



Korte speluitleg voor de spelbegeleiders op de spelposten

1. Jouw functie tijdens het spel

Voor de start van het spel begeleid je samen met de andere spelbegeleiders de teamverdeling. Tijdens het spel zit je op een spelpost. Er komen verschillende teams naar jouw post. Je speelt met elk team een kort spel. Voor elk team is er een ander spel.

2. Het spelverloop

1. Elke speler krijgt een etiket op zijn T-shirt of trui gekleefd. Met de etiketten worden de spelers in teams verdeeld.
2. Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton spelen een kort inleidend toneeltje.
3. De spelers worden met het spel '1-2-3 Sorteert' in hun teams verdeeld. Na de teamverdeling neem je de spelers die bij jou in een fietsband staan, mee naar jouw post. Jouw post is voor die spelers de 1ste stap in het recyclageproces. Vanaf dan is het spel gestart.
4. Tijdens het spel komen teams naar jouw post. Voor elk team is er een ander kort spel. De uitleg van die spelen staat in jouw draaiboek. 'Glas1' is bv. het 1ste spel voor het team 'Glas', 'Papier4' is het 4de spel voor het team 'Papier', enz.
5. Elk spel stelt een stap in het recyclageproces van het team voor. Het is belangrijk dat je het spel ook zo inkleedt. Leg dus niet alleen het spel uit, maar vertel ook het stukje 'verhaal' dat erbij hoort.
6. Als Jan en Yvonne een signaal geven, rond je het spel af. Je geeft het team het aantal punten (= kroonkurken) dat ze hebben verdiend. Het team krijgt ook het kraslot dat overeenkomt met het spel dat het juist heeft gespeeld. Het team 'Glas' bv. krijgt na het 1ste spel ('Glas 1') het kraslot 'Glas 1'. Met het kraslot ontdekken de spelers wat de volgende stap in hun recyclageproces is en op welke post ze daarvoor moeten zijn. Er zijn 3 mogelijke antwoorden. 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 rechtstreeks op het scorebord geschreven.
7. Als de spelers het juiste antwoord hebben gevonden, gaan ze terug naar Jan en Yvonne voor de puntentelling. Jij kan intussen het materiaal voor het volgende spel op jouw post klaarzetten.
8. Let op! Soms begeleid je een spel op een andere post, samen met de spelbegeleider van die post. Dat kan gebeuren als 2 teams op 1 post samen een spel spelen. Je begeleidt dan elk 1 team bij het spel. In het draaiboek lees je welk team jij begeleidt en op welke post het spel wordt gespeeld. Na het signaal van Jan en Yvonne neem je de spelers die jij hebt begeleid, mee naar jouw post om hun kraslot te krassen.
9. Na de laatste opdracht krijgt een team geen kraslot meer. De spelers gaan naar Jan en Yvonne die de eindscore maken en het spel afsluiten.

Glas 1: naar de glasbol

Verhaal

Thuis spoel je de glazen flessen en bokaalen uit. Daarna breng je ze naar de glascontainers (glasbollen). Daar sorteert je het glas in wit en gekleurd glas.

Spelvorm

Loop- en tikspel

Materiaal

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

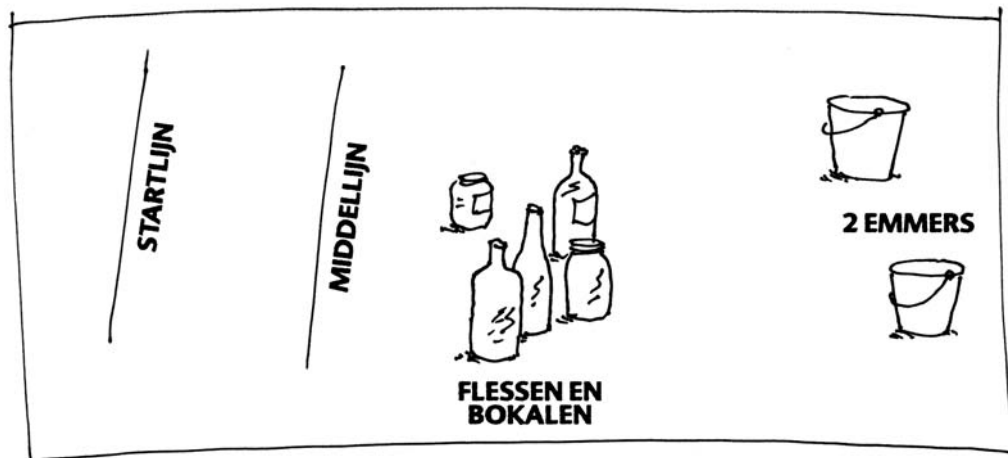
Vorbereiding materiaal

In de bokaalen doe je enkele kleine stukjes isomo. Let op: de stukjes moeten er vlot uitvallen als je de bokaal omdraait.

In de flessen doe je telkens 1 heel klein stukje isomo. Ook dat moet er vlot terug uitvallen als je de fles omdraait.

Terreinschikking

Zet de 'breng het glas naar de glasbol'-lijn klaar.



Opdracht

Elke speler heeft een plastic zakje.

De spelers staan achter de startlijn.

Jij staat op de middellijn. Als je 'start' roept, begint het spel.

De spelers scheppen met hun plastic zakje water uit de emmers. Ze houden het zakje met 1 hand bovenaan dicht. Ze mogen geen knoop in het zakje leggen. De spelers lopen met het zakje voor zich naar de flessen en de bokaalen.

Jij staat op de middellijn en probeert de zakjes uit de handen van de spelers te slaan. Als je het zakje uit de handen van een speler hebt geslagen, dan keert die speler terug naar de startlijn om het zakje opnieuw met water te vullen.

Een speler die bij de flessen en bokaalen aankomt, giet het water uit het zakje voorzichtig in een fles of bokaal. Daarna loopt hij terug naar de startlijn om het zakje opnieuw te vullen en over te dragen.

Op een bepaald moment is een fles of bokaal helemaal gevuld. De fles of bokaal loopt over en de isomo stroomt eruit. De fles of bokaal is nu schoongespoeld.
 De speler neemt de schone fles of bokaal, giet het water eruit en brengt de fles of bokaal naar het einde van de lijn, waar de 2 lege emmers staan.
 In 1 van die emmers verzamelen de spelers het witte glas, in de andere het gekleurde. De speler legt de fles of bokaal in de juiste emmer en loopt terug naar de startlijn om opnieuw water over te brengen.
 Het spel is afgelopen als alle flessen naar het einde van de lijn zijn gebracht of als de tijd om is.

Je kijkt na of de spelers hun flessen en bokalen netjes in de emmers hebben gesorteerd (wit glas bij wit, gekleurd bij gekleurd).
 Per goed gesorteerde fles of bokaal krijgen de spelers 2 punten.

Drankkarton 2: naar de sorteerinstallatie

Verhaal

Het PMD wordt in de blauwe zakken buiten gezet.
 De vuilniswagen haalt het op en brengt het naar de sorteerinstallatie.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 7 blinddoeken
- 1 zak met PMD-afval. De spelers brengen die zak zelf mee. Bij hun vorige opdracht hebben ze het PMD-afval verzameld.

Vorbereiding

Bij het klaarzetten van het spel hebben Jan en Yvonne in het midden van het terrein een aantal plastic flessen gelegd. Op elke fles staat een cijfer.

Opdracht



In het midden van het terrein liggen plastic flessen.
 Op de flessen staat een cijfer.
 De spelers vormen een levende vuilniswagen en halen daarmee een fles op.
 Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.



De vuilniswagen mag pas vertrekken als hij aan deze eigenschappen voldoet:

- De vuilniswagen heeft 4 wielen, dus er mogen maximum 4 paar voeten de grond raken.
- Er is 1 bestuurder die de grond niet mag raken. Hij zit in de vuilniswagen.
- De spelers moeten hun PMD-zak meedragen. Ze mogen hem niet met hun handen aanraken.

Als de vrachtwagen gevormd is, krijgen alle spelers een blinddoek, behalve de bestuurder. De bestuurder leidt de vrachtwagen tot bij de flessen en zorgt ervoor dat de fles met de hoogste score wordt opgepikt.

De spelers brengen die fles in hun PMD-zak naar jou. Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.

Ook alle andere teams krijgen als opdracht een vuilniswagen te vormen. Het komt er dus op aan om snel in het midden te geraken en daar een fles met een hoge score op te pikken.

Belangrijk!

Elk team neemt zijn PMD-zak mee. Het afval hebben de spelers nodig voor volgende opdrachten.

Plastic flessen 3: PMD verder sorteren

Verhaal

In de sorteerinstallatie wordt het PMD verder gescheiden in Plastic flessen, Metalen verpakkingen en Drankkartons.

De spelers zorgen ervoor dat de Plastic flessen uit hun PMD-afval wordt gehaald.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 1 fietsband
- een zak PMD-afval. De spelers brengen die zak zelf mee. Bij hun vorige opdracht hebben ze het afval verzameld.
- extra plastic flessen en flacons
- 3 emmers.

Opdracht

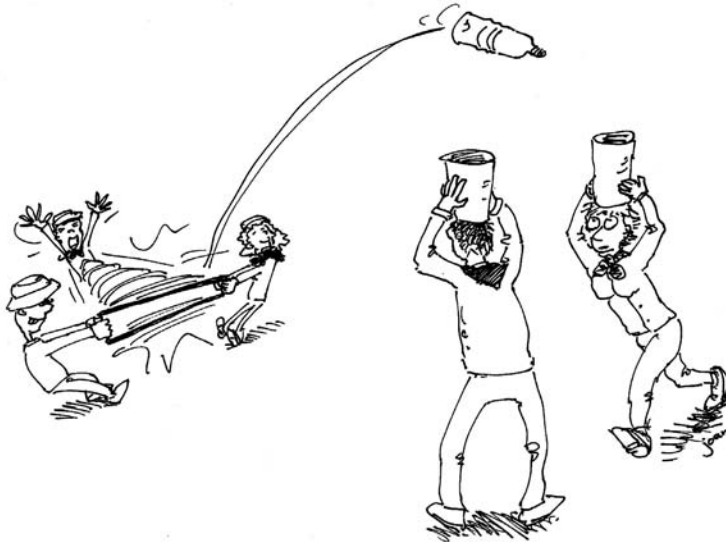
2 spelers houden de fietsband vast. Een 3de speler gebruikt de fietsband als katapult. Hij schiet er een plastic fles mee af. De flessen druk je het beste eerst samen.

Op een afstand van de katapult staan 3 spelers met een emmer. Ze proberen de flessen op te vangen. De spelers schieten eerst de flessen uit hun eigen PMD-zak af en daarna eventueel nog de extra flessen en flacons.

Tips:

- De spelers moeten stevig doorschieten en hoog genoeg mikken (in een boogje schieten).
- Laat de spelers eventueel eerst wat oefenen.
- Als het team maar 4 spelers telt, houd je mee de fietsband vast.

Aan het einde tel je alle flessen in de emmers. Per fles krijgt het team 2 punten.



Belangrijk!

De spelers nemen alle plastic flessen verder in hun PMD-zak mee. Ze hebben de flessen bij volgende opdrachten nog nodig.

Papier 4: pulp maken

Dit spel speelt het team 'Papier' tegen het team 'Drankkarton' dat ook tot pulp wordt verwerkt. De teams spelen tegen elkaar op post 2. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 2. Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 2.

Verhaal

In de papierfabriek giet men water bij het oud papier. Zo krijgt men een grijze brij. Die noemt men 'papierpulp'.

Spelvorm

Behendigheidsopdracht

Materiaal

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

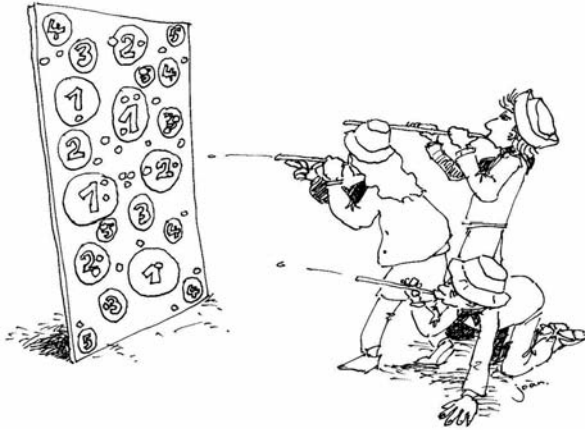
Vorbereiding materiaal

Maak een scorebord.

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 (zie tekening).



Opdracht



De spelers maken proppen van papier en water.

De spelers staan per team op een afstand van het scorebord achter een lijn.

1 speler van elk team start het spel.

De spelers schieten met hun blaaspijp een prop naar het scorebord.

Op het scorebord staan verschillende cirkels. In de cirkels staat een cijfer. **De speler die het hoogste cijfer schiet, wint een punt.** Daarna is het de beurt aan de 2 volgende spelers. Het spel eindigt als de tijd om is.

Tips:

- Leg eerst de opdracht uit voor de spelers papierpropen beginnen te maken.
- Stop de papierprop in de blaaspijp aan de kant waaraan je je mond zet! Dat is de beste manier om ver te kunnen schieten.
- Laat de spelers eventueel eerst wat oefenen.

Drankkarton 5: aluminium en plastic verwijderen

Verhaal

Aan de binnenkant van een drankkarton vind je een laagje plastic en een laagje aluminiumfolie. Bij het maken van pulp komen de papierzvezels van de drankkarton los van het plastic en het aluminium. Het plastic en het aluminium worden verwijderd, de papierzvezels blijven over. Daarvan maakt men nieuw papier.

De spelers nemen een duik in de pulp om het aluminium en het plastic eruit te halen.

Spelvorm

Speelse opdracht

Materiaal

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

Voorbereiding materiaal

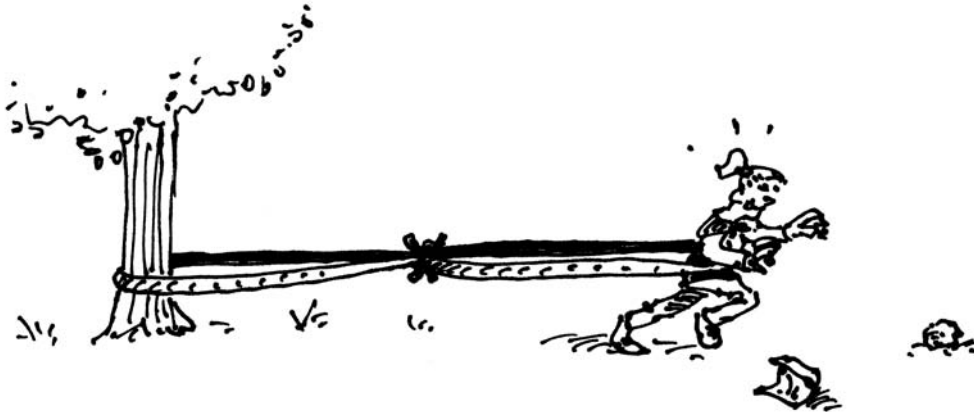
Knoop telkens 4 fietsbanden aan elkaar. Zo maak je 2 grote elastieken. Knoop van elk elastiek 1 uiteinde aan een boom vast.

Let erop dat er rond de boom voldoende lege ruimte is (zo'n 10 meter in het rond).

Leg rondom de boom de stukken plastic en de proppen aluminiumfolie: sommige dicht bij de boom (voor de jonge spelers) en sommige verder van de boom (voor de oudere spelers).



Opdracht



Doel van het spel: zoveel mogelijk plastic en aluminiumfolie verzamelen.

Laat de jongste spelers eerst proberen, de oudere spelers kunnen dan het plastic en het aluminium weghalen waar de jongsten niet aan kunnen.

In elk elastiek stapt 1 speler. De speler loopt naar een stuk plastic of een prop aluminiumfolie en probeert die te grijpen. Als dat lukt, is het de beurt aan een volgende speler. De spelers wisselen elkaar dus voortdurend af.

Opgelet:

- Soms schiet een elastiek terug zodat de speler die in het elastiek aan het lopen was, ook terugschiet.
- Zorg ervoor dat de spelers die niet aan het lopen zijn ver genoeg van de elastieken staan. Zo wordt niemand door een terugschietend of uiteenspattend elastiek geraakt.

Aan het einde tel je alle stukken plastic en proppen aluminiumfolie. Per stuk plastic en per prop aluminiumfolie krijgen de spelers 3 punten.

Metalen verpakkingen 6: een nieuw voorwerp maken

Dit spel speelt het team 'Metalen verpakkingen' tegen het team 'Plastic flessen'. De teams spelen tegen elkaar op post 1. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 1.

Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 2.

Verhaal

In de recyclagefabriek worden metalen verpakkingen vermalen tot schroot. Dat schroot smelt men tot grote ijzerstaven. De staven worden platgewalst tot metaalplaten. Uit die platen maakt men nieuwe metalen voorwerpen.

Spelvorm

Speelse opdracht

Materiaal

- een 24-tal blikken
- een 24-tal plastic flessen
- 8 fietsbanden
- een scorebord.



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:

Metalen verpakkingen	Plastic flessen
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'.

Knoop telkens 4 fietsbanden aan elkaar. Zo maak je 2 grote elastieken. Knoop van elk elastiek 1 uiteinde aan een boom vast.

Let erop dat er rond de boom voldoende lege ruimte is (zo'n 10 meter in het rond).

Leg rondom de boom de blikken en de plastic flessen: sommige dicht bij de boom (voor de jonge spelers) en sommige verder van de boom (voor de oudere spelers). Zorg ervoor dat de blikken en de plastic flessen wat apart van elkaar liggen, zodat de spelers elkaar tijdens de opdracht niet storen.

Opdracht

Tijdens dit spel verzamelen de spelers blikken (voor het team 'Metalen verpakkingen') en plastic flessen (voor het team 'Plastic flessen'). Elk blik of elke fles is evenveel blikken of flessen waard als het cijfer dat erop staat. Een blik met het cijfer '100' is bv. 100 blikken waard.

Elk team heeft zijn eigen elastiek.

In elk elastiek stapt 1 speler. De speler loopt naar een blik of fles en probeert het blik of de fles te grijpen. Als dat lukt, is het de beurt aan een volgende speler. De spelers wisselen elkaar dus voortdurend af.

Opgelet:

- Soms schiet een elastiek terug zodat de speler die in het elastiek aan het lopen was, ook terugschiet.
- Zorg ervoor dat de spelers die niet aan het lopen zijn ver genoeg van de elastieken staan. Zo wordt niemand door een terugschietend of uiteenspattend elastiek geraakt.

De spelers proberen zoveel mogelijk blikken of flessen met een zo hoog mogelijk cijfer te verzamelen. Aan het einde worden alle cijfers opgeteld om het totale aantal blikken of flessen van het team te bepalen. Daarna kunnen de spelers op het scorebord zien wat ze met hun blikken of flessen zijn geworden. Als de spelers van het team 'Metalen verpakkingen' bv. 19000 blikken hebben verzameld, dan zijn ze een auto geworden.

Per blik of fles dat het team heeft verzameld, krijgt het 3 punten.

Korte speluitleg voor de spelbegeleiders op de spelposten

1. Jouw functie tijdens het spel

Voor de start van het spel begeleid je samen met de andere spelbegeleiders de teamverdeling. Tijdens het spel zit je op een spelpost. Er komen verschillende teams naar jouw post. Je speelt met elk team een kort spel. Voor elk team is er een ander spel.

2. Het spelverloop

1. Elke speler krijgt een etiket op zijn T-shirt of trui gekleefd. Met de etiketten worden de spelers in teams verdeeld.
2. Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton spelen een kort inleidend toneeltje.
3. De spelers worden met het spel '1-2-3 Sorteert' in hun teams verdeeld. Na de teamverdeling neem je de spelers die bij jou in een fietsband staan, mee naar jouw post. Jouw post is voor die spelers de 1ste stap in het recyclageproces. Vanaf dan is het spel gestart.
4. Tijdens het spel komen teams naar jouw post. Voor elk team is er een ander kort spel. De uitleg van die spelen staat in jouw draaiboek. 'Glas1' is bv. het 1ste spel voor het team 'Glas', 'Papier4' is het 4de spel voor het team 'Papier', enz.
5. Elk spel stelt een stap in het recyclageproces van het team voor. Het is belangrijk dat je het spel ook zo inkleedt. Leg dus niet alleen het spel uit, maar vertel ook het stukje 'verhaal' dat erbij hoort.
6. Als Jan en Yvonne een signaal geven, rond je het spel af. Je geeft het team het aantal punten (= kroonkurken) dat ze hebben verdiend. Het team krijgt ook het kraslot dat overeenkomt met het spel dat het juist heeft gespeeld. Het team 'Glas' bv. krijgt na het 1ste spel ('Glas 1') het kraslot 'Glas 1'. Met het kraslot ontdekken de spelers wat de volgende stap in hun recyclageproces is en op welke post ze daarvoor moeten zijn. Er zijn 3 mogelijke antwoorden. 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 rechtstreeks op het scorebord geschreven.
7. Als de spelers het juiste antwoord hebben gevonden, gaan ze terug naar Jan en Yvonne voor de puntentelling. Jij kan intussen het materiaal voor het volgende spel op jouw post klaarzetten.
8. Let op! Soms begeleid je een spel op een andere post, samen met de spelbegeleider van die post. Dat kan gebeuren als 2 teams op 1 post samen een spel spelen. Je begeleidt dan elk 1 team bij het spel. In het draaiboek lees je welk team jij begeleidt en op welke post het spel wordt gespeeld. Na het signaal van Jan en Yvonne neem je de spelers die jij hebt begeleid, mee naar jouw post om hun kraslot te krassen.
9. Na de laatste opdracht krijgt een team geen kraslot meer. De spelers gaan naar Jan en Yvonne die de eindscore maken en het spel afsluiten.

Papier 1: in de papierbak

Verhaal

Thuis verzamel je het oude papier in een papierbak of papierdoos.

Spelvorm

Loopspel

Materiaal

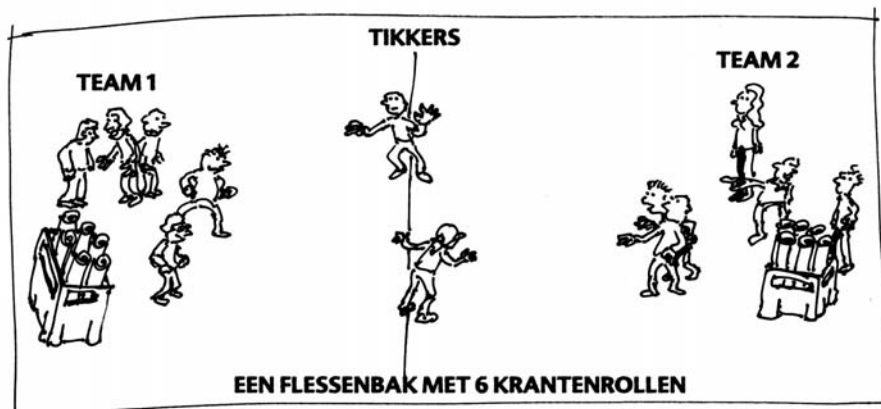
- 2 lege bakken voor waterflessen
- oude kranten of tijdschriften.

Vorbereiding materiaal

Maak 12 stevige papierrollen: rol een krant of tijdschrift op en maak er met plakband een stevige rol van. Vul de helft van elke bak met papierrollen. Steek de rollen rechtop in de bakken, in de 'gaten' voor de waterflessen.

Terreinschikking

Verdeel het terrein in 2 helften. Aan het uiteinde van iedere helft zet je een bak met papierrollen.



Opdracht

2 spelers zijn tikkers. De rest van het team wordt nog eens in 2 ploegen verdeeld. Bij een oneven aantal spelers speel je mee zodat de ploegen even groot zijn.

De tikkers staan op de middellijn.

De ploegen staan bij hun papierbak (= waterbak met papierrollen).

Je geeft een startsignaal. De spelers lopen naar de overkant, naar de bak van de andere ploeg. Ze nemen er 1 papierrol uit en brengen die naar hun bak. Op die manier lopen de spelers voortdurend heen en weer. De tikkers blijven op de middellijn staan. Ze proberen de spelers te tikken. Als een speler getikt wordt, dan moet hij zijn papierrol afgeven.

De tikkers zijn een 3de, neutrale ploeg. Zij tikken spelers van beide ploegen en proberen op die manier ook papierrollen te verzamelen.

Het spel is afgelopen als 1 ploeg geen rollen meer in zijn bak heeft. Tel de rollen in de bak van de andere ploeg en de rollen die de tikkers hebben verzameld. **Wie de meeste rollen heeft verzameld, is gewonnen en krijgt daarvoor 20 punten.**

Als het team 'Papier' maar 4 spelers telt, dan verdeel je het in 2 ploegen van 2. Jij speelt dan de tikker.

Glas 2: naar de recyclagefabriek

Verhaal

Het glas in de glascontainers wordt door een vrachtwagen opgehaald.
Die brengt het glas naar de recyclagefabriek.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 7 blinddoeken
- 1 lege emmer.

Vorbereiding materiaal

Bij het klaarzetten van het spel hebben Jan en Yvonne in het midden van het terrein een aantal plastic flessen gelegd. Op elke fles staat een cijfer.

Opdracht



In het midden van het terrein liggen plastic flessen.

Op de flessen staat een cijfer.

De spelers vormen een levende vrachtwagen en halen daarmee een fles op.

Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.

De vrachtwagen mag pas vertrekken als hij aan deze eigenschappen voldoet:

- De vrachtwagen heeft 4 wielen, dus er mogen maximum 4 paar voeten de grond raken.
- Er is 1 bestuurder die de grond niet mag raken. Hij zit in de vrachtwagen.
- De spelers moeten de lege emmer meedragen. Ze mogen hem niet met hun handen aanraken.

Als de vrachtwagen gevormd is, krijgen alle spelers een blinddoek, behalve de bestuurder. De bestuurder leidt de vrachtwagen tot bij de flessen en zorgt ervoor dat de fles met de hoogste score wordt opgepikt.

De spelers brengen die fles in de emmer terug naar jou. Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.

Ook alle andere teams krijgen als opdracht een vrachtwagen te vormen. Het komt er dus op aan om snel in het midden te geraken en daar een fles met een hoge score op te pikken.

Drankkarton 3: PMD verder sorteren

Verhaal

In de sorteerinstallatie wordt het PMD verder gescheiden in Plastic flessen, Metalen verpakkingen en Drankkartons.

De spelers zorgen ervoor dat de Drankkartons uit hun PMD-afval worden gehaald.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 1 fietsband
- 1 zak met PMD-afval. De spelers brengen die zak zelf mee. Bij hun vorige opdracht hebben ze het afval verzameld.
- extra platgedrukte drankkartons
- 3 emmers.

Opdracht

2 spelers houden de fietsband vast. Een 3de speler gebruikt de fietsband als katapult. Hij schiet er een platgedrukt drankkarton mee af. Vouw het drankkarton eventueel nog eens samen, zodat je een stevig projectiel hebt.

Op een afstandje van de katapult staan 3 spelers met een emmer. Ze proberen de drankkartons op te vangen. De spelers schieten eerst de drankkartons uit hun eigen PMD-zak af en daarna eventueel nog de extra drankkartons.



Tips:

- De spelers moeten stevig doorschieten en hoog genoeg mikken (in een boogje schieten).
- Laat de spelers eventueel eerst wat oefenen.
- Als het team maar 4 spelers telt, houd je mee de fietsband vast.

Aan het einde tel je alle drankkartons in de emmers. Per drankkarton krijgt het team 2 punten.

Drankkarton 4: pulp maken

Dit spel speelt het team 'Drankkarton' tegen het team 'Papier' dat ook tot pulp wordt verwerkt. De teams spelen tegen elkaar op post 2. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 2.

Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 1.

Verhaal

In de papierfabriek worden de drankkartons ondergedompeld in waterbakken en herwerkt tot pulp.

Spelvorm

Behendigheidsopdracht

Materiaal

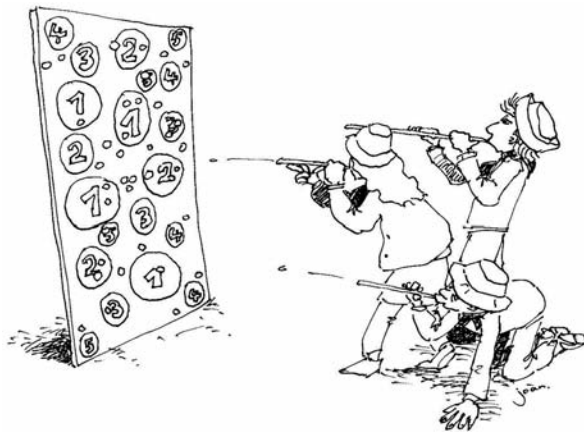
- 4 blaaspijpen (stukken elektriciteitsbuis van ongeveer 30 cm)
- een scorebord (zie bij 'Vorbereiding materiaal')
- kranten
- een emmer met water.

Vorbereiding materiaal

Maak een scorebord.

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 (zie tekening).

Opdracht



De spelers maken proppen van papier en water.

De spelers staan per team op een afstand van het scorebord achter een lijn.

1 speler van elk team start het spel.

De spelers schieten met hun blaaspijp een prop naar het scorebord.

Op het scorebord staan verschillende cirkels. In de cirkels staat een cijfer. **De speler die het hoogste cijfer schiet, wint een punt.** Daarna is het de beurt aan de 2 volgende spelers. Het spel eindigt als de tijd om is.

Tips:

- Leg eerst de opdracht uit voordat de spelers papierproppen beginnen te maken.
- Stop de papierprop in de blaaspijp aan de kant waaraan je je mond zet! Dat is de beste manier om ver te kunnen schieten.
- Laat de spelers eventueel eerst wat oefenen.



Glas 5: smelten

Dit spel speelt het team 'Glas' tegen het team 'Metalen verpakkingen' dat ook wordt gesmolten. De teams spelen tegen elkaar op post 5. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 5. Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 5.

Verhaal

De kleine stukjes glas worden op een hele hoge temperatuur tot een vloeibare massa gesmolten. Door goed samen te werken, moeten de spelers zo snel mogelijk in de oven terecht komen. Daar worden ze gesmolten. De spelers proberen om sneller te zijn dan het team 'Metalen verpakkingen' dat ook op weg is naar de oven.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

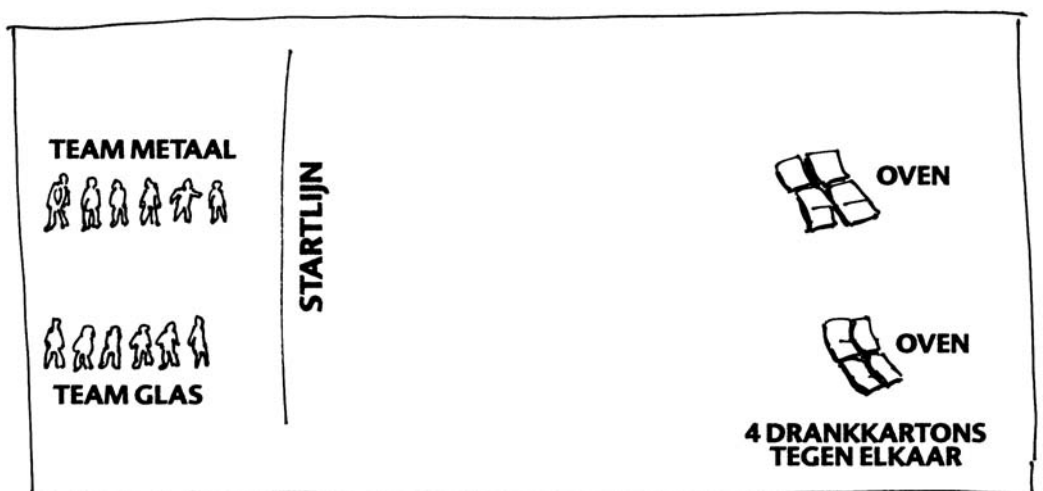
- een 24-tal drankkartons.

Vorbereiding materiaal

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

Terreinschikking

Trek een startlijn. Leg op een afstand van de startlijn 2 vierkanten van telkens 4 drankkartons. Zo maak je 2 'ovens', 1 voor het glas en 1 voor de metalen verpakkingen.



Opdracht

De teams staan achter de startlijn. Elke speler krijgt 1 drankkarton.

De spelers moeten de weg naar de oven zo snel mogelijk op hun drankkartons afleggen. Ze mogen de grond niet raken, alleen de drankkartons. Ze mogen de drankkartons niet over de grond verschuiven, maar wel oppakken en ergens anders terug neerleggen. Elk drankkarton dat op de grond ligt, moet door een speler aangeraakt worden (bv. met de voet of de hand). Een drankkarton dat volledig 'vrij' ligt (zonder dat iemand het aanraakt), neem je weg.

Het team dat als eerste volledig in zijn oven staat, wint 20 punten.

Speel je het spel met 2 teams van 4 of 5 spelers, dan kan je de ovens kleiner maken (bv. 2 of 3 drankkartons).

Als er nog tijd over is, kan je ook nog het volgende spel spelen.

Leg voor elk team een oven met evenveel drankkartons als er spelers in het team zijn.

Zodra alle spelers in hun oven zitten, neem je 1 voor 1 de drankkartons weg. De spelers proberen samen op de andere drankkartons te blijven staan. Ze mogen de grond niet raken. Per drankkarton dat je kan wegnemen, krijgt een team 2 extra punten.

Plastic flessen 6: smelten tot een nieuw voorwerp

Dit spel speelt het team 'Plastic flessen' tegen het team 'Metalen verpakkingen'. De teams spelen tegen elkaar op post 1. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 1.

Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 1.

Verhaal

In de recyclagefabriek worden de plastic flessen vernalen en gewassen tot propere plastic schilfers. Die schilfers worden gesmolten tot een brij van plastic. Uit die plastic brij maakt men nieuwe voorwerpen.

Spelvorm

Speelse opdracht

Materiaal

- een 24-tal blikken
- een 24-tal plastic flessen
- 8 fietsbanden
- een scorebord.

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:

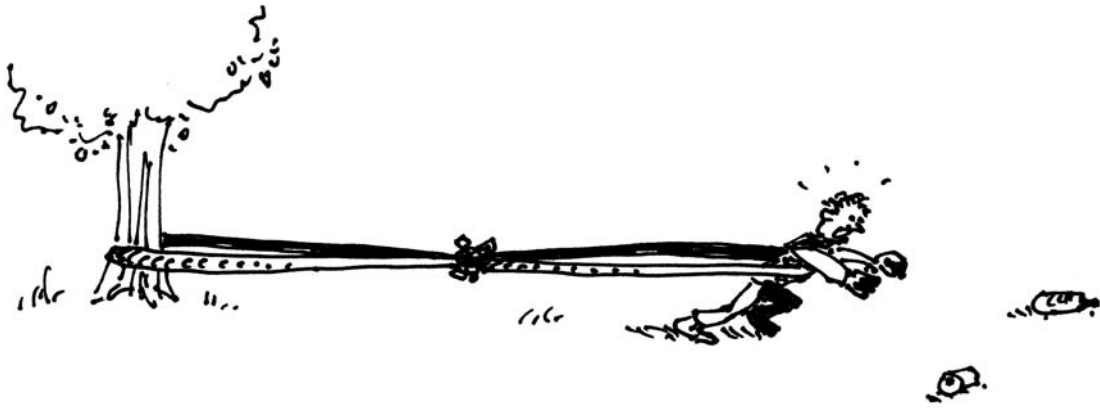
Metalen verpakkingen	Plastic flessen
19000 blikken = 1 auto	55 flessen = 1 slaapzak
670 blikken = 1 fiets	27 flessen = 1 fleecetrui
350 blikken = 1 barbecue	25 flessen = 1 opbergbox
1 blik = 1 tentharing	4 flessen = 1 brooddoos

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'.

Knoop telkens 4 fietsbanden aan elkaar. Zo maak je 2 grote elastieken. Knoop van elk elastiek 1 uiteinde aan een boom vast. Let erop dat er rond de boom voldoende lege ruimte is (zo'n 10 meter in het rond). Leg rondom de boom de blikken en de plastic flessen: sommige dicht bij de boom (voor de jonge spelers) en sommige verder van de boom (voor de oudere spelers). Zorg ervoor dat de blikken en de plastic flessen wat apart van elkaar liggen, zodat de spelers elkaar tijdens de opdracht niet storen.



Opdracht

Tijdens dit spel verzamelen de spelers blikken (voor het team 'Metalen verpakkingen') en plastic flessen (voor het team 'Plastic flessen'). Elk blik of elke fles is evenveel blikken of flessen waard als het cijfer dat erop staat. Een plastic fles met het cijfer '100' is bv. 100 plastic flessen waard.

Elk team heeft zijn eigen elastiek.

In elk elastiek stapt 1 speler. De speler loopt naar een blik of fles en probeert het te grijpen. Als dat lukt, is het de beurt aan een volgende speler. De spelers wisselen elkaar dus voortdurend af.

Opgelet:

- Soms schiet een elastiek terug zodat de speler die in het elastiek aan het lopen was, ook terugschiet.
- Zorg ervoor dat de spelers die niet aan het lopen zijn ver genoeg van de elastieken staan. Zo wordt niemand door een terugschietend of uiteenspattend elastiek geraakt.

De spelers proberen zoveel mogelijk blikken of flessen met een zo hoog mogelijk cijfer te verzamelen. Aan het einde worden alle cijfers opgeteld om het totale aantal blikken of flessen van het team te bepalen. Daarna kunnen de spelers op het scorebord zien wat ze met hun blikken of flessen zijn geworden. Als de spelers van het team 'Plastic flessen' bv. 2700 flessen hebben verzameld, dan zijn ze 100 fleecetruien geworden.

Per blik of fles dat het team heeft verzameld, krijgt het 3 punten.

Korte speluitleg voor de spelbegeleiders op de spelposten

1. Jouw functie tijdens het spel

Voor de start van het spel begeleid je samen met de andere spelbegeleiders de teamverdeling. Tijdens het spel zit je op een spelpost. Er komen verschillende teams naar jouw post. Je speelt met elk team een kort spel. Voor elk team is er een ander spel.

2. Het spelverloop

1. Elke speler krijgt een etiket op zijn T-shirt of trui gekleefd. Met de etiketten worden de spelers in teams verdeeld.
2. Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton spelen een kort inleidend toneeltje.
3. De spelers worden met het spel '1-2-3 Sorteert' in hun teams verdeeld. Na de teamverdeling neem je de spelers die bij jou in een fietsband staan, mee naar jouw post. Jouw post is voor die spelers de 1ste stap in het recyclageproces. Vanaf dan is het spel gestart.
4. Tijdens het spel komen teams naar jouw post. Voor elk team is er een ander kort spel. De uitleg van die spelen staat in jouw draaiboek. 'Glas1' is bv. het 1ste spel voor het team 'Glas', 'Papier4' is het 4de spel voor het team 'Papier', enz.
5. Elk spel stelt een stap in het recyclageproces van het team voor. Het is belangrijk dat je het spel ook zo inkleedt. Leg dus niet alleen het spel uit, maar vertel ook het stukje 'verhaal' dat erbij hoort.
6. Als Jan en Yvonne een signaal geven, rond je het spel af. Je geeft het team het aantal punten (= kroonkurken) dat ze hebben verdiend. Het team krijgt ook het kraslot dat overeenkomt met het spel dat het juist heeft gespeeld. Het team 'Glas' bv. krijgt na het 1ste spel ('Glas 1') het kraslot 'Glas 1'. Met het kraslot ontdekken de spelers wat de volgende stap in hun recyclageproces is en op welke post ze daarvoor moeten zijn. Er zijn 3 mogelijke antwoorden. 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 rechtstreeks op het scorebord geschreven.
7. Als de spelers het juiste antwoord hebben gevonden, gaan ze terug naar Jan en Yvonne voor de puntentelling. Jij kan intussen het materiaal voor het volgende spel op jouw post klaarzetten.
8. Let op! Soms begeleid je een spel op een andere post, samen met de spelbegeleider van die post. Dat kan gebeuren als 2 teams op 1 post samen een spel spelen. Je begeleidt dan elk 1 team bij het spel. In het draaiboek lees je welk team jij begeleidt en op welke post het spel wordt gespeeld. Na het signaal van Jan en Yvonne neem je de spelers die jij hebt begeleid, mee naar jouw post om hun kraslot te krassen.
9. Na de laatste opdracht krijgt een team geen kraslot meer. De spelers gaan naar Jan en Yvonne die de eindscore maken en het spel afsluiten..



Plastic flessen 1: in de blauwe zak

Dit spel speelt het team 'Plastic flessen' samen met het team 'Drankkarton' en het team 'Metalen verpakkingen' op post 4. Het materiaal voor dit spel ligt op post 4. Je begeleidt dit spel samen met de begeleiders van post 4 en post 5.

Verhaal

Het PMD wordt thuis in een blauwe zak gesorteerd.

Spelvorm

Loopspeel

Materiaal

- 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.

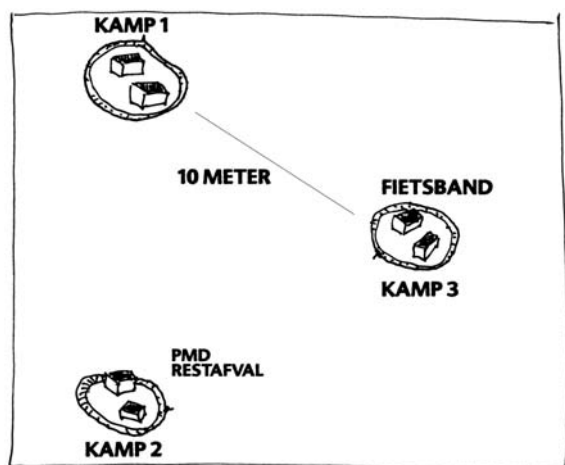
Voorbereiding materiaal

Verdeel het PMD-afval over 3 dozen. Zorg ervoor dat er in elke doos ongeveer evenveel stuks PMD-afval zitten.

Verdeel het restafval over 3 dozen. Zorg ervoor dat er in elke doos ongeveer evenveel restafval zit.

Terreinschikking

Op het terrein maak je met fietsbanden 3 kleine cirkels op een afstand van elkaar. In elke cirkel zet je een doos PMD-afval en een doos restafval.



Opdracht

Het spel wordt met 3 volledige teams gespeeld. Elk team heeft 1 kamp (een kleine cirkel).

De spelers proberen zoveel mogelijk van hun restafval naar andere kampen te brengen en zoveel mogelijk PMD uit andere kampen naar hun kamp te halen. De spelers mogen elkaar niet aanraken.

Je kan dit spel iets rustiger laten verlopen door de spelers een handicap te geven (bv. ze moeten het afval op hun hoofd dragen).

Het spel is afgelopen als 1 team geen restafval meer heeft of als de tijd om is.
Per stuk PMD dat een team heeft, krijgt het 1 punt. Het team krijgt maximum 25 punten.

Belangrijk!

- Voor de spelers is het niet altijd duidelijk waarom iets bij het PMD hoort of waarom niet. Je kan meer uitleg geven met de fiche met sorteerinstructies uit de spelmap.
- Elk team gooit zijn PMD-afval in een PMD-zak. De spelers nemen die zak mee. Het afval hebben ze nodig voor volgende opdrachten.

Papier 2: naar de recyclagefabriek

Verhaal

Het papier wordt buitengezet en opgehaald door een vrachtwagen.
Die brengt het naar de recyclagefabriek.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 7 blinddoeken
- 1 lege kartonnen doos.

Vorbereiding

Bij het klaarzetten van het spel hebben Jan en Yvonne in het midden van het terrein een aantal plastic flessen gelegd. Op elke fles staat een cijfer.

Opdracht



In het midden van het terrein liggen plastic flessen.

Op de flessen staat een cijfer.

De spelers vormen een levende vrachtwagen en halen daarmee een fles op.

Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.

De vrachtwagen mag pas vertrekken als hij aan deze eigenschappen voldoet:

- De vrachtwagen heeft 4 wielen, dus er mogen maximum 4 paar voeten de grond raken.
- Er is 1 bestuurder die de grond niet mag raken. Hij zit in de vrachtwagen.
- De spelers moeten de lege doos meedragen. Ze mogen hem niet met hun handen aanraken.

Als de vrachtwagen gevormd is, krijgen alle spelers een blinddoek, behalve de bestuurder.
De bestuurder leidt de vrachtwagen tot bij de flessen en zorgt ervoor dat de fles met de



hoogste score wordt opgepikt. **De spelers brengen die fles in hun PMD-zak naar jou. Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.**

Ook alle andere teams krijgen als opdracht een vuilniswagen te vormen. Het komt er dus op aan om snel in het midden te geraken en daar een fles met een hoge score op te pikken.

Metalen verpakkingen 3: PMD verder sorteren

Verhaal

In de sorteerinstallatie wordt het PMD verder gescheiden in Plastic flessen, Metalen verpakkingen en Drankkartons.

De spelers zorgen ervoor dat de Metalen verpakkingen uit hun PMD-afval wordt gehaald.

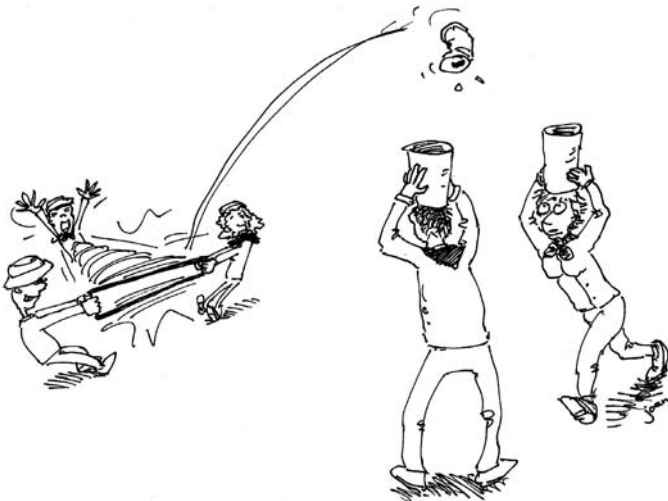
Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 1 fietsband
- 1 zak met PMD-afval. De spelers brengen die zak zelf mee. Bij hun vorige opdracht hebben ze het afval verzameld.
- extra platgedrukte drankblikken
- 3 emmers.

Opdracht



2 spelers houden de fietsband vast. Een 3de speler gebruikt de fietsband als katapult. Hij schiet er een platgedrukt blik mee af.

Op een afstand van de katapult staan 3 spelers met een emmer. Ze proberen de blikken op te vangen. De spelers schieten eerst de blikken uit hun eigen PMD-zak af en daarna eventueel nog de extra blikken.

Let op! Je speelt dit spel het beste alleen met platgedrukte drankblikken. Andere blikken hebben een heel scherpe rand waaraan de spelers zich kunnen snijden (zelfs als ze platgedrukt zijn).

Tips:

- De spelers moeten stevig doorschieten en hoog genoeg mikken (in een boogje schieten).

- Laat de spelers eventueel eerst wat oefenen.
 - Als het team maar 4 spelers telt, houd je mee de fietsband vast.
- Aan het einde tel je alle blikken in de emmers. Per blik krijgt het team 2 punten.

Belangrijk!

De spelers nemen alle blikken verder in hun PMD-zak mee. Ze hebben de blikken bij volgende opdrachten nog nodig.

Glas 4: breken

Verhaal

Als alle onzuiverheden uit het glas zijn verwijderd, wordt het glas in heel veel kleine stukjes gebroken.

Spelvorm

Behendigheidso opdracht

Materiaal

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

Terreinschikking

Trek een startlijn. Op een afstand van de startlijn zet je de fles op een tafel of stoel.

Opdracht



Het doel van de opdracht is om de fles met de lans om te stoten.

Het is niet de bedoeling om de fles te breken.

De spelers staan achter de startlijn. De helft van de spelers neemt een medespeler op de rug. Zo vormen de spelers duo's van paard en ruiter.

Om de beurt proberen de duo's met de lans de fles om te stoten. De ruiter zit op de rug van het paard. Hij houdt de lans onder een arm geklemd, met de prop naar voren gericht.

Op het startsein vertrekt het paard. Hij loopt vooruit, langs de tafel of de stoel. Op het moment dat het paard de tafel of stoel passeert, probeert de ruiter met de lans de fles om te stoten. **Als hij daarin slaagt, wint hij 1 punt.** De fles wordt terug rechtgezet, en het volgende duo vertrekt. Als een oudere speler de rol van ruiter speelt, dan kan je de opdracht voor hem moeilijker maken door hem te blinddoeken. Het paard geeft dan

aanwijzingen voor de ruiter.

Plastic flessen 5: wassen

Verhaal

In de recyclagefabriek worden de plastic flessen en flacons vermalen tot plastic schilfers. Die schilfers worden ook met water gewassen. De spelers werken samen om zoveel mogelijk water over te brengen.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 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.



Duid op het terrein een startpunt aan en een 10-tal meter verder een eindpunt.

Opdracht

De spelers krijgen als opdracht in 1 keer zoveel mogelijk water in de flacon over te dragen. De spelers gaan aan het vertrekpunt staan, nemen de flacon en proberen er samen voor te zorgen dat alle gaten dicht zijn. De begeleider giet door de trechter water in de flacon. De spelers dragen de flacon naar het eindpunt. Daar laten de spelers de gaten van boven naar onder 1 voor 1 los. **Het cijfer bij het eerste gat waar nog water uitkomt, is het aantal punten dat het team met deze opdracht verdient.**

Tips:

- Je kan de opdracht moeilijker maken door tussen het startpunt en het eindpunt enkele hindernissen te plaatsen.
- Je kan de spelers de opdracht 3 keer laten uitvoeren. Ze proberen hun score telkens te verbeteren.

Papier 6: nieuw papier maken

Dit spel speelt het team 'Papier' tegen het team 'Drankkarton' dat op dezelfde manier tot nieuwe producten wordt verwerkt. De teams spelen tegen elkaar op post 3. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 3.

Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 4.

Verhaal

De papierpulp wordt ontwaterd, geperst en gedroogd. Daarna wordt hij op verschillende manieren verder afgewerkt. Zo krijg je verschillende soorten papier en karton.

Spelvorm

Behendigheidsoopdracht – loopspel

Materiaal

- 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.

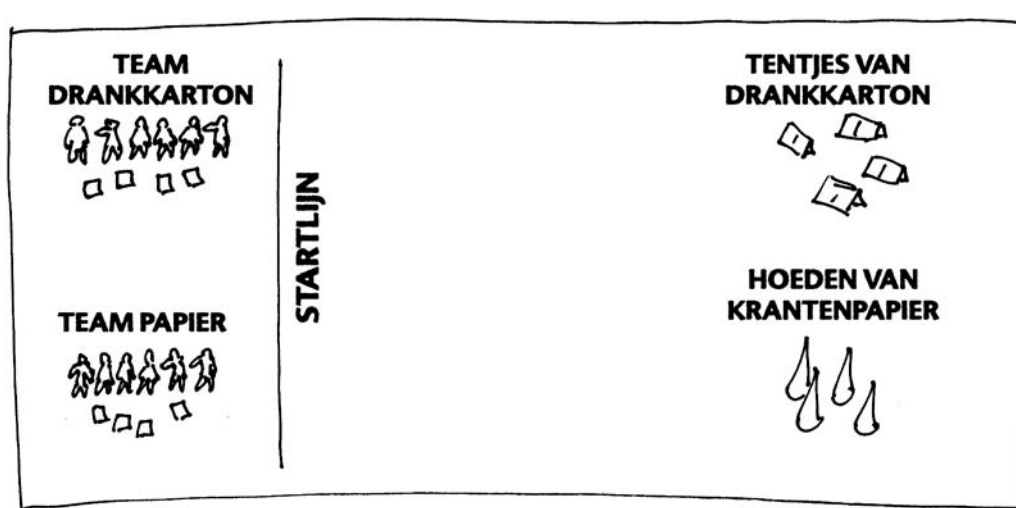
Voor het team 'Drankkarton': puzzel, huishoudrol, papieren zak voor boodschappen, enveloppe.

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.

Terreinschikking

Trek een startlijn. Elk team krijgt 4 tekeningen van nieuwe papierproducten. Je legt of hangt de tekeningen achter de startlijn. Op een afstand van de startlijn zet je de punthoeden en de 'tentjes'. Zorg ervoor dat die stevig staan, zodat ze niet bij het minste omvallen.



Opdracht

De teams staan achter de startlijn. Op een afstand staan de punthoeden en de 'tentjes'. Op iedere punthoed en ieder tentje staat een cijfer. Elk cijfer staat voor een aantal oude kranten of gebruikte drankkartons.

Bij het startsignaal vertrekt er 1 speler van elk team.

De speler van 'Papier' loopt naar de krantenhoeden en hapt 1 hoed. Dat gaat als volgt: de speler gaat op 1 been staan. Het andere been houdt hij met 1 hand vast. Hij buigt voorzichtig voorover en probeert 1 hoed te happen door hem in de mond te nemen. Daarna loopt hij terug tot achter de startlijn.

De speler van 'Drankkarton' loopt naar de drankkartons en doet de drankkarton-limbo. Dat gaat als volgt: de speler buigt voorover en probeert 1 drankkarton te happen door het in de mond te nemen. Hij mag alleen met zijn voeten de grond raken (niet met handen of knieën). Daarna loopt hij terug tot achter de startlijn.



Jij staat bij de tekeningen van de papierproducten. De speler zet zijn hoed of drankkarton bij het product waarvan je evenveel nieuwe exemplaren uit 1 kg oud papier of drankkarton kan maken als het cijfer op de hoed of drankkarton.

Voorbeeld: een speler van het team 'Papier' hapte de hoed met het cijfer 5. Hij denkt dat je uit 1 kilo oud papier 5 kranten kan maken en plaatst de hoed bij de tekening van de krant.

Is het antwoord juist, dan blijft de hoed bij de tekening staan. De volgende speler van het team mag vertrekken.

Is het antwoord fout, dan moet de speler de hoed terugzetten. Pas dan mag de volgende speler van zijn team vertrekken.

Het spel is afgelopen als alle hoeden en drankkartons bij de juiste tekening staan of als de tijd om is. **Per juist geplaatste hoed of drankkarton krijgen de spelers 4 punten.**

De oplossing is:

Product	Aantal exemplaren uit 1 kilo oud papier	Aantal exemplaren uit 1 kilo oude drankkartons (ongeveer 25 drankkartons)
een tijdschrift	2	/
een nieuwe krant	5	/
een cursusblok	3	/
een kartonnen doos	4	/
een puzzel	/	2
een boodschappenzak	/	10
een enveloppe	/	25
een rol huishoudpapier	/	3

Korte speluitleg voor de spelbegeleiders op de spelposten

1. Jouw functie tijdens het spel

Voor de start van het spel begeleid je samen met de andere spelbegeleiders de teamverdeling. Tijdens het spel zit je op een spelpost. Er komen verschillende teams naar jouw post. Je speelt met elk team een kort spel. Voor elk team is er een ander spel.

2. Het spelverloop

1. Elke speler krijgt een etiket op zijn T-shirt of trui gekleefd. Met de etiketten worden de spelers in teams verdeeld.
2. Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton spelen een kort inleidend toneeltje.
3. De spelers worden met het spel '1-2-3 Sorteert' in hun teams verdeeld. Na de teamverdeling neem je de spelers die bij jou in een fietsband staan, mee naar jouw post. Jouw post is voor die spelers de 1ste stap in het recyclageproces. Vanaf dan is het spel gestart.
4. Tijdens het spel komen teams naar jouw post. Voor elk team is er een ander kort spel. De uitleg van die spelen staat in jouw draaiboek. 'Glas1' is bv. het 1ste spel voor het team 'Glas', 'Papier4' is het 4de spel voor het team 'Papier', enz.
5. Elk spel stelt een stap in het recyclageproces van het team voor. Het is belangrijk dat je het spel ook zo inkleedt. Leg dus niet alleen het spel uit, maar vertel ook het stukje 'verhaal' dat erbij hoort.
6. Als Jan en Yvonne een signaal geven, rond je het spel af. Je geeft het team het aantal punten (= kroonkurken) dat ze hebben verdiend. Het team krijgt ook het kraslot dat overeenkomt met het spel dat het juist heeft gespeeld. Het team 'Glas' bv. krijgt na het 1ste spel ('Glas 1') het kraslot 'Glas 1'. Met het kraslot ontdekken de spelers wat de volgende stap in hun recyclageproces is en op welke post ze daarvoor moeten zijn. Er zijn 3 mogelijke antwoorden. 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 rechtstreeks op het scorebord geschreven.
7. Als de spelers het juiste antwoord hebben gevonden, gaan ze terug naar Jan en Yvonne voor de puntentelling. Jij kan intussen het materiaal voor het volgende spel op jouw post klaarzetten.
8. Let op! Soms begeleid je een spel op een andere post, samen met de spelbegeleider van die post. Dat kan gebeuren als 2 teams op 1 post samen een spel spelen. Je begeleidt dan elk 1 team bij het spel. In het draaiboek lees je welk team jij begeleidt en op welke post het spel wordt gespeeld. Na het signaal van Jan en Yvonne neem je de spelers die jij hebt begeleid, mee naar jouw post om hun kraslot te krassen.
9. Na de laatste opdracht krijgt een team geen kraslot meer. De spelers gaan naar Jan en Yvonne die de eindscore maken en het spel afsluiten.



Metalen verpakkingen 1: in de blauwe zak

Dit spel speelt het team 'Metalen verpakkingen' samen met het team 'Drankkarton' en het team 'Plastic flessen' op post 4. Het materiaal voor dit spel ligt op post 4. Je begeleidt dit spel samen met de begeleiders van post 3 en post 5.

Verhaal

Het PMD wordt thuis in een blauwe zak gesorteerd.

Spelvorm

Loopspel

Materiaal

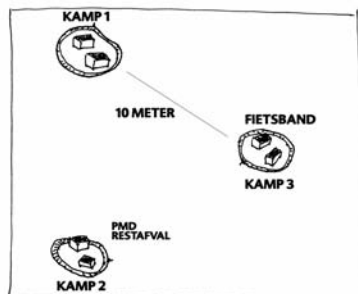
- fietsbanden
- 6 dozen
- een grote hoop PMD-afval
- een grote hoop restafval: yoghurtpotjes, botervlootjes, tandpastatubes, plastic zakjes, isomo, wikkels van snoep of koekjes, aluminiumfolie, allerlei rommel, ...
- 3 PMD-zakken.

Voorbereiding materiaal

Verdeel het PMD-afval over 3 dozen. Zorg ervoor dat er in elke doos ongeveer evenveel stuks PMD-afval zitten. Verdeel het restafval over 3 dozen. Zorg ervoor dat er in elke doos ongeveer evenveel restafval zit.

Terreinschikking

Op het terrein maak je met fietsbanden 3 kleine cirkels op een afstand van elkaar. In elke cirkel zet je een doos PMD-afval en een doos restafval.



Opdracht

Het spel wordt met 3 volledige teams gespeeld. Elk team heeft 1 kamp (een kleine cirkel).

De spelers proberen zoveel mogelijk van hun restafval naar andere kampen te brengen en zoveel mogelijk PMD uit andere kampen naar hun kamp te halen. De spelers mogen elkaar niet aanraken.

Je kan dit spel iets rustiger laten verlopen door de spelers een handicap te geven (bv. ze moeten het afval op hun hoofd dragen).

Het spel is afgelopen als 1 team geen restafval meer heeft of als de tijd om is. Per stuk PMD dat een team heeft, krijgt het 1 punt. Het team krijgt maximum 25 punten.

Belangrijk!

- Voor de spelers is het niet altijd duidelijk waarom iets bij het PMD hoort of waarom niet. Je kan meer uitleg geven met de fiche met sorteerinstructies uit de spelmap.
- Elk team gooit zijn PMD-afval in een PMD-zak. De spelers nemen die zak mee. Het afval hebben ze nodig voor volgende opdrachten.

Plastic flessen 2: naar de sorteerinstallatie

Verhaal

Het PMD wordt in de blauwe zakken buiten gezet.
De vuilniswagen haalt het op en brengt het naar de sorteerinstallatie.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 7 blinddoeken
- 1 zak met PMD-afval

De spelers brengen die zak zelf mee. Bij hun vorige opdracht hebben ze het afval verzameld.

Voorbereiding

Bij het klaarzetten van het spel hebben Jan en Yvonne in het midden van het terrein een aantal plastic flessen gelegd. Op elke fles staat een cijfer.

Opdracht



In het midden van het terrein liggen plastic flessen. Op de flessen staat een cijfer.

De spelers vormen een levende vuilniswagen en halen daarmee een fles op.

Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.

De vuilniswagen mag pas vertrekken als hij aan deze eigenschappen voldoet:

- De vuilniswagen heeft 4 wielen, dus er mogen maximum 4 paar voeten de grond raken.
- Er is 1 bestuurder die de grond niet mag raken. Hij zit in de vuilniswagen.
- De spelers moeten hun PMD-zak meedragen. Ze mogen hem niet met hun handen aanraken.

Als de vrachtwagen gevormd is, krijgen alle spelers een blinddoek, behalve de bestuurder. De bestuurder leidt de vrachtwagen tot bij de flessen en zorgt ervoor dat de fles met de hoogste score wordt opgepikt. **De spelers brengen die fles in hun PMD-zak naar jou.**

Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.



Ook alle andere teams krijgen als opdracht een vuilniswagen te vormen. Het komt er dus op aan om snel in het midden te geraken en daar een fles met een hoge score op te pikken.

Belangrijk!

Elk team neemt zijn PMD-zak mee. Het afval hebben ze nodig voor volgende opdrachten.

Glas 3: onzuiverheden verwijderen

Verhaal

In de fabriek verwijdert men alle 'onzuiverheden' uit het glas, zoals doppen, kurken en etiketten van flessen en bokalen.

Maar ook alle rommel die mensen in glasbollen gooien en die er niet in thuishoren: aardewerk, zandsteen, porselein, spiegelglas, lampen, ...

Spelvorm

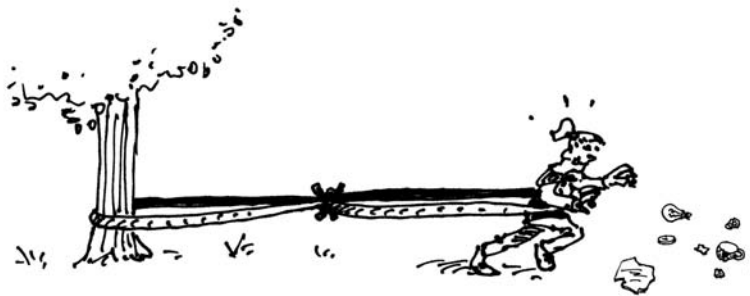
Speelse opdracht

Materiaal

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

Vorbereiding materiaal

Knoop telkens 4 fietsbanden aan elkaar. Zo maak je 2 grote elastieken. Knoop van elk elastiek 1 uiteinde aan een boom vast. Let erop dat er rond de boom voldoende lege ruimte is (zo'n 10 meter in het rond). Leg de 'onzuiverheden' rond de boom: sommige dicht bij de boom (voor de jonge spelers) en sommige verder van de boom (voor de oudere spelers).

Opdracht

Doel van het spel: zoveel mogelijk 'onzuiverheden' verzamelen. Laat de jongste spelers eerst proberen, de oudere spelers kunnen dan de 'onzuiverheden' weghalen waar de jongsten niet aan kunnen.

In elk elastiek stapt 1 speler. De speler loopt naar een 'onzuiverheid' en probeert die te grijpen. Als dat lukt, is het de beurt aan een volgende speler. De spelers wisselen elkaar dus voortdurend af.

Opgelet:

- Soms schiet een elastiek terug zodat de speler die in het elastiek aan het lopen was, ook terugschiet.

- Zorg ervoor dat de spelers die niet aan het lopen zijn ver genoeg van de elastieken staan. Zo wordt niemand door een terugschietend of uiteenspattend elastiek geraakt.

Aan het einde tel je alle 'onzuiverheden' die de spelers hebben verzameld. Per 'onzuiverheid' krijgen de spelers 3 punten.

Metalen verpakkingen 4: vermalen

Dit spel speelt het team 'Metalen verpakkingen' tegen het team 'Plastic flessen' dat ook vermalen wordt. De teams spelen tegen elkaar op post 4. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 4. Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 5.

Verhaal

In de recyclagefabriek worden de metalen verpakkingen vermalen en gezuiverd tot schroot. De spelers draaien in dit spel in het rond als metalen verpakkingen in een maalmolen.

Spelvorm

Estafette

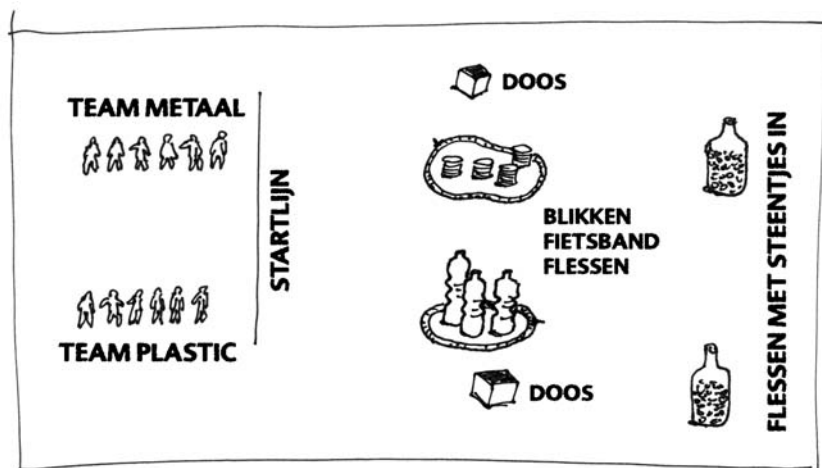
Materiaal

- 2 fietsbanden
- 2 plastic flessen met steentjes erin, zodat ze stevig op de grond blijven staan
- 2 emmers of dozen
- 15 plastic flessen. De spelers brengen zelf die flessen mee. Ze hebben die in een vorige opdracht verzameld.
- 15 blikken. De spelers brengen zelf die blikken mee. Ze hebben die in een vorige opdracht verzameld.

Terreinschikking

Trek een startlijn. Op een afstand van de startlijn zet je de 2 flessen met steentjes. De 2 flessen staan op dezelfde lijn, een 5-tal meter van elkaar.

In het midden van het terrein tussen de startlijn en de flessen zet je de 2 emmers of dozen. Een 2-tal meter naast iedere emmer of doos vorm je met een fietsband een kleine cirkel. In 1 cirkel leg je 15 plastic flessen, in de andere 15 blikken. De flessen en blikken haal je uit de PMD-zakken die de spelers hebben meegebracht.





Opdracht

De teams staan achter de startlijn. Van elk team vertrekt 1 speler. Hij loopt naar de fles aan het einde van het terrein. Hij zet zijn vinger op de fles en draait 10 rondjes rond zijn eigen as. Dan loopt hij naar zijn cirkel (fietsband). Hij gaat in de cirkel staan en probeert 1 plastic fles of 1 blik in de emmer van zijn team te gooien. Daarna loopt hij terug naar de startlijn en tikt de volgende speler van zijn team aan. Die mag dan vertrekken.

Het spel is afgelopen als alle flessen en blikken uit de kleine cirkels zijn gegooid of als de tijd om is. **Per fles die in een emmer is beland, krijgt het team 1 punt.**

Belangrijk!

- De spelers nemen alle plastic flessen en blikken verder in hun PMD-zak mee. Ze hebben de flessen en blikken bij volgende opdrachten nog nodig.
- Let erop dat de spelers hun vinger op de fles houden wanneer ze in het rond draaien. Het is de bedoeling dat ze er echt een beetje duizelig van worden ...

Papier 5: onzuiverheden verwijderen

Verhaal

Alles wat niet in papierpulp thuishoort, wordt eruit gehaald: nietjes, touw, plakband, plastic, resten van lijm, enz.

De spelers nemen een duik in de pulp om de onzuiverheden eruit te halen.

Spelvorm

Speelse opdracht

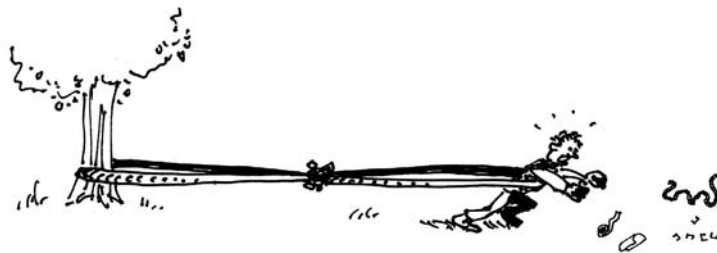
Materiaal

- 8 fietsbanden
- 'onzuiverheden' die uit de pulp worden gehaald: stukjes touw, plakband, nietjes, stukjes plastic, ...
- 1 boom of 1 paal.

Vorbereiding materiaal

Knoop telkens 4 fietsbanden aan elkaar. Zo maak je 2 grote elastieken. Knoop van elk elastiek 1 uiteinde aan een boom vast. Let erop dat er rond de boom voldoende lege ruimte is (zo'n 10 meter in het rond). Kleef kleine voorwerpen (nietjes, stukjes plakband, ...) eventueel op een stevig kartonnen kaartje. Leg de 'onzuiverheden' rond de boom: sommige dicht bij de boom (voor de jonge spelers) en sommige verder van de boom (voor de oudere spelers).

Opdracht



Doel van het spel: zoveel mogelijk 'onzuiverheden' verzamelen. Laat de jongste spelers eerst proberen, de oudere spelers kunnen dan de 'onzuiverheden' weghalen waar de jongsten niet aan kunnen.

In elk elastiek stapt 1 speler. De speler loopt naar een 'onzuiverheid' en probeert die te grijpen. Als dat lukt, is het de beurt aan een volgende speler. De spelers wisselen elkaar dus voortdurend af.

Opgelet:

- Soms schiet een elastiek terug zodat de speler die in het elastiek aan het lopen was, ook terugschiet.
- Zorg ervoor dat de spelers die niet aan het lopen zijn ver genoeg van de elastieken staan. Zo wordt niemand door een terugschietend of uiteenspattend elastiek geraakt.

Aan het einde tel je alle 'onzuiverheden' die de spelers hebben verzameld. Per 'onzuiverheid' krijgen de spelers 3 punten.

Drankkarton 6: een nieuw product maken

Dit spel speelt het team 'Papier' tegen het team 'Drankkarton' dat op dezelfde manier tot nieuwe producten wordt verwerkt. De teams spelen tegen elkaar op post 3. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 3.

Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 3.

Verhaal

De papierpulp wordt ontwaterd, geperst en gedroogd. Daarna wordt hij op verschillende manieren verder afgewerkt. Zo krijg je verschillende soorten papier en karton.

Spelvorm

Behendigheidsopdracht – loopspel

Materiaal

- 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, enveloppe.

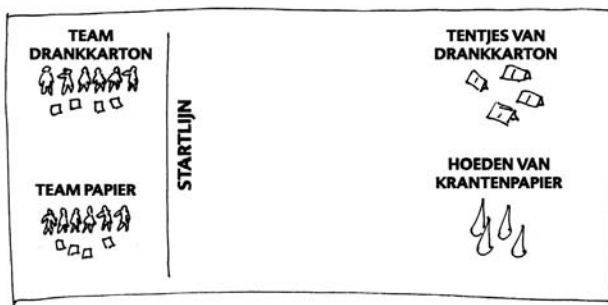
Vorbereiding materiaal

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.

Terreinschikking

Trek een startlijn. Elk team krijgt 4 tekeningen van nieuwe papierproducten. Je legt of hangt de tekeningen achter de startlijn. Op een afstand van de startlijn zet je de punthoeden en de 'tentjes'. Zorg ervoor dat die stevig staan, zodat ze niet bij het minste omvallen.



Opdracht

De teams staan achter de startlijn. Op een afstand staan de punthoeden en de 'tentjes'. Op iedere punthoed en ieder tentje staat een cijfer. Elk cijfer staat voor een aantal oude kranten of gebruikte drankkartons. Bij het startsignaal vertrekt er 1 speler van elk team.

De speler van 'Papier' loopt naar de krantenhoezen en hapt 1 hoed. Dat gaat als volgt: de speler gaat op 1 been staan. Het andere been houdt hij met 1 hand vast. Hij buigt voorzichtig voorover en probeert 1 hoed te happen door hem in de mond te nemen. Daarna loopt hij terug tot achter de startlijn. De speler van 'Drankkarton' loopt naar de drankkartons en doet de drankkarton-limbo. Dat gaat als volgt: de speler buigt voorover en probeert 1 drankkarton te happen door het in de mond te nemen. Hij mag alleen met zijn voeten de grond raken (niet met handen of knieën). Daarna loopt hij terug tot achter de startlijn.

Jij staat bij de tekeningen van de papierproducten. De speler zet zijn hoed of drankkarton bij het product waarvan je evenveel nieuwe exemplaren uit 1 kg oud papier of drankkarton kan maken als het cijfer op de hoed of drankkarton.

Voorbeeld: een speler van het team 'Drankkarton' hapte de het 'tentje' met het cijfer 25. Hij denkt dat je uit 1 kilo oude drankkartons 25 boodschappenzakken kan maken en plaatst het 'tentje' bij de tekening van de boodschappenzak.

Is het antwoord juist, dan blijft het 'tentje' bij de tekening staan. De volgende speler van het team mag vertrekken.

Is het antwoord fout, dan moet de speler het 'tentje' terugzetten. Pas dan mag de volgende speler van zijn team vertrekken.

Het spel is afgelopen als alle hoeden en drankkartons bij de juiste tekening staan of als de tijd om is. **Per juist geplaatste hoed of drankkarton krijgen de spelers 4 punten.**

De oplossing is:

Product	Aantal exemplaren uit 1 kilo oud papier	Aantal exemplaren uit 1 kilo oude drankkartons (ongeveer 25 drankkartons)
een tijdschrift	2	/
een nieuwe krant	5	/
een cursusblok	3	/
een kartonnen doos	4	/
een puzzel	/	2
een boodschappenzak	/	10
een enveloppe	/	25
een rol huishoudpapier	/	3

Korte speluitleg voor de spelbegeleiders op de spelposten

1. Jouw functie tijdens het spel

Voor de start van het spel begeleid je samen met de andere spelbegeleiders de teamverdeling. Tijdens het spel zit je op een spelpost. Er komen verschillende teams naar jouw post. Je speelt met elk team een kort spel. Voor elk team is er een ander spel.

2. Het spelverloop

1. Elke speler krijgt een etiket op zijn T-shirt of trui gekleefd. Met de etiketten worden de spelers in teams verdeeld.
2. Jan met de Petfles en Yvonne Drankkarton spelen een kort inleidend toneeltje.
3. De spelers worden met het spel '1-2-3 Sorteert' in hun teams verdeeld. Na de teamverdeling neem je de spelers die bij jou in een fietsband staan, mee naar jouw post. Jouw post is voor die spelers de 1ste stap in het recyclageproces. Vanaf dan is het spel gestart.
4. Tijdens het spel komen teams naar jouw post. Voor elk team is er een ander kort spel. De uitleg van die spelen staat in jouw draaiboek. 'Glas1' is bv. het 1ste spel voor het team 'Glas', 'Papier4' is het 4de spel voor het team 'Papier', enz.
5. Elk spel stelt een stap in het recyclageproces van het team voor. Het is belangrijk dat je het spel ook zo inkleedt. Leg dus niet alleen het spel uit, maar vertel ook het stukje 'verhaal' dat erbij hoort.
6. Als Jan en Yvonne een signaal geven, rond je het spel af. Je geeft het team het aantal punten (= kroonkurken) dat ze hebben verdiend. Het team krijgt ook het kraslot dat overeenkomt met het spel dat het juist heeft gespeeld. Het team 'Glas' bv. krijgt na het 1ste spel ('Glas 1') het kraslot 'Glas 1'. Met het kraslot ontdekken de spelers wat de volgende stap in hun recyclageproces is en op welke post ze daarvoor moeten zijn. Er zijn 3 mogelijke antwoorden. 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 rechtstreeks op het scorebord geschreven.
7. Als de spelers het juiste antwoord hebben gevonden, gaan ze terug naar Jan en Yvonne voor de puntentelling. Jij kan intussen het materiaal voor het volgende spel op jouw post klaarzetten.
8. Let op! Soms begeleid je een spel op een andere post, samen met de spelbegeleider van die post. Dat kan gebeuren als 2 teams op 1 post samen een spel spelen. Je begeleidt dan elk 1 team bij het spel. In het draaiboek lees je welk team jij begeleidt en op welke post het spel wordt gespeeld. Na het signaal van Jan en Yvonne neem je de spelers die jij hebt begeleid, mee naar jouw post om hun kraslot te krassen.
9. Na de laatste opdracht krijgt een team geen kraslot meer. De spelers gaan naar Jan en Yvonne die de eindscore maken en het spel afsluiten.



Drankkarton 1: in de blauwe zak

Dit spel speelt het team 'Drankkarton' samen met het team 'Plastic flessen' en het team 'Metalen verpakkingen' op post 4. Het materiaal voor dit spel ligt op post 4. Je begeleidt dit spel samen met de begeleiders van post 3 en post 4.

Verhaal

Het PMD wordt thuis in een blauwe zak gesorteerd.

Spelvorm

Loopspeel

Materiaal

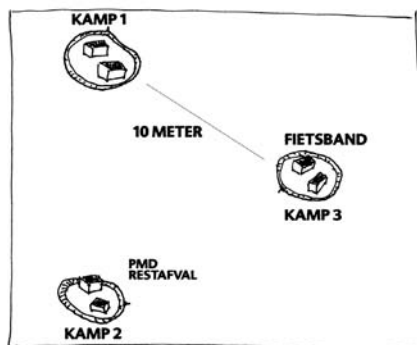
- fietsbanden
- 6 dozen
- een grote hoop PMD-afval
- een grote hoop restafval: yoghurtpotjes, botervlootjes, tandpastatubes, plastic zakjes, isomo, wikkels van snoep of koekjes, aluminiumfolie, allerlei rommel, ...
- 3 PMD-zakken.

Voorbereiding materiaal

Verdeel het PMD-afval over 3 dozen. Zorg ervoor dat er in elke doos ongeveer evenveel stuks PMD-afval zitten. Verdeel het restafval over 3 dozen. Zorg ervoor dat er in elke doos ongeveer evenveel restafval zit.

Terreinschikking

Op het terrein maak je met fietsbanden 3 kleine cirkels op een afstand van elkaar. In elke cirkel zet je een doos PMD-afval en een doos restafval.



Opdracht

Het spel wordt met 3 volledige teams gespeeld.
Elk team heeft 1 kamp (een kleine cirkel).

De spelers proberen zoveel mogelijk van hun restafval naar andere kampen te brengen en zoveel mogelijk PMD uit andere kampen naar hun kamp te halen. De spelers mogen elkaar niet aanraken.

Je kan dit spel iets rustiger laten verlopen door de spelers een handicap te geven (bv. ze moeten het afval op hun hoofd dragen).

Het spel is afgelopen als 1 team geen restafval meer heeft of als de tijd om is. **Per stuk PMD dat een team heeft, krijgt het 1 punt. Het team krijgt maximum 25 punten.**

Belangrijk!

- Voor de spelers is het niet altijd duidelijk waarom iets bij het PMD hoort of waarom niet. Je kan meer uitleg geven met de fiche met sorteerinstructies uit de spelmap.
- Elk team gooit zijn PMD-afval in een PMD-zak. De spelers nemen die zak mee. Het afval hebben ze nodig voor volgende opdrachten.

Metalen verpakkingen 2: naar de sorteerinstallatie

Verhaal

Het PMD wordt in de blauwe zakken buiten gezet.
De vuilniswagen haalt het op en brengt het naar de sorteerinstallatie.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

- 7 blinddoeken
- 1 zak met PMD-afval. De spelers brengen die zak zelf mee. Bij hun vorige opdracht hebben ze het afval verzameld.

Vorbereiding

Bij het klaarzetten van het spel hebben Jan en Yvonne in het midden van het terrein een aantal plastic flessen gelegd. Op elke fles staat een cijfer.

Opdracht



In het midden van het terrein liggen plastic flessen.

Op de flessen staat een cijfer.

De spelers vormen een levende vuilniswagen en halen daarmee een fles op.

Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.

De vuilniswagen mag pas vertrekken als hij aan deze eigenschappen voldoet:

- De vuilniswagen heeft 4 wielen, dus er mogen maximum 4 paar voeten de grond raken.
- Er is 1 bestuurder die de grond niet mag raken. Hij zit in de vuilniswagen.
- De spelers moeten hun PMD-zak meedragen. Ze mogen hem niet met hun handen aanraken.



Als de vrachtwagen gevormd is, krijgen alle spelers een blinddoek, behalve de bestuurder. De bestuurder leidt de vrachtwagen tot bij de flessen en zorgt ervoor dat de fles met de hoogste score wordt opgepikt. **De spelers brengen die fles in hun PMD-zak naar jou. Het cijfer op de fles is het aantal punten dat het team verdient.**

Ook alle andere teams krijgen als opdracht een vuilniswagen te vormen. Het komt er dus op aan om snel in het midden te geraken en daar een fles met een hoge score op te pikken.

Belangrijk!

Elk team neemt zijn PMD-zak mee. Het afval hebben ze nodig voor volgende opdrachten.

Papier 3: sorteren volgens kwaliteit

Verhaal

In de recyclagefabriek wordt het papier verder volgens kwaliteit gesorteerd. Men sorteert het oude papier afhankelijk van wat men er van wil maken. Men maakt als het ware verschillende stapels oud papier: 1 stapel waarvan men krantenpapier kan maken, 1 stapel waarvan men karton kan maken, 1 stapel waarvan men WC-papier kan maken, enz.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

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

Opdracht



2 spelers houden de fietsband vast. Een 3de speler gebruikt de fietsband als katapult. Hij schiet er proppen mee af.

Op een afstand van de katapult staan 3 spelers met een emmer. Ze proberen de proppen op te vangen.

Tips:

- De spelers moeten stevig doorschieten en hoog genoeg mikken (in een boogje schieten).
- Laat de spelers eventueel eerst wat oefenen.
- Als het team maar 4 spelers telt, houd je mee de fietsband vast.

Aan het einde tel je alle propen in de emmers. Per prop krijgt het team 2 punten.

Plastic flessen 4: vermalen

Dit spel speelt het team 'Plastic flessen' tegen het team 'Metalen verpakkingen' dat ook vermalen wordt. De teams spelen tegen elkaar op post 4. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 4.

Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 4.

Verhaal

In de recyclagefabriek worden de plastic flessen en flacons vermalen tot plastic schilfers. De spelers draaien in dit spel in het rond als plastic flessen in een maalmolen.

Spelvorm

Estafette

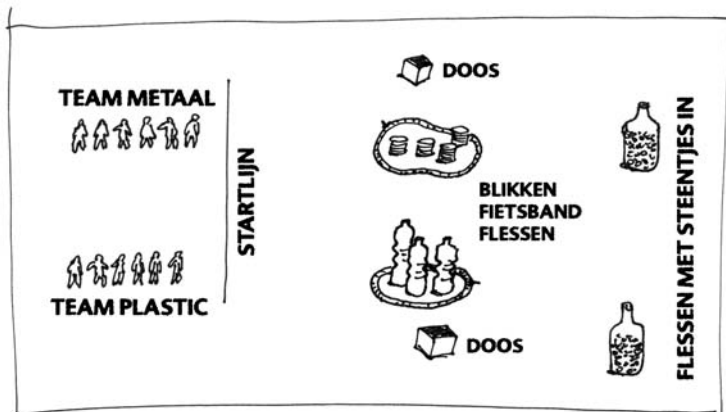
Materiaal

- 2 fietsbanden
- 2 plastic flessen met steentjes erin, zodat ze stevig op de grond blijven staan
- 2 emmers of dozen
- 15 plastic flessen. De spelers brengen zelf die flessen mee. Ze hebben die in een vorige opdracht verzameld.
- 15 blikken. De spelers brengen zelf die blikken mee. Ze hebben die in een vorige opdracht verzameld.

Terreinschikking

Trek een startlijn. Op een afstand van de startlijn zet je de 2 flessen met steentjes. De 2 flessen staan op dezelfde lijn, een 5-tal meter van elkaar.

In het midden van het terrein tussen de startlijn en de flessen zet je de 2 emmers of dozen. Een 2-tal meter naast iedere doos of emmer vorm je met een fietsband een kleine cirkel. In 1 cirkel leg je 15 plastic flessen, in de andere 15 blikken. De flessen en blikken haal je uit de PMD-zakken die de spelers hebben meegebracht.





Opdracht

De teams staan achter de startlijn.

Van elk team vertrekt 1 speler. Hij loopt naar de fles aan het einde van het terrein. Hij zet zijn vinger op de fles en draait 10 rondjes rond zijn eigen as. Dan loopt hij naar zijn cirkel (fietsband). Hij gaat in de cirkel staan en probeert 1 plastic fles of 1 blik in de emmer van zijn team te gooien. Daarna loopt hij terug naar de startlijn en tikt de volgende speler van zijn team aan. Die mag dan vertrekken.

Het spel is afgelopen als alle flessen en blikken uit de kleine cirkels zijn gegooid of als de tijd om is. **Per fles die in een emmer is beland, krijgt het team 1 punt.**

Belangrijk!

- De spelers nemen alle plastic flessen en blikken verder in hun PMD-zak mee. Ze hebben de flessen en blikken bij volgende opdrachten nog nodig.
- Let erop dat de spelers hun vinger op de fles houden wanneer ze in het rond draaien. Het is de bedoeling dat ze er echt een beetje duizelig van worden ...

Metalen verpakkingen 5: smelten

Dit spel speelt het team 'Metalen verpakkingen' tegen het team 'Glas' dat ook gesmolten wordt. De teams spelen tegen elkaar op post 5. Het materiaal voor de opdracht ligt op post 5. Je begeleidt dit spel samen met de begeleider van post 2.

Verhaal

In de recyclagefabriek worden de metalen verpakkingen vermalen en gezuiverd tot schroot. Dat schroot wordt gesmolten tot grote ijzerstaven. De staven worden platgewalst tot metaalplaten. Door goed samen te werken, moeten de spelers zo snel mogelijk in de oven terechtkomen. Daar worden ze gesmolten. De spelers proberen om sneller te zijn dan het team 'Glas' dat ook op weg is naar de oven.

Spelvorm

Samenwerkingsopdracht

Materiaal

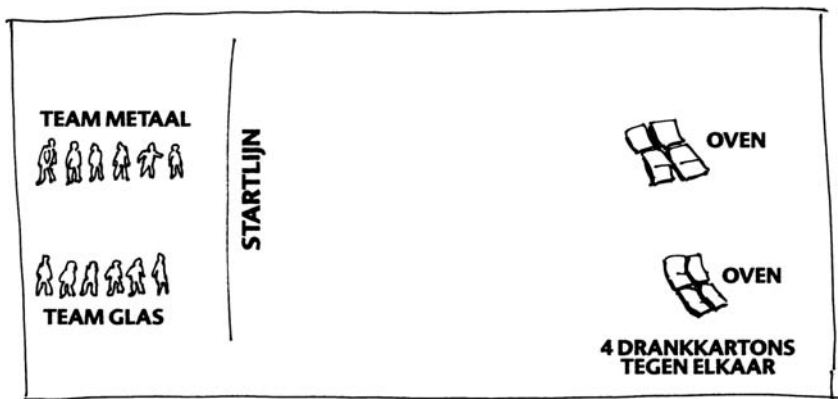
- Een 24-tal drankkartons

Vorbereiding materiaal

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

Terreinschikking

Trek een startlijn. Leg op een afstand van de startlijn 2 vierkanten van telkens 4 drankkartons. Zo maak je 2 'ovens', 1 voor het glas en 1 voor de metalen verpakkingen.



Opdracht

De teams staan achter de startlijn. Elke speler krijgt 1 drankkarton.

De spelers moeten de weg naar de oven zo snel mogelijk op hun drankkartons afleggen. Ze mogen de grond niet raken, alleen de drankkartons. Ze mogen de drankkartons niet over de grond verschuiven, maar wel oppakken en ergens anders terug neerleggen. Elk drankkarton dat op de grond ligt, moet door een speler aangeraakt worden (bv. met de voet of de hand). Een drankkarton dat volledig 'vrij' ligt (zonder dat iemand het aanraakt), neem je weg.

Het team dat als eerste volledig in zijn oven staat, wint 20 punten. Speel je het spel met 2 teams van 4 of 5 spelers, dan kan je de ovens kleiner maken (bv. 2 of 3 drankkartons).

Als er nog tijd over is, kan je ook nog het volgende spel spelen.

Leg voor elk team een oven met evenveel drankkartons als er spelers in het team zijn. Zodra alle spelers in hun oven zitten, neem je 1 voor 1 de drankkartons weg. De spelers proberen samen op de andere drankkartons te blijven staan. Ze mogen de grond niet raken. Per drankkarton dat je kan wegnemen, krijgt een team 2 extra punten.

Glas 6: een nieuwe fles maken

Verhaal

Het glas is op een hele hoge temperatuur gesmolten tot een vloeibare massa.

In deze stap gieten ze die massa in een vorm. Het glas koelt af. Zo maakt men een nieuwe fles of bokaal.

Spelvorm

Hindernissenparcours

Materiaal

- 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).

Terreinschikking

Trek een startlijn. Op een afstand van de startlijn leg je de kruipslang, het kruipnet of het blad papier en de schaar. Op een afstand daarvan leg je de 8 fietsbanden. Op een afstand van de fietsbanden trek je een aankomstlijn.

Opdracht

De spelers vormen samen een massa gesmolten glas. Tijdens deze opdracht worden ze tot nieuwe flessen gevormd.



De spelers staan achter de startlijn. Ze vormen samen een massa gesmolten glas. De spelers houden elkaar vast en springen samen naar de kruipslang (het net, het blad papier). Daar wordt het gesmolten glas tot nieuwe flessen omgevormd. De spelers kruipen 1 voor 1 door de kruipslang (of onder het net, of door het blad papier, zie verder).

De nieuwe flessen rollen verder over de transportband. Alle spelers gaan dicht tegen elkaar gedrukt op de grond liggen. Iedereen ligt op zijn buik, het gemakkelijkste is als je om de beurt het hoofd en de voeten andersom legt. De 1ste speler gaat nu languit op de transportband liggen. Daarna beginnen de spelers die op de grond liggen, naar dezelfde kant te rollen. Op die manier wordt de 1ste speler op de transportband voortgerold. Als hij van de transportband rolt, gaat hij ook op de grond liggen en is het de beurt aan de volgende speler.

Als de flessen van de transportband zijn gerold, worden ze verder vervoerd en in bakken gezet. Elke speler krijgt een fietsband waarmee hij zijn voeten samenbindt. Zo springt hij verder tot achter de aankomstlijn. Als alle flessen achter de aankomstlijn netjes in hun bak zitten, dan is de opdracht afgelopen.

Als de spelers erin slagen om de volledige opdracht binnen de tijd uit te voeren, dan krijgen ze daarvoor 30 punten. Slagen ze er niet in, dan krijgen ze voor hun inzet toch 15 punten.

Tip: hoe kruip je door een blad papier?:

Vouw het blad papier dubbel. Knip het dubbelgevouwen blad op de stippellijnen (zie tekening). Let erop dat je nooit volledig doorknipt.

Vouw nu voorzichtig het knipwerk open zodat er een soort zigzagcirkel van papier ontstaat. Kruip erdoorheen, maar wel voorzichtig zodat het papier niet scheurt. Niet iedereen kent dit trucje, dus je mag de spelers gerust helpen.

