

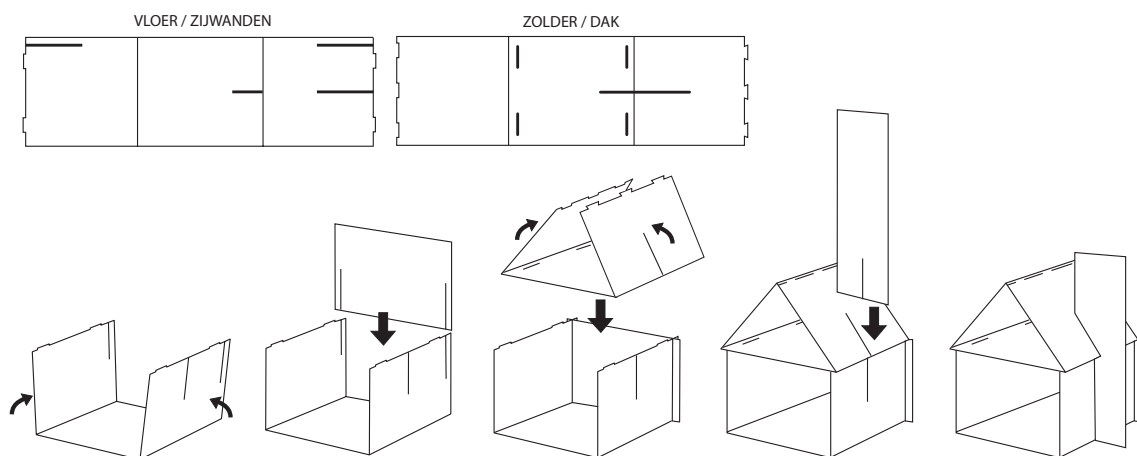
## Wat neem JIJ mee naar zolder?

Meer dan de helft van de Nederlanders woont in een gebied dat kan overstromen. Gelukkig beschermen waterkeringen, zoals dijken en dammen, een groot deel van ons land tegen overstromingen. Toch kan het een keer mis gaan. Het is belangrijk dat je weet wat je op zo'n moment moet doen. Daarom slaan de partners van Ons Water (het ministerie van Infrastructuur en Waterstaat, Rijkswaterstaat, de waterschappen, de provincies, de gemeenten, de drinkwaterbedrijven) en het Rode Kruis de handen ineen om jou te helpen je voor te bereiden op deze situatie.

Op de website [www.overstroomik.nl](http://www.overstroomik.nl) kun je zien hoe hoog het water in jouw buurt kan komen en wat je bij een dreigende overstroming zelf kunt doen: blijven, een droge plek in de buurt zoeken of het gebied verlaten. Blijf je? Wat moet er dan volgens jou absoluut mee naar zolder als je naar boven moet vluchten voor het water? Een mobieltje of een warme trui? Een fotoalbum, emmer of toch een zaklamp? Een slimme keuze maakt je kans op overleving een stuk groter.

### Inhoud koffer

- 5 speelhuisjes voorzien van een peilstok
- 5 sets van 32 kaartjes met voorwerpen
- 5 zandlopers (3 minuten)
- 1 kaart met speluitleg en puntentelling



### Vorbereiding

De spelleider zet het speelhuis in elkaar en legt de kaartjes met voorwerpen en de zandloper klaar.

De spelleider vraagt bij de spelers een postcode en voert voor deze locatie een postcodecheck in op de website [www.overstroomik.nl](http://www.overstroomik.nl). De verwachte waterstand wordt gemarkeerd op de peilstok bij het huis. Hiermee wordt zichtbaar hoe ver het huis onder water komt te staan.

### Spelverloop

De spelleider draait de zandloper om. Vanaf dat moment hebben de spelers 3 minuten de tijd om alle kaartjes te bekijken. Elke speler kiest drie verschillende kaartjes met voorwerpen en legt deze drie kaartjes op de zolder van het huisje. Na 3 minuten is de zandloper leeg en moeten alle kaartjes met voorwerpen op de zolder zijn gelegd.

Op de achterzijde van deze speluitleg staat hoeveel punten elke speler krijgt volgens de puntenscore. De speler met de meeste punten heeft de grootste kans om te overleven.

*Dit spel is ontwikkeld door Ons Water.*

*Ons Water is een samenwerkingsverband van: waterschappen, waterbedrijven, watermusea, provincies, gemeentes, ministerie van Infrastructuur en Waterstaat, Rijkswaterstaat, Unie van waterschappen, Vewin, VNG en IPO.*



# Ben jij voorbereid op Ons Water?

Kijk op deze scorelijst of jij bent voorbereid op Ons Water. Elk kaartje is goed voor een aantal punten. De meeste punten (3) krijgen voorwerpen die van levensbelang zijn. Voorwerpen die handig zijn krijgen iets minder punten (2). De minste punten (1) gaan naar voorwerpen die niet echt nodig of soms zelfs onbruikbaar zijn.

Voorwerp	Score	Toelichting
Autosleutels	1	Niet bruikbaar, want wegen zijn niet begaanbaar.
Batterijen	3	Heel belangrijk, o.a. voor radio en zaklamp.
Boeken	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Camping brander	2	Kan handig zijn.
Deken(s)	3	Heel belangrijk, geeft warmte. Onderkoeling is levensbedreigend.
Desinfecterende handgel	3	Heel belangrijk, hygiëne.
Dweil	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Emmer	2	Kan handig zijn.
Eten (in blik of vacuüm)	3	Heel belangrijk, zorg voor voldoende eten voor minimaal een week.
Flessen drinkwater	3	Heel belangrijk, zorg voor voldoende drinken voor minimaal een week.
Fluit	3	Heel belangrijk, hiermee kun je de aandacht trekken van hulpverleners.
Fotoalbum	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Knuffel	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Koffiezetapparaat	1	Niet noodzakelijk om te overleven, niet bruikbaar, want er is geen elektriciteit.
Laptop	1	Niet bruikbaar, want er is geen netwerk en ook geen elektriciteit.
Lucifers (waterdicht verpakt)	3	Heel belangrijk, o.a. om kaarsen aan de steken (licht, warmte).
Mobiele telefoon	2	Kan handig zijn, maar er is mogelijk geen mobiel netwerk en ook geen elektriciteit om de accu op te laden.
Pen	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Radio (op batterijen)	3	Heel belangrijk, volg instructies via de rampenzender.
Reddingsvest	2	Kan handig zijn.
Routekaart	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Rubberboot	2	Kan handig zijn, maar sterke stroming en scherpe voorwerpen onder het wateroppervlak kunnen varen in een rubberboot gevaarlijk maken.
Speelauto	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Spelcomputer	1	Niet noodzakelijk om te overleven, niet bruikbaar want er is geen elektriciteit.
Spelletjes	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Telefoonoplader	1	Niet bruikbaar want er is geen elektriciteit.
Toiletpapier	3	Heel belangrijk, hygiëne.
Touw	2	Kan handig zijn.
Trui	3	Heel belangrijk, geeft warmte. Onderkoeling is levensbedreigend.
Voetbal	1	Niet noodzakelijk om te overleven.
Waxinelichtjes	3	Heel belangrijk, geeft licht en warmte.
Zaklamp	3	Heel belangrijk, licht