunnen vullen met kleurstof, dit verwijst naar de grondvervuiling door gebruikte chemicaliën. De leerkracht zit op een centrale plaats en heeft een grote emmer water, de Amazonerivier, ter beschikking. De stamleerlingen willen zoveel mogelijk van dit water redden, maar de industriëlen proberen hen te verhinderen door het water te vervuilen. Om water te verkrijgen moet een leerling uit de Mascho-Piro stam een industrieel uitdagen. Ze krijgen van de leerkracht een opdracht die ze zo snel en zo goed mogelijk moeten uitvoeren. Wanneer de leerling uit de Mascho-Piro stam wint, krijgt hij/zij een beker met proper water. Deze beker mag de leerling vervolgens uitkappen in de emmer met proper water in zijn/haar kamp. Wanneer de industrieel wint, krijgt de leerling uit de Mascho-Piro stam een beker met water, die vervuild wordt door de kleurstof van de industrieel. Deze beker mag de stamleerling in de emmer met vervuild water in zijn kamp uitgieten. Bij oudere klassen kan het nog moeilijker gemaakt worden: onderweg naar de emmer in hun kamp, kunnen de leerlingen met een beker met proper water getikt worden door industriëlen en uitgedaagd worden voor een spelletje bv. blad, steen, schaar. Wanneer de persoon met het proper water verliest, wordt ook in zijn/haar beker kleurstof gedaan.

Wanneer de stam op het einde van het spel meer proper als vervuild water heeft, zijn ze gewonnen. In het andere geval winnen de industriëlen het spel.

Enkele opdrachten waarmee de leerlingen elkaar kunnen bekampen:

- Vang vijf levende insecten, doe ze niet dood maar zet ze op een mooi plekje in het bos.
- Zoek vijf verschillende bladeren en probeer te ontdekken van welke (soort) boom ze zijn.
- Doe een bodem of wateronderzoek (met staafjes om zuurtegraad te meten).
- Ga een zakje zwerfvuil rapen (indien er geen vuil is kan je vragen om afval te sorteren).
- Schrijf een gedichtje over de aarde.
- Geef vijf tips van dingen die je kan doen om de aarde proper te houden.
- Doe een dans die met het weer te maken heeft (de Regendans, Mooi Weer Vandaag...).
- Om ter mooiste insectenhuis maken (grootte en verfijndheid tellen)
- Boskunstwerk maken met 10 verschillende voorwerpen
- Maak een boslied van minstens twintig regels, waarin de woorden: wondermooie boom, kabouter, Amazone, kappen en zuurstofbron komen. Het mooiste lied wint.
- Verzin een regendans, het origineelste dansje wint.
- Tik, tak, krak: de leerlingen staan in een kring, in het midden zit er één leerling. Deze leerling zegt de hele tijd 'Tik, tak, tik, tak, ...', zolang hij/zij dit doet, geven de andere leerlingen een stok door aan elkaar in wijzerzin. Wanneer de leerling in het midden 'KRAK' roept, moet de leerling die op dat moment de tak vast heeft, op de grond gaan liggen als een omgekapte stam. De

volgende keer dat de tak bij hem/haar passeert, moeten de andere leerlingen over hem/haar springen alvorens de tak door te geven. Wie als laatste overblijft, wint het spel.

- STAMina: de leerlingen gaan op een omgevallen stam op één been staan. Wie als laatste zijn/haar evenwicht verliest en een voetje moet bijzetten, wint het spel.

Nabespreking

Na het spel volgt er een nabespreking over de indrukken van de kinderen:

- Wat merkten jullie?: Water vervuult sneller dan dat het proper kan gemaakt worden. Wanneer er niet zorgzamer mee wordt omgesprongen, zal veel kostbaar water verloren gaan.
- Hoe was het individueel spelen?: Wanneer iedereen voor zichzelf zorgt, zal er geen oplossing gevonden worden voor de watervervuiling. Het eigen belang krijgt dan voorrang en iedereen blijft water gebruiken/misbruiken waarvoor hij/zij het nodig heeft. Er is samenwerking nodig om de grote waterproblematiek aan te pakken, zowel op hoog niveau (wereldleiders) als op lokaal niveau (dorpsleden).