








# Wat san spel

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
5 tot 25 	8 tot 15 	JRK-groep  jeugdverenigingen 	bosspel 	30 min 	1 begeleider per dorp 

Rode Kruis-Vlaanderen ondersteunt in Namibië het Wat San-project, waarbij men als doel heeft gesteld om binnen een periode van vijf jaar 125 waterpunten te beschermen in het Opuwo-district. In dit district heeft meer dan 90% van de bevolking geen toegang tot drinkbaar water of sanitaire voorzieningen. Vrouwen en kinderen brengen uren en soms dagen door met het graven naar kleine hoeveelheden water. Een groot deel van de bevolking kan enkel beschikken over ondergronds water voor menselijke én dierlijke consumptie. Dit water wordt gebruikt, ongeacht de kwaliteit ervan. Dit brengt een ernstig risico teweeg voor de gezondheid van de mensen. Niet te verwonderen dus dat er heel wat kinderen sterven aan water- en gezondheidsgerelateerde ziekten. Daar komt bij dat er ook een hoge graad van HIV-besmetting is, wat voor de bevolking ouder dan 20 jaar de belangrijkste doodsoorzaak is.

## Doel

Zorg dat je dorp steeds voldoende drinkwater heeft!!  
Je kan bij dit spel 1 dorp zo lang mogelijk laten overleven of meerdere dorpen tegen elkaar laten spelen.



## Materiaal

- 1 tafel per dorp (Deze tafel stelt je dorp voor, als je veel tijd hebt kan je deze tafel verder inkleden met huisjes, mensen, vee, ...)
- bekertjes (1 per deelnemer)
- (minimum) 3 emmers met water
- bidon met kraantje, tuinslang met kraantje of echte handpomp (= beschermd waterpunt van het RK)
- chronometer of horloge met secondeteller
- levenskaarten (1 set kaarten per dorp, inhoud zie verder)
- suiker en zout om ORS te maken



## Vorbereiding

- 1 of meer dorpen aan de rand van het spelterrein, met een beperkte watervoorraad

- 3 bronnen (= emmers met water) op het spelterrein, waarvan 1 vrij zichtbaar en de andere verder weg gelegen.



## Spelverloop

De dorpingen moeten proberen ervoor te zorgen dat het dorp steeds voldoende drinkwater heeft. Bij de start van het spel heeft het dorp slechts een beperkte watervoorraad, terwijl het dorp, met al zijn inwoners en vee, elke minuut 1 eenheid water verbruikt. Dit betekent dat de spelbegeleider elke minuut 1 eenheid water uit de dorpsvoorraad zal doen verdwijnen.

Elke dorpling heeft 1 bekertje ter beschikking en kan zo telkens 1 eenheid water aandragen. De dorpingen kunnen water halen in de bronnen (= emmers) die zich op het terrein bevinden.

Maar zoals steeds kan het leven rare wendingen nemen. Welke die wendingen zijn, komen de dorpingen te weten via de levenskaarten. Immers, telkens als er een eenheid water wordt verbruikt, wordt er door de spelbegeleider ook een levenskaart genomen en doorgegeven aan de eerstvolgende dorpling die water aandraagt.

## Opmerking

- Het aantal waterpunten en het waterverbruik van het dorp dient aangepast te worden aan het aantal deelnemers en de af te leggen afstand tot aan het waterpunt.
- Geef het goede voorbeeld en ga spaarzaam met het water om. Recupereer het water om de waterpunten terug aan te vullen

## Einde van het spel

Wanneer het dorp omkomt wegens einde van de watervoorraad of na een vooropgestelde duur waarbij aan de hand van de beschikbare watervoorraad de winnaar wordt bepaald.



## Levenskaarten

1. Door het drinken van ongekookt water heb je diarree gekregen. Eerst na het maken en opdrinken van een bekertje ORS ben je voldoende opgekikkerd om terug water te gaan halen. (ORS = 1 lepelkje zout, 8 lepeljes suiker op 1 liter gekookt water ofwel 1 snufje zout, 8 snufjes suiker in 1 glas zuiver water)
2. Door een amoëbe in het water ben je ziek geworden. Je bent 2 minuten buiten strijd.
3. Je baby is gestorven door het drinken van besmet water. Het dorpshoofd geeft je 2 minuten om hiervan te bekomen alvorens je je terug zal moeten inzetten om de watervoorraad op peil te houden.
4. Er is een baby geboren in het dorp. De moeder heeft echter veel vocht verloren en heeft 2 extra eenheden water nodig. Verwijder 2 extra eenheden uit de watervoorraad van het dorp.
5. De kudde heeft vandaag te weinig gras gevonden en heeft 2 extra eenheden water nodig.
6. Het leven gaat rustig verder. Er is geen nieuws te melden...
7. Het leven gaat rustig verder. Er is geen nieuws te melden...
8. Het leven gaat rustig verder. Er is geen nieuws te melden...
9. Het leven gaat rustig verder. Er is geen nieuws te melden...
10. Het Rode Kruis heeft goed nieuws. De beslissing is namelijk genomen dat er een bijkomend beschermd waterpunt geïnstalleerd wordt in de buurt van jullie dorp. De bidon met kraantje/tuinslang/handpomp mag toegevoegd worden op de plaats aangeduid door de spelbegeleider. (Deze kaart verdwijnt uit de reeks levenskaarten.)
11. Het dichtst bij gelegen waterpunt blijkt besmet te zijn geraakt door de uitwerpselen van het vee. Het waterpunt is definitief ONBRUIKBAAR. Hang dit kaartje aan het waterpunt om de andere dorpingen te waarschuwen. (Deze kaart verdwijnt uit de reeks levenskaarten.)