

Democratiegame leidt tot felle strijd in klaslokaal



Om scholieren kennis te laten met het werk van de waterschappen en het belang van de waterschapsverkiezingen, ontwikkelde de Unie van Waterschappen een gastles met een interactieve game: de Democratiegame. H₂O was aanwezig bij een gastles aan de Rutger Kopland School in het Groningse Siddeburen.

TEKST KEES JAN VAN KESTEREN | BEELD ISTOCKPHOTO E.A.

Het is koud en mistig, donderdagochtend 28 februari, vijf voor half negen. De laatste scholieren spoeden zich het klassieke schoolgebouw in dat in het hart van het dorp staat. Binnen staat het eerste uur op het punt van beginnen. In de lerarenkamer schenken gehaste docenten geroutineerd nog maar wat koffie in een plastic bekertje. De conciërge handelt gedecideerd een telefoontje van een zieke leerling af. In de gangen bewegen de scholieren zich als een luidruchtige, van hogerhand gestuurde bijenzwerm in de richting van de lokalen. Klas 3B moet naar lokaal 6. In dit lokaal met een verschoten blauw tapijt onder een systeemplafond en daartussen in slagorde opgestelde, blankenhouten tafeltjes; wanden met vlaggen van allerlei landen, posters over de gesteentekringloop en fossiele kolossen en vooral de grote landkaart 'Europa im 19. und 20. Jahrhundert', staat een les Maatschappijleer op het programma. Vandaag zal die niet door de docente Maatschappijleer worden gegeven, maar door Willeke Bergman, medewerker Educatie van waterschap Hunze en Aa's.

3 VMBO

Net als de beamer en laptop naar tevredenheid functioneren, komen ruim twintig veertien- en vijftienjarige leerlingen binnen. Op de Rutger Kopland School kunnen de leerlingen onderwijs in het onderbouw HAVO/VWO volgen en wordt het volledige traject VBMO Theoretische Leerweg aangeboden in de sectoren: Techniek, Verzorging, Landbouw en Economie. De leerlingen van Klas 3B zitten in het derde jaar van VMBO TL. De leerlingen weten nog niet dat ze vandaag mogen stemmen voor een waterschap, een coalitie moeten vormen voor een waterschapsbestuur en zware beslissingen over de toekomst van dat waterschap zullen gaan nemen. Ze zien wel dat er iets anders dan anders is en wachten enigszins gespannen af. De leidster Bovenbouw introduceert Willeke Bergman en drukt de leerlingen op het hart beleefd en geconcentreerd te zijn. Een nauwelijks onderdrukt protest

D

steekt op. Klas 3B heeft duidelijk geen idee waar ze deze waarschuwing aan te danken hebben.

Het rumoer verstomt

De leerlingen slaan ook niet erg aan als Bergman aan ze vraagt of ze weten wat een waterschap doet. Dat legt ze vervolgens in een paar woorden uit en Bergman vertelt de klas ook over de komende waterschapsverkiezingen. Na een filmpje over het waterschap is het tijd voor de game. Het rumoer in klas 3B verstomt als de leerlingen in drie groepen worden verdeeld. Elke groep vormt een waterschap: Westerstroom, Midden Delta en Oostervloed en kiest welke partij haar gaat besturen.

Ze hebben de keuze uit 4 partijen: een conservatieve partij, een groene partij, een partij die vooral om de financiën denkt en een partij vol vernieuwers. In klas 3B krijgt waterschap Westerstroom een innovatief bestuur, Midden Delta wordt bestuurd door de groenen en in Oostervloed krijgen financiële hardliners het voor het zeggen.

Casussen

De game vervolgt met verschillende casussen. Westerstroom moet bijvoorbeeld kiezen of ze geld wil steken in het vergroenen van tuinen. Midden Delta staat voor de keus of de oude pittoreske dijken vernieuwd moeten worden en in Oostervloed moet een beslissing genomen worden over de omgang met chemische middelen. Andere casussen gaan over klimaatverandering ('Moet waterschap Midden Delta energieneutraal worden?') of over verhoging van het waterpeil



Willeke Bergman van Hunze
en Aa's voor de klas

'JE MERKT
DAT SCHOLIEREN
HET LEUK
VINDEN
OM MEE TE
DOEN EN
TE DISCUS-
SIËREN'

('Kiest Oostervloed voor de huisbezitters of de boeren?'). Voor sommige casussen is samenwerking tussen 2 of 3 waterschappen nodig, zeker als een dreigende watersnood in Westerstroom voorkomen moet worden. Bergman neemt de tijd om de klas de gevolgen van hun keuzes duidelijk te maken. De klas neemt dat wat schouderophalend op, tot blijkt dat hun scores in game stijgen of dalen afhankelijk van de beslissingen die waterschappen nemen. Er zijn scores op een aantal parameters, onder andere financiën, duurzaamheid, waterkwaliteit en economie.

De game slaat aan

En dan blijkt de game aan te slaan. De gangmakers verbinden hun lot aan het bestuur van hun waterschap en trekken de anderen mee. Heftige discussies, waaraan bijna alle scholieren meedoen, volgen op de casussen. De leerlingen nemen de uitgangspunten van hun zelfgekozen bestuur erg serieus en proberen hun klasgenoten luidruchtig van hun eigen ecologische,

innovatieve of financiële gelijk te overtuigen.

Vooral de financiële fundamentalisten van Oostervloed trekken hun nullijn tot het uiterste door. Ze weigeren zelfs Westerstroom te hulp te schieten als de overstroming dreigt. Dat geeft Bergman de kans er fijntjes op te wijzen dat water zich niet houdt aan de grenzen van waterschappen, dat nu ook gevaar dreigt voor Oostervloed en dat dit waterschap nu tot overmaat van ramp onderdak moet bieden aan watervluchtelingen uit andere waterschappen. Dat kost de groep dure punten in hun financiële score en leidt tot nauwelijks verholen leedvermaak bij de andere twee waterschappen. Willeke Bergman is na afloop te spreken over de gastles en de game. "Je merkt dat scholieren het leuk vinden om mee te doen en te discussiëren. Volgens mij is het een aardige manier om ze spelenderwijs wat over de waterschappen bij te brengen. Veel scholen waar ik ben geweest zijn ook enthousiast en willen de game ook met andere klassen spelen."•