

SPEEL DE DEMOCRATIEGAME

en leer meer over de waterschappen.



In aanloop naar de waterschapsverkiezingen hebben de Unie van Waterschappen en ProDemos een interactieve gastles ontwikkeld. Leerlingen stemmen in het spel op partijen in het waterschapsbestuur en nemen daarna beslissingen als bestuur van een waterschap. Denk aan investeren in duurzaamheid of bezuinigen op dijkonderhoud.

DOELGROEP

De game is bedoeld voor leerlingen vanaf de tweede klas van vmbo, havo, vwo en voor het onderdeel burgerschap in het mbo.

GASTDOCENT OF ZELF LES GEVEN

De game kan gespeeld worden in een les onder begeleiding van een gastdocent van de waterschappen of door een docent maatschappijleer of burgerschapsvorming. De game inclusief de uitleg duurt 1,5 uur. Docenten die de game zelf willen begeleiden, ontvangen informatie over de waterschappen om in hun les te verwerken. Voor een kortere les kunnen leerlingen minder tijd krijgen om per casus te beslissen.



AANVRAGEN EN CONTACT

Op waterschappen.nl/democratiegame kunt u de game aanvragen en direct starten. Bij aanvraag van de game met gastles neemt het waterschap zo spoedig mogelijk contact met u op. De meeste waterschappen hebben een collega die een gastles kan geven.



WATERSCHAPSVERKIEZINGEN EN WATERSCHAPSBESTUUR

De game kan op elk gewenst moment gespeeld worden, maar ook in aanloop naar de eerstvolgende waterschapsverkiezingen. De game blijft voor onbepaalde tijd beschikbaar en is kosteloos.

Veel docenten hebben al eens met de game gewerkt. Het is een uitstekende manier om jongeren te laten ervaren hoe een waterschapsbestuur werkt en welke keuzes er gemaakt moeten worden voor veilig, voldoende en schoon water.

OPBOUW

De gastles met de game duurt 1,5 uur. We raden aan om de gastles en de game in een blokkur van 2 lessen te doen.

Fase 1: Verkiezing

Leerlingen vormen drie teams van waterschappen: Westerstromen, Midden-Delta en Oostervloed.

Ze stemmen op een partij in het Algemeen Bestuur en vormen op basis van de uitslag een coalitie voor het Dagelijks Bestuur.



Fase 2: Dagelijks Bestuur



Leerlingen maken als Dagelijks Bestuur keuzes over investeringen en bezuinigingen.

Ze houden verschillende indicatoren in de gaten en werken samen met andere waterschappen om problemen op te lossen.

Beslissingen worden genomen via smartphone of tablet en vertaald naar consequenties voor financiën, tevredenheid, duurzaamheid, innovatie en uitgaven.



ZO DOE JE MEE!

www.waterschappen.nl/democratiegame
VRAGEN? cmatla@uvw.nl

UNIE VAN
WATERSCHAPPEN