

Waterhackathon 04 & 05 juni 2025

Eindrapport

Locatie: Kunst & Complex, Hogeschool Rotterdam

Aantal deelnemers: 49 studenten (MBO, HBO, WO)

Aantal betrokken onderwijsinstellingen: 6



Inleiding

De Waterhackathon 2025 bracht op 4 en 5 juni jongeren vanuit verschillende onderwijsniveaus en studierichtingen samen rondom één centrale uitdaging: **hoe vergroten we het waterbewustzijn van jongeren in Nederland?**

Water is overal, maar de urgentie rondom drinkwaterbesparing, overlast door hevige regenval en de noodzaak van klimaatrobuuste steden dringt niet altijd door tot het dagelijks gedrag van jongeren. Deze hackathon bood een intensief, creatief en interdisciplinair platform waarin studenten zich verdiepten in deze problematiek en zelf met concrete oplossingen kwamen.

De Waterhackathon werd georganiseerd door **SME**, in samenwerking met onder andere het **Ministerie van Infrastructuur en Waterstaat**, **KWR Water Research**, de **Hogeschool Rotterdam**, en de **Jonge Klimaatbeweging (JKB)**.

Doelstellingen

De Waterhackathon had drie hoofddoelen:

1. Jongeren actief betrekken bij het thema waterbewustzijn.
2. Concrete, creatieve interventies ontwikkelen die het waterbewustzijn van jongeren kunnen stimuleren.
3. Studenten van verschillende water-opleidingen met elkaar in verbinding brengen.

Uitkomsten

Er zijn twee winnaars gekozen op basis van een driekoppig jury beraad. Deze winnaars waren de H2Oplossers met als thematiek 'Drinkwater besparen' en de Peilpaal met als thematiek 'omgaan met water overlast'. Ook werden 'katerbewust' en 'I scream for Ice cream' eervol vermeld. Alle vier de teams worden benaderd voor een verdere samenwerking met als doel om gezamenlijk de ideeën tot uitwerking te brengen.

Dag 1 – Inspiratie en teamvorming

De eerste dag stond in het teken van kennismaking, inspiratie en het vormen van diverse, krachtige teams.

Opening

De aftrap werd verzorgd door **De Jonge Klimaatbeweging (JKB)**, die met een inspirerende toespraak jongeren aanmoedigde om zich niet alleen zorgen te maken over de toekomst, maar ook zelf handelingsperspectief te creëren. De nadruk lag op het belang van verbeeldingskracht én het lef om buiten de gebaande paden te denken.

Inspiratiesessies

De studenten kregen vervolgens de kans om zich verder te verdiepen in twee centrale thema's door deel te nemen aan interactieve workshops:

- **Ted Veldkamp** (Hogeschool Rotterdam): gaf een sessie over de toenemende uitdagingen rondom *wateroverlast*. Zij liet zien hoe klimaatverandering leidt tot extremere regenval en toonde praktijkvoorbeelden van hoe we onze steden kunnen voorbereiden op deze risico's. Zij deed dit met de stad Rotterdam als voorbeeld casus.
- **Noor van Dooren & Sabrina Keinemans** (KWR): namen studenten mee in het domein van *drinkwaterbesparing*. Ze presenteerden inzichten over gedrag, technologie en communicatie, en brachten verschillende oefeningen die tot de verbeelding van de deelnemers spraken.

Teamvorming & DISC-oefening

Na de inhoudelijke verdieping volgde een interactieve DISC-oefening. Studenten positioneerden zichzelf aan de hand van een reis-met-het-openbaar vervoer-metafoor binnen één van vier gedragsprofielen (rood, geel, groen, blauw). Zo ontstonden gebalanceerde teams met complementaire denk- en werkstijlen.

Elk team bedacht vervolgens een naam, formuleerde een visie op waterbewustzijn, en zette de eerste stap richting een gezamenlijk doel. Deze visie vormde het startpunt van het ontwerpproces op dag 2.

Dag 2 – Ontwerpen, verfijnen en presenteren

De tweede dag was gericht op het ontwerp van interventies die jongeren kunnen activeren tot waterbewust gedrag. Onder begeleiding van mentoren van **JKB** en **SME**, doorliepen de teams een creatief proces gebaseerd op het **double diamond-model**: divergeren en convergeren binnen zowel probleem- als oplossingsruimte. De double diamond komt uit de theorie van Design thinking, wat vaak wordt toegepast in innovatieprocessen.

Werkvormen

1. **Probleemverkenning**

Studenten onderzochten welke problemen het waterbewustzijn van jongeren in de weg staan. Denk aan lage urgentie, onzichtbaarheid van het probleem, en de kloof tussen weten en doen.

2. **Ideegeneratie**

Via creatieve technieken, zoals omgekeerd denken en associatieve brainstorm, werden tientallen ideeën gegenereerd. De nadruk lag op originaliteit, eenvoud en aantrekkingskracht.

3. **Conceptselectie & uitwerking**

Teams selecteerden hun sterkste idee en werkten dit uit tot een concept met doelgroepomschrijving, middelen, acties en impact. Elk team maakte een visuele **poster** als pitchmiddel.

4. **Feedbackrondes & pitchvoorbereiding**

De concepten werden gepresenteerd aan de mentoren voor feedback, waarna teams hun voorstel aanscherpten. Vervolgens werd er gepitcht voor een vakkundige jury en aan elkaar.

Jury, Selectiecriteria & Winnaars

De jury bestond uit vertegenwoordigers van het **Ministerie van Infrastructuur en Waterstaat** en **SME**. Ze beoordeelden de pitches op basis van:

- Originaliteit van het idee
- Haalbaarheid en schaalbaarheid
- Impact op gedrag en bewustzijn

Winnaar: De Peilpaal

Een opvallende, fysieke installatie die zichtbaar maakt hoe diep een locatie onder NAP ligt. Deze 'publiekstrekker' nodigt uit tot gesprek en vormt een uitstekend startpunt voor waterworkshops of community-events.

Kracht: eenvoud, visuele impact, mogelijkheid tot koppeling aan participatieprogramma's.

Winnaar: H2Oplossers

Een game geïnspireerd op Mario Kart, waarin de speler moet racen met een beperkte watervoorraad. Power-ups belonen duurzaam gedrag en maken waterschaarste tastbaar en urgent.

Kracht: gamification als brug naar empathie en gedragsverandering.

Eervolle vermeldingen & Samenwerking

Naast de winnaars werden twee concepten geprezen om hun creatieve potentieel en voorgesteld voor doorontwikkeling:

• **I Scream for Ice Cream**

Een ijskar met opvallende blauwe hoorntjes als gespreksstarter. Laagdrempelig, vrolijk en perfect te koppelen aan zomerfestivals of scholen.

- **Katerbewust**

Een campagne met bierviltjes en bar-interventies die jongeren tijdens het uitgaan confronteren met hun watergebruik en uitdroging. Prikkelend, humoristisch en goed inzetbaar in de horeca.

Alle vier de concepten worden in overleg met de teams verder uitgewerkt in het kader van bredere campagnes rondom klimaatbewust gedrag. In de bijlage van dit rapport is een volledig overzicht opgenomen van de opgehaalde ideeën.

Vervolg & Implementatie

De komende maanden zal SME, samen met de partners, met de vier winnende teams verder werken aan de doorontwikkeling van de concepten tot implementeerbare pilots. Hierbij wordt actief gezocht naar:

- Onderwijsinstellingen voor testlocaties
- Gemeenten of waterschappen als launching partner
- Financiering voor opschaling via stimuleringsregelingen

Slotwoord

Uiteindelijk waren er 56 formele en mondelinge aanmeldingen voor de hackathon. Hiervan waren er 49 daadwerkelijke deelnemers van 7 verschillende onderwijsinstellingen. Ondanks dat het merendeel vanuit een HBO opleiding is aangesloten, heeft de hackathon wel een samenwerking tussen het MBO, HBO en WO teweeg gebracht. Met 10 goed doordachte en ver uitgewerkte ideeën als gevolg.

De Waterhackathon 2025: "*Waterbewustzijn van jongeren*" kan dan ook worden bestempeld als een mooi succes dat naar meer smaakt. Bij **SME** kijken we dan ook uit naar de Waterhackathon 2026: "...".

Bijlage 1. Overzicht Ideeën

Teamnaam	Onderwerp	Beknopte beschrijving idee
Green blue Enterprise	Wateroverlast	Laat leerlingen vooral praktisch aan de slag gaan met de gebouwde omgeving. Een samenwerking tussen gebiedsontwikkelaar en student.
H2Oplossers	Drinkwater	Een racespel gebaseerd op Mario Kart waarbij de powerups waterbesparende innovaties zijn.
Katerbewust	Drinkwater	Een bewustzijns campagne gericht op de bierdrinkers
Rioolstelsels-Overbelast	Wateroverlast	Een VR beleving van hoe Nederland er aan toe is bij een bepaalde hoeveelheid regen.
Scream for Ice cream	Drinkwater	Een gespreksstarter met gekgekleurde ijsjes. Onder het genot van een ijsje kan via gesprek en/ of activiteit bewustwording gecreëerd worden.
WaterWin	Drinkwater	Een vergelijkbare opzet als social deal maar dan met uitdagingen. Door zelf gekozen waterbesparende uitdagingen te voltooien verdienen gebruikers van de app punten. Dit punten kunnen worden ingezet voor leuke en leerzame uitjes.
Waterwijsheid	Wateroverlast	Een Tiktok account waarbij jongeren jongeren inspireren met leuke/ ludieke filmpjes in het teken van Water.
Waar wonen we morgen, als vandaag niets gebeurd?	Wateroverlast	Een ééndaagse hackathon waarbij jongeren interventie bedenken om het omgaan met wateroverlast meer onder de aandacht te brengen bij Nederlanders.
WaterWakers	Drinkwater	Een 'duurzaamheid' label voor het watergebruik van producten.
De Peilpaal	Wateroverlast	Een paal waarmee aangetoond kan worden hoe ver men onder NAP staat. Dit is een publiekstrekker en opent ruimte om het gesprek aan te gaan.