

# Ten Afval!

## Het groepsspel

een spel over het sorteren en recyclen van afval

## De spelcontainer

kleine en grote activiteiten over afval



## Colofon



'Ten Afval!' is een uitgave van

Centrum Informatieve Spelen vzw  
Naamsesteenweg 130  
3001 Leuven  
tel. 016 22 25 17  
fax 016 29 50 99  
e-mail [cis@spelinfo.be](mailto:cis@spelinfo.be)  
website [www.spelinfo.be](http://www.spelinfo.be)

*In samenwerking met*



FOST Plus vzw  
Martinus V-straat 40  
1200 Brussel  
tel. 02 775 03 50  
fax 02 771 16 96  
e-mail [fostplus@fostplus.be](mailto:fostplus@fostplus.be)  
website [www.fostplus.be](http://www.fostplus.be)

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door druk, fotokopie, microfilm of op een andere manier, tenzij met toestemming van Centrum Informatieve Spelen vzw.

© Centrum Informatieve Spelen vzw, Leuven, 2006.  
v.u. Ludo Stevens, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

In de speluitleg hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke term.

## **Beste jeugdleid(st)er**

In je favoriete speelbos sta je plots oog in oog met een sluikestort. De weg terug naar je lokaal ligt bezaaid met blikjes en snoeppapierjes. Pas nu valt het je op dat ook de sorteelhoek van je jeugdbeweging voor een vuilnisbelt zou kunnen doorgaan. Je ziet nog net hoe iemand achteloos een stapel oud papier bij het restafval kiepert. Tijd voor actie! Tijd voor . . .

### **Ten Afval!**

Afval sorteren wordt pas écht interessant als je ook weet wat er met het gesorteerde afval gebeurt. Daarom probeert FOST Plus\* zoveel mogelijk mensen op een leuke manier te informeren. Speciaal voor jeugdbewegingen creëerde FOST Plus 'Ten Afval!'. In deze spelmap vind je toffe spelen en activiteiten die je met een korte voorbereiding zelf bij je groep kan begeleiden. Spelplezier is het belangrijkste doel, maar je leden steken er nog wat van op ook. Ze ontdekken hoe je het best huishoudelijk verpakkingsafval kan sorteren en wat er met het gesorteerde afval gebeurt. Voor de uitwerking van 'Ten Afval!' deed FOST Plus een beroep op Centrum Informatieve Spelen vzw.

### **De spelmap bestaat uit 2 grote delen:**

#### **Het groepsspel - een spel over het sorteren en recycleren van afval**

Alle spelers starten dit spel als een stuk verpakkingsafval. Ze worden gesorteerd in teams van glas, papier, metalen verpakkingen, plastic flessen en drankkartons. Elk team probeert zichzelf tot een nieuw product te recycleren. De weg die daarnaar leidt, ligt vol onverwachte opdrachten en spelen. Wie scoort daarbij beter dan Odilon Drankkarton of Pol Papier?

#### **De spelcontainer - kleine en grote activiteiten over afval**

Een spel om met de kleinsten binnen te spelen? Een namiddag op tocht met de oudsten? Een bosspel voor tieners? In de spelcontainer vind je een mix van kleine en grote activiteiten met afval in de hoofdrol. Alle spelen zijn volgens leeftijd gesorteerd. We geven je ook suggesties om een grote activiteit te organiseren en we zetten je op weg om van afval eventueel je kamphema te maken.

### **Veel plezier ermee!**

*PS. Alles kan beter! Daarom vind je in deze map een evaluatieformulier. Je kan er al je opmerkingen en suggesties op kwijt.*

\*FOST Plus promoot, financiert en organiseert het sorteren en recycleren van huishoudelijk verpakkingsafval (glas, papier en karton, en PMD) in België. Lees meer over FOST Plus op de volgende pagina.

# Partners

## 1. FOST Plus

**FOST Plus** is een door de overheid erkende vzw die instaat voor de promotie, coördinatie en financiering van de selectieve inzameling, sortering en recyclage van huishoudelijk verpakkingsafval. De bedrijven die verpakkingen op de markt brengen, betalen een bijdrage aan **FOST Plus** om die rol te vervullen. Op het terrein werkt **FOST Plus** samen met de gemeenten en intercommunales: die zorgen voor de selectieve inzameling en de verdere sortering van het verpakkingsafval, of besteden die activiteit aan gespecialiseerde ondernemingen uit. Zo organiseert men in de meeste gemeenten een huis-aan-huis-inzameling van PMD (= Plastic flessen en flacons, Metalen verpakkingen en Drankkartons) in de blauwe PMD-zakken, en van papier-karton. De inzameling van glazen flessen en bokalen gebeurt meestal via de glasbollen. Ook in containerparken zamelt men verpakkingsafval in. Na de inzameling sorteert men in sorteercentra de verpakkingen per materiaal en/of per kleur. De gesorteerde materialen worden dan voor recyclage verkocht. Voor elk van de selectief ingezamelde afvalsoorten bestaan tal van recyclagetoepassingen. Bij dat alles spelen de burgers natuurlijk een heel belangrijke rol: door hun sorteerinspanningen is België in Europa nummer één op het vlak van verpakkingsrecyclage. 90% van de verpakkingen wordt gerecycleerd, en zo bereikt **FOST Plus** de hoge recyclagepercentages die wettelijk zijn opgelegd.

*Meer info over FOST Plus vind je op [www.fostplus.be](http://www.fostplus.be)*

## 2. Centrum Informatieve Spelen vzw

**Centrum Informatieve Spelen vzw (C.I.S.)** is een vormingsdienst met meer dan 30 jaar ervaring in het ontwerpen, verspreiden en begeleiden van informatieve spelen. Een informatief spel combineert leren en spelen. Het doel van een informatief spel is jongeren en volwassenen te sensibiliseren over een maatschappelijk thema zoals wereldhandel, democratie, verslaving, relaties en seksualiteit, enzovoort. Wij kiezen bewust voor spel als vormingsmethode omdat uit onze ervaring blijkt dat informatie, opgedaan door spel, beter begrepen wordt en beter blijft.

Het C.I.S. heeft drie kernactiviteiten:

### 1) Spelontwikkeling. U vraagt, wij werken uit!

Het C.I.S. heeft heel wat ervaring in het ontwikkelen van informatieve spelen voor verschillende doelgroepen. Door de jaren heen hebben we ook heel wat ervaring in de productie van informatieve spelen opgebouwd.

### 2) Spelservice. U speelt, wij begeleiden!

Een team van spelbegeleiders begeleidt alle informatieve spelen uit ons aanbod. Op de afgesproken tijd en plaats leidt een spelbegeleider het spel en de nabespreking in goede banen. Daarnaast geeft het C.I.S. vormingen-op-maat over informatief spel.

### 3) Speldistributie. U zoekt, wij helpen u!

Het C.I.S. verspreidt informatieve spelen en spelenboeken.

*Meer info over het C.I.S. vind je op [www.spelinfo.be](http://www.spelinfo.be)*

## Heb je het groepsspel gespeeld? Een activiteit uit de spelcontainer uitgetoet?

Wij willen graag weten wat je ervan vond! Vul het evaluatieformulier in en maak kans op een toffe prijs: een handige opbergkoffer met allerlei spel- en knutselmateriaal uit gerecycleerde materialen.

Wil je graag zo'n koffer bemachtigen, stuur het ingevulde formulier dan vóór 20 december 2006 terug naar: Centrum Informatieve Spelen vzw, Ten Afval!, Naamssesteenweg 130, 3001 Leuven.

Je kan je antwoorden op de vragen ook mailen naar: [cis@spelinfo.be](mailto:cis@spelinfo.be).

Dankjewel!

**Naam jeugdbeweging:** .....

**Contactpersoon:** .....

**Adres:** .....

**Tel.:** .....

**E-mail:** .....

### Waar ontdekte je het bestaan van de Ten Afval!-spelmap?

- in het tijdschrift van de jeugdbeweging*
- op de website van de jeugdbeweging*
- op een andere manier: .....*

### Hoe kwam de map bij jouw jeugdbeweging terecht?

- We haalden de map zelf af.*
- We kregen de map met de post toegestuurd.*
- op een andere manier: .....*

### Ten Afval! – Het groepsspel

#### Speelde je het groepsspel?

- ja*
- nee*
- Waarom niet? .....*

#### Wat vond je van

#### Het spel zelf (meerdere antwoorden mogelijk)

- Tof*
- Vervelend*
- Vlot*
- Chaotisch*
- Grappig*
- andere: .....*

**De inhoud van het spel (sorteren en recycleren van verpakkingsafval)**

- Er zat **voldoende informatie** over het sorteren en recycleren van afval in het spel.
- Er zat **te veel informatie** over het sorteren en recycleren van afval in het spel.
- Er zat **te weinig informatie** over het sorteren en recycleren van afval in het spel.
- andere:* .....

**De spelhandleiding**

- Duidelijk*
- Ingewikkeld*
- andere:* .....

**Het materiaal (vul zelf in)**

.....  
 .....

**Over het groepsspel wil ik dit nog kwijt:**

.....  
 .....

**Ten Afval! – De spelcontainer**

**Heb je al activiteiten uit de spelcontainer gedaan?**

- Ja
- Nee
- Waarom wel/niet?. .....

**Welke activiteiten heb je al gedaan?**

**Som ze hieronder op en vertel kort wat je ervan vond.**

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....

**Zal je de spelcontainer in de toekomst nog gebruiken?**

- Ja
- Nee
- Waarom wel /niet? .....

**Over de spelcontainer wil ik nog dit kwijt:**

.....

# Het groepsspel

## Spelhandleiding



centrum  
informatieve  
spelen

Alles op het spel!



SAMEN → GOED SORTEREN → BETER RECYCLEREN

# Inhoudstafel

<b>1. Spelkenmerken</b>	<b>3</b>
1.1. Doel	3
1.2. Doelgroep	3
1.3. Spelers	3
1.4. Spelbegeleiders	3
1.5. Duur	3
1.6. Accommodatie	3
<b>2. Materiaal</b>	<b>4</b>
2.1. In de map vind je	4
2.2. Zorg zelf voor	5
<b>3. Voorbereiding van het spel</b>	<b>7</b>
3.1. Spelhandleiding lezen en spelbegeleiders brieven	7
3.2. Terreinschikking	7
3.3. Materiaal klaarzetten	7
<b>4. Verloop van het spel</b>	<b>9</b>
4.1. Etiketten uitdelen	9
4.2. Inleidend toneel	9
4.3. Speluitleg voor de spelers	9
4.4. Teamverdeling	10
4.5. Spelverloop	10
4.5.1. Start van het spel	10
4.5.2. De krasloten	11
4.5.3. Puntentelling	11
4.5.4. Het einde van het spel	13
<b>5. Goed om weten</b>	<b>14</b>
<b>6. Bijlage 1: materiaal voor de korte spelen op de spelposten</b>	<b>15</b>
<b>7. Bijlage 2: korte speluitleg voor Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton (om bij te houden tijdens het spel)</b>	<b>19</b>

# 1. Spelkenmerken

## 1.1. Doel

- Op een leuke en speelse manier wordt het thema 'afval sorteren en recycleren' aangekaart.
- De spelers ervaren wat er met gesorteerd verpakkingsafval gebeurt. Ze ontdekken dat je gesorteerd verpakkingsafval tot heel wat nieuwe producten kan recyclen.

## 1.2. Doelgroep

Het spel is ontwikkeld voor jeugdbewegingsleden van 6 tot 18 jaar. Het spel is bedoeld als een groepsspel dat alle leeftijdsgroepen samen spelen.

## 1.3. Spelers

minimum 20 – maximum 120

## 1.4. Spelbegeleiders

- 20 tot 40 spelers: 7 spelbegeleiders
- 40 tot 80 spelers: 12 spelbegeleiders
- 80 tot 120 spelers: 18 spelbegeleiders

2 spelbegeleiders spelen de rol van Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton. Zij nemen de algemene spelleiding op zich. De overige spelbegeleiders staan op een spelpost waar de spelers korte spelen spelen. Het aantal spelposten is afhankelijk van het aantal spelers:

- 20 tot 40 spelers: 5 spelposten
- 40 tot 80 spelers: 10 spelposten
- 80 tot 120 spelers: 15 spelposten.

Als je met meer dan 80 spelers speelt, voorzie je 1 extra spelbegeleider om Jan en Yvonne te helpen.

## 1.5. Duur

Het volledige spel duurt 3 à 4 uur.

## 1.6. Accommodatie

Een groot buitenspeelsterrein, bij voorkeur een groot grasveld.

## 2. Materiaal

### 2.1. In de map vind je

#### 1. 1 spelhandleiding

2. **1, 2 of 3 sets spelmateriaal**, afhankelijk van het aantal leden van jouw groep. Het spelmateriaal heeft per set een andere kleur (groen, blauw of geel).

#### **1 set spelmateriaal bevat het volgende materiaal:**

- 40 gekleurde etiketten voor de teamverdeling. Op de etiketten staan de symbolen van de verschillende soorten huishoudelijk verpakkingsafval: papier, glas, plastic flessen, metalen verpakkingen en drankkartons. Met de etiketten worden de spelers in teams verdeeld. Elk team is een soort afval.
- 5 gekleurde rugprenten voor de spelbegeleiders op de spelposten. Op de prenten staan dezelfde symbolen als op de etiketten.
- 5 gekleurde nummerborden voor de spelposten
- 25 grote krasloten
- 5 gekleurde platen voor het scorebord, 1 per team. Aan de voorkant van elke plaat staat het symbool van het team (= het symbool van een soort verpakkingsafval). Aan de achterkant staat een foto van een nieuw product waartoe die soort afval gerecycleerd kan worden.
- 5 draaiboeken, 1 per spelpost. In de draaiboeken staat de uitleg van de korte spelen die op de spelposten gespeeld worden.

3. **5 tekeningen van 'fictieve spelers'** (Berry Blik, Simonne Scherf, Pol Papier, Fred Pet en Odilon Drankkarton)

4. **1 fiche met sorteerinstructies** voor verpakkingsafval als achtergrondinfo bij het spel

5. **1 cd-rom met al het spelmateriaal**. Die cd-rom kan je gebruiken als je het spel later nog eens wilt spelen.

1 set spelmateriaal is voldoende om het spel met 40 spelers te spelen. De spelers worden in 5 teams van maximum 8 spelers verdeeld. Elk team stelt een soort verpakkingsafval voor: papier, glas, plastic flessen, metalen verpakkingen of drankkartons. Er zijn 5 spelposten op het terrein. De spelers hebben een groen etiket en de spelposten een groen nummerbord. Speel je het spel met 40 tot 80 spelers, dan gebruik je ook de 2de set spelmateriaal. Van elke soort verpakkingsafval komt er dan 1 team bij. Die teams krijgen een etiket uit de 2de set (= een blauw etiket).

Daarnaast komen er ook 5 spelposten bij. Die spelposten hebben een nummerbord uit de 2de set (= een blauw nummerbord).

Zijn er meer dan 40 spelers, dan kan je de teams ook iets groter maken, in plaats van meer teams (en dus ook meer spelposten) te voorzien. Zorg ervoor dat een team nooit meer dan 10 spelers telt. Bij 50 spelers kan je 5 teams van 10 spelers maken. Bij meer dan 50 spelers verdubbel je beter het aantal teams dan de teams nog groter te maken. Je krijgt dan 10 teams en 10 spelposten.

Tijdens het spel spelen de spelers met een groen etiket op de spelposten met een groen nummerbord. De spelers met een blauw etiket spelen op de spelposten met een blauw nummerbord.

Speel je het spel met 80 tot 120 spelers, dan gebruik je ook nog de 3de set spelmateriaal (= de gele set). Van elke soort verpakkingsafval komt er nog 1 team bij. Er komen nog eens 5 spelposten bij.

## **2.2. Zorg zelf voor**

### **1. Het materiaal voor de spelen op de spelposten**

Op elke spelpost ligt het materiaal voor de korte spelen die op die post worden gespeeld.

Een gedetailleerd overzicht van het materiaal per spelpost vind je als bijlage bij deze speluitleg (zie bijlage 1).

Het materiaal voor de korte spelen bestaat voornamelijk uit fietsbanden (een 25-tal), blinddoeken (1 per speler), emmers of dozen (een 15-tal) en afval. Voor je het spel speelt, spaar je met je groep het best enkele zakken en dozen afval bij elkaar: zowel verpakkingsafval dat selectief wordt ingezameld (papier, glas en PMD) als restafval (yoghurtpotjes, botervlootjes, tandpastatubes, plastic zakjes, isomo, wikkels van snoep of koekjes, aluminiumfolie, allerlei rommel, ...). Oude binnenbanden van fietsen kan je gratis bij een fietsenmaker afhalen.

#### **Let op!**

Als je het spel met meer dan 40 spelers speelt, dan komt elke spelpost 2 of 3 keer voor. Er is bv. 2 keer een post met het nummer '1', maar met een nummerbord in een andere kleur. Dat betekent dat je het materiaal voor de posten in bijlage 1 ook 2 of 3 keer moet voorzien.

### **2. Een kansspel**

Tijdens het spel krijgt elk team enkele keren de kans om met een kansspel zijn score nog te verhogen. Je kan zelf kiezen welk kansspel je gebruikt, afhankelijk van het materiaal dat je in je jeugdbeweging hebt. Enkele ideeën:

- een Rad van Fortuin
- Hoger-Lager met speelkaarten.

Met het kansspel kunnen de spelers minimum 10 en maximum 50 punten per keer extra verdienen.

### **3. Kroonkurken**

Met de korte spelen op de spelposten verdienen de spelers kroonkurken (= punten). Heb je geen kroonkurken, dan kan iets anders natuurlijk ook dienen. Eventueel kan je elk team een kaartje geven waarop de punten worden genoteerd.

### **4. Verkleedkleden voor Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton**

Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton zijn de 2 spelbegeleiders die de algemene spelleiding op zich nemen. Geef hen enkele accessoires uit afval, bv. een hoofddeksel uit een plastic fles of flacon of een jurkje van drankkartons.

### **5. Een wasdraad en wasknijpers voor het scorebord**

### **6. 1 tafel voor het materiaal van Jan en Yvonne**

### **7. Post-its en alcoholstiften**

## 3. Voorbereiding van het spel

### 3.1. Spelhandleiding lezen en spelbegeleiders briefen

De spelbegeleiders die de rol van Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton spelen, nemen de algemene spelleiding op zich. Ze lezen zowel de spelhandleiding als de draaiboeken grondig. Voor de start van het spel leggen ze het verloop van de activiteit uit aan de spelbegeleiders die op een spelpost staan. Die spelbegeleiders lezen vooraf het draaiboek voor hun spelpost.

### 3.2. Terreinschikking

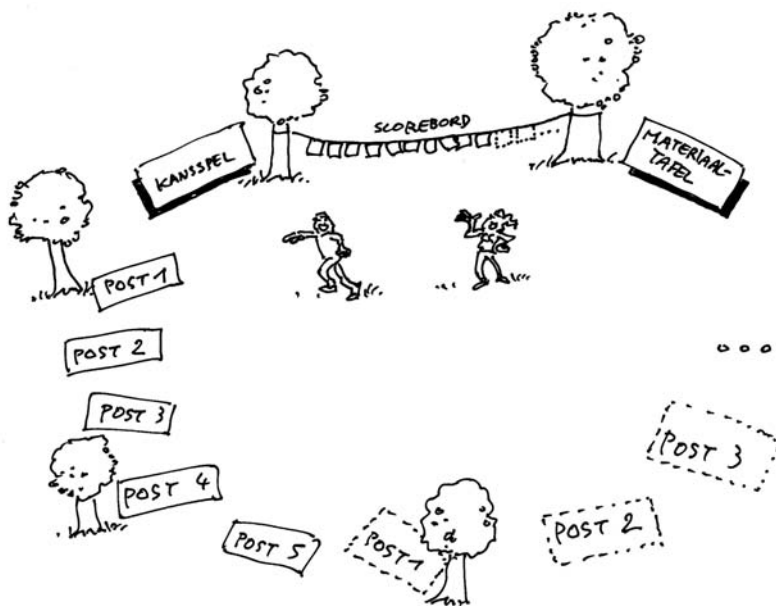
Vooraan op het terrein zet je een tafel voor Jan en Yvonne.

Naast of achter de tafels hang je de wasdraad voor het scorebord tussen 2 palen, bomen of stoelen. Zorg ervoor dat de spelers vanop het terrein het scorebord kunnen zien.

Naast de tafel stel je het kansspel op.

Op het terrein zet je de nummerborden voor de spelposten. Hang de nummerborden aan een paaltje of een stoel. Zorg ervoor dat de spelers de nummerborden goed kunnen zien.

De spelposten vormen samen een halve cirkel. Voorzie voldoende plaats per spelpost. Houd er rekening mee dat je op post 1 en post 4 telkens een boom of een paal nodig hebt. De tekening geeft een terreinschikking weer:



### 3.3. Materiaal klaarzetten

#### 1. Het scorebord

- Hang de tekeningen van de 'fictieve spelers' in de juiste volgorde aan de wasdraad. Je begint links met Pol Papier (die 400 punten scoorde) en eindigt bij Berry Blik (die 50 punten scoorde).
- Rechts van Berry Blik hang je alle platen van de teams met de voorkant (= het symbool van het team) naar voren. Het is de bedoeling dat de spelers de achterkant (= de foto van een nieuw product) nog niet zien.

## 2. Jan en Yvonne

Op de tafel van Jan en Yvonne leg je de post-its en de alcoholstiften.

## 3. De spelposten

Op elke spelpost leg je:

- het draaiboek voor die spelpost
- het materiaal voor de opdrachten op die spelpost
- 150 kroonkurken
- de 5 krasloten voor die spelpost
- 1 set spelmateriaal bevat 25 krasloten, 5 per spelpost. Onder aan een kraslot lees je op welke spelpost het kraslot moet liggen.
- eventueel wat touw of extra fietsbanden waarmee een begeleider een startlijn kan leggen, het terrein kan afbakenen, enz.

## 4. De rugprenten

Elke spelbegeleider krijgt een prent met het symbool van een team op zijn rug gespeld. Een spelbegeleider krijgt de prent met het symbool van het team dat op zijn post als eerste een opdracht komt doen.

- De spelbegeleider van post 1 krijgt de prent met het symbool 'Glas'.
- De spelbegeleider van post 2 krijgt de prent met het symbool 'Papier'.
- De spelbegeleider van post 3 krijgt de prent met het symbool 'Plastic flessen'.
- De spelbegeleider van post 4 krijgt de prent met het symbool 'Metalen verpakkingen'.
- De spelbegeleider van post 5 krijgt de prent met het symbool 'Drank-karton'.

### Let op!

Als je meer dan 1 set spelmateriaal gebruikt, dan is ook de kleur van de rugprenten belangrijk.

#### *Voorbeeld*

*De spelbegeleider op post 1 met het groene nummerbord krijgt de groene prent met het symbool 'Glas'.*

*De spelbegeleider op post 4 met het blauwe nummerbord krijgt de blauwe prent met het symbool 'Metalen verpakkingen'.*

Geef elke spelbegeleider ook 1 fietsband. De fietsbanden hebben ze nodig voor de teamverdeling.

## 4. Verloop van het spel

### 4.1. Etiketten uitdelen

Voor de spelers naar het speelterrein komen, krijgen ze een etiket op hun T-shirt of trui gekleefd. Spelers met een etiket met dezelfde kleur en hetzelfde symbool vormen tijdens het spel een team. Zorg dat de spelers evenwichtig over de teams verdeeld zijn. Het is de bedoeling dat er in elk team spelers van verschillende leeftijden (van klein tot groot) zitten.

Een team telt minimum 4 en maximum 8 spelers. Het aantal teams is afhankelijk van het totale aantal spelers:

- 20 tot 40 spelers: 5 teams
- 40 tot 80 spelers: 10 teams
- 80 tot 120 spelers: 15 teams.

De spelers hoeven hun teamgenoten nog niet te zoeken. Bij de start van het spel worden ze op een speelse manier in hun teams ingedeeld.

### 4.2. Inleidend toneel

De spelers verzamelen op het speelterrein en gaan per leeftijdsgroep op de grond zitten, voor de tafel van Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton en het scorebord.

Jan en Yvonne komen al ruziënd op. Yvonne verwijt Jan dat hij de vuilniszakken niet heeft buitengezet. Jan verwijt Yvonne dat hij de vuilniszakken niet kon buitenzetten omdat het afval niet gesorteerd was. Jan wijst op de grote berg ongesorteerd afval die er voor hen ligt, nl. de spelers die elk een stuk verpakkingsafval zijn. Het etiket op hun T-shirt of trui toont welk stuk ze precies zijn ...

Die grote berg afval opruimen, dat is volgens Jan het doel van deze namiddag. Het afval gooien we niet zomaar weg, maar het wordt netjes gesorteerd en gerecycleerd.

Yvonne is sceptisch over Jans plan. Opruimen? Sorteren? Daarvoor kom je toch niet naar de jeugdbeweging? Veel te saai!

Maar Jan heeft ooit een keitof spel gespeeld over het sorteren en recyclen van afval. Er waren toen 5 spelers: Berry Blik, Simonne Scherf, Pol Papier, Fred Pet en Odilon Drankkarton. Op het scorebord kan je zien hoe goed ze het gedaan hebben. Pol Papier won het spel met 400 punten. Het is dat spel dat we vandaag opnieuw spelen.

### 4.3. Spelitleg voor de spelers

Na het inleidende toneel leggen Jan en Yvonne kort het doel van het spel en het spelverloop aan de spelers uit. Een deel van het spelverloop ontdekken de spelers al spelende.

Elke speler is een stuk verpakkingsafval. De spelers moeten tijdens het spel zo goed mogelijk gesorteerd en gerecycleerd worden. Goed sorteren en recyclen loont immers. Het is beter voor het milieu en levert je in het spel punten op.

De spelers worden zo dadelijk in teams met hetzelfde afval verdeeld. Ze gaan op zoek naar hun eigen vuilniszak. Daarna start het spel. De spelers leggen een parcours langs verschillende spelposten af. De spelers gaan alleen naar spelposten van dezelfde kleur als hun etiket. Op elke post spelen ze een kort spel. Elk spel stelt een stap in het recyclageproces voor. Aan het einde van het spel ontdekken de spelers welk nieuw product ze zijn geworden.

Met de spelen verdienen de spelers punten. Na elk spel komen ze naar het scorebord. Daar worden de punten genoteerd. Het team dat de meeste punten haalt, wint het spel. Het ultieme doel is om meer punten te scoren dan Pol Papier.

#### **4.4. Teamverdeling**

De teamverdeling is een variante van het spel '1-2-3 Piano'. De spelers staan aan 1 kant van het speelterrein achter een startlijn. Op een afstand staan alle spelbegeleiders in een rij naast elkaar. Elke begeleider heeft het symbool van een soort verpakkingsafval op zijn rug en een fietsband. Het spel verloopt als volgt:

1. Jan en Yvonne roepen 'Vuilniszakken klaar?'. Dat is het signaal voor de spelbegeleiders.
2. De spelbegeleiders draaien zich met hun rug naar de spelers en roepen '1-2-3 Sorteert'.
3. Terwijl de spelbegeleiders omgedraaid staan, lopen de spelers naar hun vuilniszak. Dat wil zeggen: ze lopen naar de spelbegeleider met de rugprent in dezelfde kleur en met hetzelfde symbool als hun etiket. Een speler met een groen etiket met het symbool 'Glas' loopt dus naar de spelbegeleider met een groene rugprent met het symbool 'Glas'.
4. Als de spelbegeleiders '1-2-3 Sorteert' hebben geroepen, draaien ze zich snel weer om. De spelers 'bevrozen' ter plekke. Wie nog beweegt, moet terug naar de startlijn.
5. Stap 1 tot en met 4 worden herhaald.
6. Het doel is om zo snel mogelijk bij de juiste spelbegeleider aan te komen. Als een speler aankomt, dan kruipt hij in de fietsband (= de vuilniszak) van de spelbegeleider. Aan het einde van het spel heeft elke spelbegeleider een groep van maximum 8 spelers met hetzelfde etiket in zijn fietsband.

#### **4.5. Spelverloop**

##### **4.5.1. Start van het spel**

Na de teamverdeling staat er bij elke spelbegeleider een team van maximum 8 spelers dat een bepaalde soort verpakkingsafval voorstelt. De spelbegeleider neemt dat team mee naar zijn spelpost, waar de spelers hun 1ste korte spel spelen. Het spel heeft te maken met de 1ste stap in het recyclageproces van het team. De spelbegeleider vertelt de spelers kort wat die stap

precies inhoudt. De uitleg van de korte spelen op de spelposten staat in de draaiboeken. Voor elk team is er op elke post een ander spel. Elke spelbegeleider begeleidt tijdens het spel dus een ander kort spel bij elk team dat naar zijn spelpost komt.

Na ongeveer 15 minuten geven Jan en Yvonne een eindsignaal. De spelers ronden het 1ste spel af. Ze krijgen van de spelbegeleider op de spelpost het aantal kroonkurken (= punten) dat ze met het spel hebben verdiend en een kraslot.

#### **4.5.2. De krasloten**

Op elke spelpost liggen de krasloten van de teams die tijdens het spel op die post een spel komen spelen. Na elk spel, behalve na het laatste, krijgt een team het kraslot met zijn naam en het nummer van het spel dat ze juist hebben gedaan. Het team 'Glas' bv. krijgt na zijn 1ste spel het kraslot 'Glas1'. Met het kraslot ontdekken de spelers wat de volgende stap in hun recyclageproces is en op welke post ze daarvoor moeten zijn. Er worden altijd 3 mogelijke antwoorden gegeven, telkens met een krasvlak. Onder het krasvlak staat of het antwoord juist is of niet. Door juist te krassen, kunnen de spelers nog meer punten scoren.

Krassen de spelers meteen juist, dan worden de punten die ze met het spel hebben verdiend, verdriedubbeld.

Krassen de spelers bij hun 2de poging juist, dan worden de punten verdubbeld.

Krassen de spelers pas bij de 3de poging juist, dan winnen ze geen extra punten. Ze houden het aantal punten dat ze bij het spel hebben verdiend.

De extra punten worden niet in kroonkurken uitbetaald, maar door Jan en Yvonne onmiddellijk op het scorebord bijgeteld.

Soms staat er onder het juiste krasvlak 'Waag je kans'. Dat betekent dat de spelers bij Jan en Yvonne met een kansspel nog extra punten kunnen winnen.

#### **4.5.3. Puntentelling**

Als de spelers het juiste vak hebben gekrast, gaan ze terug naar Jan en Yvonne. Ze nemen hun kroonkurken en kraslot mee.

Jan en Yvonne verzamelen de teams rond het scorebord voor de tussenstand. Intussen hebben de spelbegeleiders op de spelposten even de tijd om het materiaal voor het volgende spel klaar te zetten.

Per team wordt het aantal punten geteld. Dat aantal wordt eventueel verdriedubbeld of verdubbeld. Teams met een 'Waag je kans'-kraslot mogen een kansspel spelen (bv. aan het Rad van Fortuin draaien) waarmee ze nog extra punten kunnen verdienen.

Het totale aantal punten dat een team heeft verdiend, wordt op een post-it geschreven en op de plaat van het team in het scorebord gekleefd. Jan en Yvonne verplaatsen de prenten zodat ze in de juiste volgorde (= volgens het aantal punten) hangen.

Daarna gaan de spelers naar de volgende spelpost voor het volgende spel. Het spelsysteem zoals hierboven beschreven, wordt herhaald tot elk team 6 korte spelen heeft gespeeld. Op elke spelpost speelt elk team een ander spel.

In de onderstaande tabel lees je de verdeling van de teams over de posten tijdens het spel.

	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6
<b>Post 1</b>	Glas	Drank-karton	Plastic	(Papier + Drank-karton)	Drank-karton	Metaal + Plastic
<b>Post 2</b>	Papier	Glas	Drank-karton	Papier + Drank-karton	(Glas + Metaal)	(Metaal + Plastic)
<b>Post 3</b>	(PMD)	Papier	Metaal	Glas	Plastic	Papier + Drank-karton
<b>Post 4</b>	PMD	Plastic	Glas	Metaal + Plastic	Papier	(Papier + Drank-karton)
<b>Post 5</b>	(PMD)	Metaal	Papier	(Metaal + Plastic)	Glas + Metaal	Glas

### Let op!

Soms gaan 2 teams naar dezelfde spelpost. Ze spelen er dan samen een spel, omdat ze in hun recyclageproces dezelfde stap moeten doormaken. Omdat er 2 teams op 1 spelpost staan, is er een andere post leeg. De spelbegeleider van die post helpt de spelbegeleider van de post waar de 2 teams spelen met de begeleiding van het spel.

### Voorbeeld

*Zowel het team 'Papier' als het team 'Drankkarton' worden in stap 4 tot papierpulp verwerkt. De teams spelen samen een spel met papierpulp op post 2. Het spel wordt begeleid door de spelbegeleider van post 2, met hulp van de spelbegeleider van post 1.*

#### **4.5.4. Het einde van het spel**

Na het laatste spel krijgen de spelers geen kraslot meer. Ze gaan terug naar Jan en Yvonne. Jan en Yvonne maken voor elk team de eindscore. Ze schrijven de score op een post-it en kleven die op de plaat van het team in het scorebord. Die plaat wordt echter omgedraaid zodat de tekening van het nieuwe product aan de voorkant staat. De spelers hebben immers het volledige recyclageproces achter de rug. Ze zijn geen afval meer maar mooie, nieuwe producten.

Samen met de spelers bekijken Jan en Yvonne welk nieuw product elk team geworden is en hoeveel punten elk team heeft gescoord. Het team met de meeste punten wint het spel. Dat team is tijdens het spel het best gesorteerd en gerecycleerd.

## 5. Goed om weten

- Bij dit spel is de inkleding erg belangrijk. Het is de bedoeling dat de spelers zich echt inleven in hun 'rol' van stukje afval dat tot een nieuw product wordt gerecycleerd. Jan en Yvonne zijn 2 kleurrijke figuren die met de nodige 'show' het hele spel presenteren.
- Alle spelmaterialen staan op de cd-rom in de speldoos. Wil je het spel nog een keer spelen, dan kan je het materiaal (etiketten, rugprenten, draai-boeken, platen voor het scorebord, nummerborden voor de spelposten) van de cd-rom printen.

Op de cd-rom vind je ook een bestand met een basisversie van de krasloten. Je kan de krasloten namaken door de basisversie te printen en over de krasvlakken een stukje aluminiumfolie te kleven. Je kan de basisversie ook gewoon printen en op de posten leggen. De spelers kunnen dan niet krassen, maar spelen een kwisje. Na een kort spel leest de spelbegeleider de vraag op het kraslot voor en geeft hij de 3 mogelijke antwoorden.

- Raden de spelers meteen juist, dan worden de punten die ze met het spel hebben verdiend, verdriedubbeld.
  - Raden de spelers bij hun 2de poging juist, dan worden de punten verdubbeld.
  - Raden de spelers pas bij de 3de poging juist, dan winnen ze geen extra punten. Ze houden het aantal punten dat ze bij het spel hebben verdiend.
- Speel je dit spel met meer dan 120 spelers, dan kan je zelf nog een extra set spelmaterialen van de cd-rom printen. Print de etiketten, rugprenten, platen voor het scorebord en nummerborden voor de spelposten op gekleurd papier. Neem een andere kleur dan groen, blauw of geel (= de kleuren van set 1, 2 en 3). Print ook de basisversie van de krasloten en maak de krasloten na, of leg ze op de spelposten.

## 6. Bijlage 1: materiaal voor de korte spelen op de spelposten

### **Materiaal in het midden van het terrein**

In het midden van het terrein liggen flessen gevuld met water (minstens 1 fles per team). Op de flessen staat een getal van 5 tot en met 25.

De flessen worden gebruikt voor spel 2. Dat spel is voor elk team hetzelfde. Elk team vormt een vuilniswagen die zich zo snel mogelijk naar het midden van het speelterrein verplaatst om er een fles op te halen. Op de fles staat een getal. Dat getal is het aantal punten dat het team met het spel heeft verdiend.

### **Materiaal op Post 1**

#### **Glas 1: naar de glasbol**

- 10 flessen en 10 bokalen (wit en gekleurd glas)
- 8 kleine plastic zakjes (diepvrieszakjes)
- 2 emmers met water
- 2 lege emmers
- isomo

#### **Drankkarton 2: naar de sorteerinstallatie**

- 7 blinddoeken

#### **Plastic flessen 3: PMD verder sorteren**

- 1 fietsband
- extra plastic flessen en flacons. (De spelers brengen zelf al flessen en flacons mee die ze bij een vorig spel hebben verzameld.)
- 3 emmers

#### **Drankkarton 5: aluminium en plastic verwijderen**

- 8 fietsbanden
- stukken plastic (bv. van plastic flessen) en proppen aluminiumfolie
- 1 boom of 1 paal

#### **Metalen verpakkingen 6-Plastic flessen 6: een nieuw voorwerp maken**

- een 24-tal blikken
- een 24-tal plastic flessen
- 8 fietsbanden (dezelfde als voor Drankkarton 5)
- een scorebord (zie bij 'Vorbereiding materiaal')
- 1 boom of 1 paal (dezelfde als voor Drankkarton 5)

#### **Vorbereiding materiaal**

Het scorebord bestaat uit 2 grote papieren bladen (1 voor het team 'Metalen verpakkingen' en 1 voor het team 'Plastic flessen') waarop je de volgende scores schrijft:

<b>Metalen verpakkingen</b>	<b>Plastic flessen</b>
19000 blikken = 1 auto	55 flessen = 1 slaapzak
670 blikken = 1 fiets	27 flessen = 1 fleecetrui
350 blikken = 1 barbecue	25 flessen = 1 opbergbox
1 blik = 1 tentharing	4 flessen = 1 brooddoos

- Op 8 blikken en 8 plastic flessen schrijf je het getal '50'.
- Op 8 blikken en 8 plastic flessen schrijf je het getal '100'.
- Op 8 blikken en 8 plastic flessen schrijf je het getal '250'.

## **Materiaal op Post 2**

### **Papier 1: in de papierbak**

- 2 lege bakken voor waterflessen
- oude kranten of tijdschriften

### **Glas 2: naar de recyclagefabriek**

- 7 blinddoeken
- 1 lege emmer

### **Drankkarton 3: PMD verder sorteren**

- 1 fietsband
- extra platgedrukte drankkartons. (De spelers brengen zelf al drankkartons mee die ze bij een vorig spel hebben verzameld.)
- 3 emmers

### **Papier 4-Drankkarton 4: pulp maken**

- 4 blaaspijpen (stukken elektriciteitsbuis van ongeveer 30 cm)
- een scorebord (zie bij 'Vorbereiding materiaal')
- kranten
- een emmer met water

### **Vorbereiding materiaal**

Op het scorebord staan verschillende cirkels. In elke cirkel staat een cijfer van 1 tot en met 5. De cirkels worden kleiner naarmate het cijfer hoger wordt.

## **Materiaal op Post 3**

### **Papier 2: naar de recyclagefabriek**

- 7 blinddoeken
- 1 lege kartonnen doos

### **Metalen verpakkingen 3: PMD verder sorteren**

- 1 fietsband
- extra platgedrukte drankblikken. (De spelers brengen zelf al drankblikken mee die ze bij een vorig spel hebben verzameld.)
- 3 emmers

### **Glas 4: breken**

- 1 fles
- 1 tafel of stoel
- 1 'lans' (= een bezemsteel of andere rechte stok met vooraan een prop oude lappen)
- 1 blinddoek

### **Plastic flessen 5: wassen**

- 1 hele grote plastic flacon, bv. van vloeibaar wasmiddel
- een trechter
- water

### **Vorbereiding materiaal**

Spoel de flacon grondig uit. Maak er willekeurig 10 gaten in met een boormachine of met een spijker. Nummer de gaten van onder naar boven.

### **Papier 6-Drankkarton 6: nieuw papier maken**

- oude kranten
- drankkartons
- plakband
- 8 tekeningen van papierproducten. Die tekeningen moet je niet zelf maken. Je vindt ze in deze spelmap.  
Voor het team 'Papier': krant, kartonnen doos, tijdschrift, cursusblok.  
Voor het team 'Drankkarton': puzzel, huishoudrol, papieren zak voor boodschappen, enveloppen.

### **Vorbereiding materiaal**

Maak 4 punthoeden van krantenpapier. De hoeden zijn maximum 30 cm groot. Op iedere hoed hangt een cijfer. Dat zijn de volgende cijfers: 2,3, 4 en 5.

Spoel de drankkartons grondig uit. Knip ze open langs de bovenkant en de zijkant, zodat je ze volledig kan openvouwen. Vouw 2 opengeknipte drankkartons dubbel en zet ze horizontaal zodat je 2 'tentjes' krijgt. Het overige drankkarton knip je in 2. Neem de helften, vouw ze in de lengte dubbel en zet ze horizontaal. Zo krijg je weer 2 'tentjes', die ongeveer de helft lager zijn dan de 2 andere. Op elk 'tentje' schrijf je een cijfer: 2, 3, 10, 25.

## **Materiaal op Post 4**

### **Metalen verpakkingen 1-Plastic flessen 1-Drankkarton 1: in de blauwe zak**

- fietsbanden
- 6 dozen
- een grote hoop PMD-afval
- een grote hoop restafval: yoghurtpotjes, botervlootjes, tandpastatubes, plastic zakjes, isomo, wikkels van snoep of koekjes, aluminiumfolie, allerlei rommel, ...
- 3 PMD-zakken

## **Plastic flessen 2: naar de sorteerinstallatie**

- 7 blinddoeken

## **Glas 3: onzuiverheden verwijderen**

- 8 fietsbanden
- 'onzuiverheden' die uit het glas worden gehaald: kurken, doppen, deksels, stukjes spiegelglas of porselein, kapotte lampen, ...
- 1 boom of 1 paal

## **Metalen verpakkingen 4-Plastic flessen 4: vermalen**

- 2 fietsbanden
- 2 plastic flessen met steentjes erin, zodat ze stevig op de grond blijven staan
- 2 emmers of dozen

## **Papier 5: onzuiverheden verwijderen**

- 8 fietsbanden (dezelfde als voor Glas 3)
- 'onzuiverheden' die uit de pulp worden gehaald: stukjes touw, plakband, nietjes, stukjes plastic, ...
- 1 boom of 1 paal (dezelfde als voor Glas 3)

## **Materiaal op Post 5**

### **Metalen verpakkingen 2: naar de sorteerinstallatie**

- 7 blinddoeken

### **Papier 3: sorteren volgens kwaliteit**

- 1 fietsband
- een 20-tal grote proppen papier
- 3 emmers

### **Metalen verpakkingen 5-Glas 5: smelten**

- Een 24-tal drankkartons

#### **Vorbereiding materiaal**

Spoel de drankkartons grondig uit. Knip ze open langs de bovenkant en de zijkant, en vouw ze volledig open.

### **Glas 6: een nieuwe fles maken**

- 8 fietsbanden
- iets om onder of door te kruipen: een kruipslang, een net of gewoon een blad papier (in dat geval heb je ook een schaar nodig)

## 7. Bijlage 2: korte speluitleg voor Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton (om bij te houden tijdens het spel)

1. Elke speler krijgt een etiket voor de teamverdeling.
2. Jullie spelen een kort inleidend toneeltje.
3. Jullie leggen aan de spelers kort het spelverloop uit.
4. Met het spel '1-2-3 Sorteert' worden de spelers in teams verdeeld. Elk team stelt een bepaalde soort huishoudelijk verpakkingsafval voor.
5. Elke spelbegeleider neemt een team mee naar zijn spelpost, waar de spelers een 1ste korte spel spelen. Het spel heeft te maken met de 1ste stap in het recyclageproces van het team. Voor elk team is er op elke post een ander spel.

	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6
<b>Post 1</b>	Glas	Drank-karton	Plastic	(Papier + Drank-karton)	Drank-karton	Metaal + Plastic
<b>Post 2</b>	Papier	Glas	Drank-karton	Papier + Drank-karton	(Glas + Metaal)	(Metaal + Plastic)
<b>Post 3</b>	(PMD)	Papier	Metaal	Glas	Plastic	Papier + Drank-karton
<b>Post 4</b>	PMD	Plastic	Glas	Metaal + Plastic	Papier	(Papier + Drank-karton)
<b>Post 5</b>	(PMD)	Metaal	Papier	(Metaal + Plastic)	Glas + Metaal	Glas

6. Na ongeveer 15 minuten geven jullie een eindsignaal. De spelbegeleiders geven de spelers het aantal punten (= kroonkurken) dat ze hebben verdiend, en een kraslot. Als de spelers het kraslot hebben gekrast, komen ze terug naar jullie. De spelbegeleiders op de spelposten zetten intussen het materiaal voor het volgende spel klaar.
7. De spelers geven hun punten en kraslot aan jullie.
  - Hebben de spelers maar 1 vakje gekrast, dan worden hun punten verdriedubbeld.
  - Hebben de spelers 2 vakjes gekrast, dan worden hun punten verdubbeld.
  - Hebben de spelers 3 vakjes gekrast, dan verdienen ze geen extra punten.

8. Teams met een 'Waag je kans'-kraslot mogen het kansspel spelen zodat ze nog extra punten kunnen verdienen.
9. Het totale aantal punten dat een team heeft verdiend, schrijf je op een post-it. Die kleef je op de plaat van het team in het scorebord. De platen verplaats je zodat ze in de juiste volgorde (= volgens het aantal punten) hangen.
10. Geef de spelers hun kraslot terug. Op het kraslot lezen ze op welke post ze het volgende spel zullen spelen. De spelers gaan naar hun volgende post. Het spelsysteem wordt herhaald.
11. Na hun laatste (6de) spel krijgen de spelers geen kraslot meer. Ze komen naar jullie.
12. Jullie maken de eindscore en ronden het spel af.