

Vuil SPEL



HANDLEIDING

MOOI
MAKERS



COLOFON



EEN INFORMATIEF SPEL VOOR JEUGDBEWEGINGEN OVER ZWERFVUIL

‘Vuil spel!’ is een uitgave van



De Aanstokerij vzw

Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T 016 22 25 17

info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be
www.facebook.com/aanstokerij

Met de steun van de Vlaamse Overheid



Vlaanderen
verbeelding werkt



In opdracht van

Mooimakers

www.mooimakers.be

Mooimakers is het Vlaamse initiatief tegen zwerfvuil en sluikestort van de OVAM, Fost Plus en de VVSG. De OVAM is verantwoordelijk voor het afvalstoffen-, materialen- en bodemsaneringsbeleid in Vlaanderen. Fost Plus verenigt bedrijven die verpakte producten op de Belgische markt brengen. De lokale overheden zijn verantwoordelijk voor de openbare netheid en zijn verenigd in de Vereniging van Vlaamse Steden en Gemeenten (VVSG).

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van De Aanstokerij vzw en Mooimakers.

Alle rechten voorbehouden. Commercieel gebruik is niet toegelaten.

© De Aanstokerij vzw, Leuven, 2020

v.u. Jasper Van Thienen, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

In de spelhandleiding hebben we het over ‘de speler’ en ‘de spelbegeleider’ en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke term. De informatie in dit spel is gebaseerd op feiten, wetten en data uit 2020.

Voorwoord

Verenigd tegen zwerfvuil!

Zet je leden aan tot nadenken, of zet je schouders onder een actie, samen met je vereniging. Want vele handen maken licht werk. En samen actie voeren is véél gezelliger. Een grijpstokkentocht met de chiro of een vuilniszakkenloop met de scouts, een zwerfvuilactie kan vele vormen aannemen. Mooimakers helpt je met gratis materiaal en communicatiemiddelen!

Tijdens dit 'Vuil spel' probeert Mooimakers de jongeren al spelenderwijs kennis te laten maken met het onderwerp zwerfvuil, een inschatting te geven van de tijd die nodig is om het af te breken en oplossingen aan te reiken.

Inhoudsopgave

1. Spelkenmerken	4
2. Materiaal	4
3. Voorbereiding	5
4. Overzicht spelen en duur	5
5. Speluitleg	6
Korte spelomschrijving	6
Spelfiches	7
Spel 1 Rot op	7
Spel 2 Ander & beter	9
Spel 3 Ongeruimd staat netjes	11
Spel 4 Ken je plaats	15
Spel 5 Winnaars & afvallers	17
6. Nabespreking	18
7. Bijlage (invulfiche sluikstorter)	19

1. Spelkenmerken

Thema: Zwerfvuil.

Doel: De spelers bewust maken van de impact van zwerfvuil en hen ervan overtuigen zelf geen afval op de grond te gooien.

Doelgroep: Jongeren van 10-14 jaar in een jeugdvereniging.

Aantal deelnemers: 10-20 spelers.

Begeleiding: Minimum 2 spelbegeleiders.

Duur: Elk spel duurt tussen de 10 en de 25 minuten.

Setting: Buiten op een plein of grasveld dat voldoende groot is.

2. Materiaal

- 3 x 20 afvalkaarten
- 10 sluikstortkaarten
- 7 alternatiefkaarten
- 4 x houten totem (PZV = potentieel zwerfvuil)
- 4 afvalemers
- fluovestje, handschoenen, grijpstok, borstel en blik voor elk team
- whiteboardmarker
- wisdoekje
- 4 zoneborden
- 5 sorteerborden (PMD, glas, papier en karton, GFT, rest)
- afbakenkegels
- uitleg scoresysteem 'Winnaars & afval-lers' -(Zak-peuk-blik)

Zelf voorzien:

- stoel voor elke speler

3. Voorbereiding

‘Vuil spel’ bestaat uit 5 korte spelen die los van elkaar of als een geheel kunnen gespeeld worden tijdens een activiteit van de jeugdbeweging. Kies vooraf afhankelijk van de tijd hoeveel en welke spelen aan bod komen en neem de bijhorende fiches door.

Het onderwerp komt het meest tot zijn recht als spelen 1 tot en met 4 na elkaar worden gespeeld. Spel 5 ‘Winnaars & afval-lers’ is dan weer ideaal om als tussendoortje te spelen.

Als je spel 3 speelt, contacteer dan vooraf al iemand van de leiding die de rol van sluikstorter zal opnemen tijdens het spel. De sluikstorter moet het spel ongemerkt kunnen saboteren. Hij speelt zo onopvallend mogelijk mee en lijkt te gaan voor de winst van zijn team, maar in feite speelt hij dus tegen de groep.

4. Overzicht spelen en duur

Spel	Naam van het spel	Doelstelling	Tijdsinschatting
1	Rot op	Afbraaktijd zwerfvuil	15 minuten
2	Ander & beter	Zwerfvuil vermijden	20 minuten
3	Opgeruimd staat netjes	Zwerfvuil opruimen	25 minuten
4	Ken je plaats	Zwerfvuil sorteren	15 minuten
5	Winnaars & afval- lers	Competitief tussendoortje	10 minuten

5. Speluitleg

KORTE SPELOMSCHRIJVING

Tijdens 4 spannende en actieve spelen leren de spelers wat zwerfvuil is, hoelang het afval nodig heeft om af te breken, hoe afval te vermijden en vooral: hoe eenvoudig het is om je afval gewoon in de vuilnisbak te gooien!

In het 1^{ste} spel 'Rot op' ontdekken de spelers dat zwerfvuil traag of zelfs nooit afbreekt, waardoor ze tijdens het spel 'Ander & beter' hopelijk extra gemotiveerd zijn om te vermijden dat het afval dat ze produceren tijdens hun dagelijkse activiteiten zwerfvuil wordt. De zaken die toch op de grond en in het water belanden ruimen de teams in spel 3 'Opgeruimd staat netjes' zo snel mogelijk op. Maar ze worden hierin tegengewerkt door een sluikstorter, die ze dan ook zo snel mogelijk moeten ontmaskeren. Tijdens 'Ken je plaats', het 4^{de} spel, sorteren de teams zo correct mogelijk het geraapte zwerfvuil zodat het hierna op de juiste manier verwerkt of gerecycleerd kan worden.

De spelen komen het meest tot zijn recht als ze elkaar opvolgen, maar kunnen ook los van elkaar gespeeld worden. Op het einde bepaalt de totaalscore van de gespeelde onderdelen welk team het meeste punten heeft. Zij zijn de winnaars van 'Vuil spel!'. Propertjes!

SPEL 1: ROT OP

15 MINUTEN

Doel:

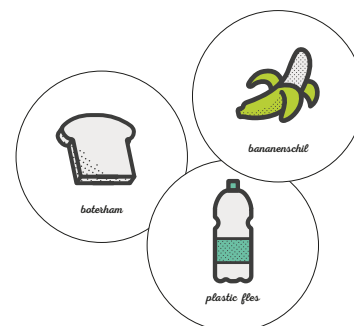
De spelers leren hoe lang afval nodig heeft om af te breken.

Materiaal:

- 1 set van 20 afvalkaarten

Zelf voorzien:

- stoel voor elke speler



Vooraf:

Plaats de stoelen op een rechte lijn naast elkaar. Strooi evenveel kaarten op de grond als er spelers zijn.

Verloop:

Op het speelterrein liggen kaarten met afval op. Vraag elke speler een stuk afval op te rapen en met die kaart willekeurig op een stoel te gaan staan.

Geef de spelers de volgende instructie:

“Jullie hebben allemaal een stuk afval opgeraapt, een goed begin! Afval dat op de grond ligt, noemen we zwerfvuil. Als zwerfvuil niet wordt opgeruimd, kan het lang duren voordat het wordt afgebroken. Soms gebeurt dat zelfs nooit.

Om te zien hoe lang het duurt voor iets wordt afgebroken, krijgen jullie een opdracht. Probeer samen jullie opgeraapte afval te ordenen naar afbraaktijd. Helemaal links komt de speler te staan met het stuk afval dat het snelst afbreekt, helemaal rechts de speler met afval dat het meeste tijd nodig heeft om af te breken. Daartussen staat iedereen in oplopende volgorde. Jullie moeten je dus verplaatsen over de stoelen, want niemand mag de grond raken. Behalve de speler met het **lachend kakske** op de achterkant, die heeft al pech genoeg gehad! Hij is de enige die zich over de grond mag verplaatsen. Veel succes!”

Wie denkt juist te staan, legt zijn stuk afval voor zich op de grond.

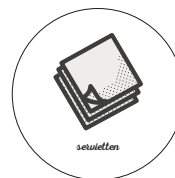
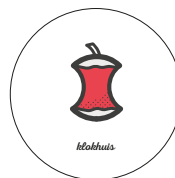
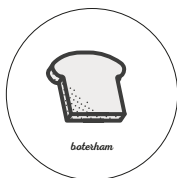
Als de groep klaar is, vraag dan de spelers hoe zeker ze zelf zijn over deze opstelling. Overloop daarna de afbraaktijden en help de spelers in de juiste volgorde te gaan staan als dat nodig is.

Overloop met de spelers de chronologie van de afbraaktijden. (zie achterkant)

De afbraaktijden:

Een paar dagen tot een jaar

1. boterhammen
2. krant
3. klokhuis
4. serviet



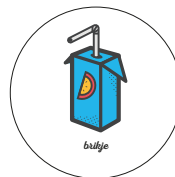
1 tot 10 jaar

5. bananenschil
6. drankbeker karton
7. pizzadoos



10 tot 50 jaar

8. peuk
9. kauwgum
10. brikje



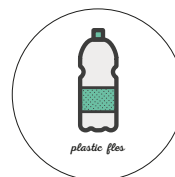
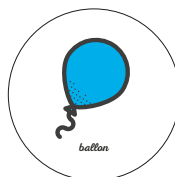
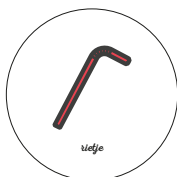
Meer dan 50 jaar

11. blikje
12. wegwerpluier



Oneindig

13. verpakking piepschuim
14. snoepwikkel
15. plastic zak
16. chipszak
17. rietje
18. ballon
19. glas
20. plastic fles



Vraag de spelers wat hen verrast heeft.

Als je ook een volgend spel speelt, verdeel dan de spelers op basis van de rij stoelen in 4 gelijke teams. Laat elk team een (leuke) naam verzinnen.

SPEL 2: ANDER EN BETER

20 MINUTEN

Doel:

De teams vermijden dat afval zwerfvuil wordt.

Materiaal:

- 1 set van 20 afvalkaarten
- 7 alternatiefkaarten
- 4 x houten totem (PZV = potentieel zwerfvuil) om vast te houden terwijl ze overlopen
- 4 afvallemmers in teamkleuren
- whiteboardmarker en wisdoekje



Vooraf:

- Maak een parcours van 10 meter lang, leg eventueel hindernissen onderweg zoals een stoel of boomstam.
- Plaats de 4 afvallemmers op het einde van het parcours. Schrijf op elke emmer de teamnaam met de whiteboardmarker.
- Verspreid de 20 afvalkaarten evenredig over het parcours.

Verloop:

Tijdens verschillende activiteiten uit de leefwereld van de spelers kunnen de teams punten verdienen door zwerfvuil te vermijden. Ze moeten een parcours overbruggen op een speelse manier, aangepast aan de activiteit, en tegelijkertijd het afval dat ze daarbij produceren bijhouden tot aan de vuilbak aan de overkant.

Geef elk team een houten totem, dit is PZV (Potentieel ZwerfVuil) dat ze moeten bijhouden onderweg. Vertel de spelers dit:

“Het is belangrijk om geen zwerfvuil te creëren tijdens dagelijkse activiteiten. Er is altijd wel een vuilnisbak in de buurt, en anders hou je het afval best even bij.

In dit spel moeten jullie met (een deel van) het team een parcours overbruggen, terwijl je een activiteit uitvoert. Ik geef telkens de opdracht en vertel daarbij hoe en met hoeveel jullie je moeten verplaatsen. Belangrijk is dat jullie daarbij altijd de houten totem vasthouden! Dit is PZV, Potentieel ZwerfVuil. Als de PZV toch op de grond valt, verliest je team 5 punten.

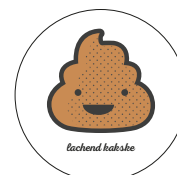
Er zijn natuurlijk ook punten te verdienen. Op het parcours ligt namelijk zwerfvuil. Voor elk stuk afval dat je team kan oppikken onderweg verdient je team 1 extra punt. Het team dat als eerste arriveert, krijgt een alternatiefkaart. Die kan 5 extra punten opleveren, door een speler te laten uitbeelden wat er op de kaart staat en dit te raden. Elk team dat arriveert en de PZV in de vuilnisbak kan werpen, wint uiteraard ook 1 punt. Sommige afvalkaarten hebben een lachend kakske op de achterkant. Het team dat zo'n stuk zwerfvuil opraapt, krijgt een bonuspunt.”

Tip:

- Wacht tot alle teams weer op hun beginsituatie staan en laat dan een speler van het winnende team het alternatief uitbeelden voor de hele groep. Alleen de teamleden mogen raden, maar zo krijgt iedereen de info van de alternatieven mee.
- Om het oversteken moeilijker te maken: leg hindernissen op het traject, zoals een stoel, boomstam, tunnel waar de spelers door moeten, ...

Winst:

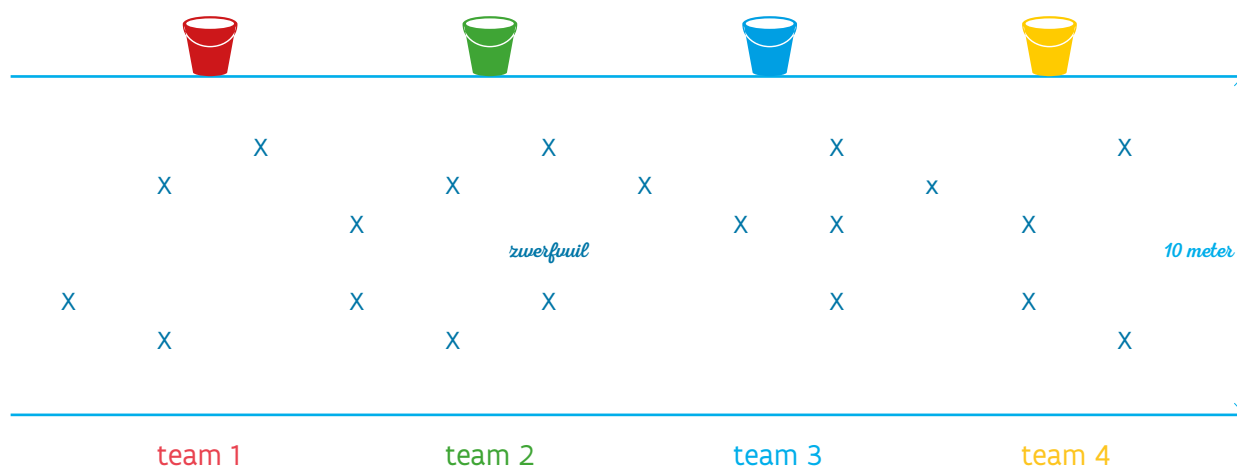
- Alternatiefkaart raden: +5 (pluspunten)
- Voor elk overgebracht stuk afval: +1 (pluspunten)
- Afval met lachend kakske: +1 (pluspunten)
- Afval dat valt onderweg en zwerfvuil wordt: -5 (strafpunten)



Noteer de punten elke keer met de whiteboardstift op de teammemmers.

Opdrachten:

Activiteit	Aantal spelers	Manier van verplaatsen	PZV	Alternatief
Joggen	Hele team	Slechts 3 voeten mogen de grond raken.	Flesje water	Drinkbus
Fietsen naar school	2	Een speler fietst, de andere is rugzak.	Zilverpapier	Brooddoos
Blijven plakken op straathoek	Hele team	Knuffelend in innige omhelzing.	Kauwgom	Pepermuntje
Babysitten	2	Een speler is 'buggy', de andere stuurt. (zoals kruiwagentje)	Wegwerpluier	Herbruikbare luier
Naar feestje of festival gaan	Hele team	1 crowdsurfer en 2 dragers	Plastic bekens	Herbruikbare bekens
Chillen in park	2	Koprol met 2	Chipszak	Snacks in potje met deksel
Shoppen	Hele team	'Zak' (PZV) doorgeven: de persoon die de zak vastheeft mag niet stappen, de anderen bewegen er rond.	Plastic draagtas	Rugzak of totebag



SPEL 3: OPGERUIMD STAAT NETJES

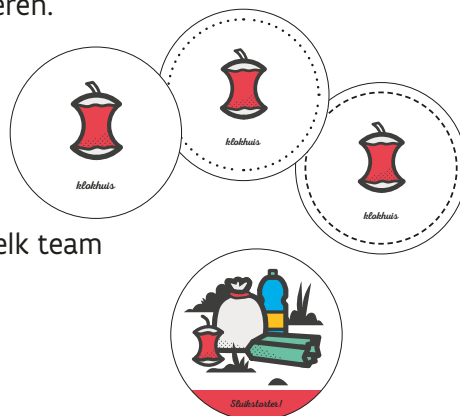
25 MINUTEN

Doel:

- De teams verzamelen om ter meest zwerfvuil en verdienen zo punten.
- De teams ontdekken de gevolgen van zwerfvuil.
- De teams proberen als eerste de sluikstorter te ontmaskeren.

Materiaal:

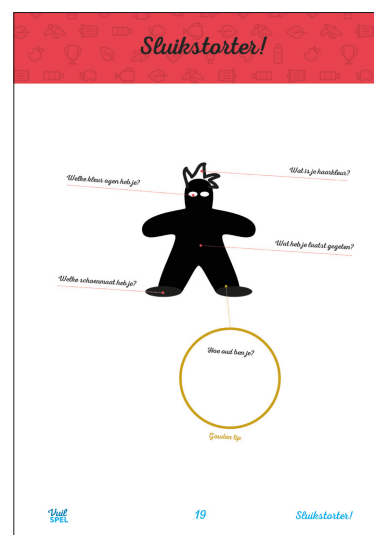
- 3 sets van 20 afvalkaarten
- 10 sluikstortkaarten
- fluovestje, handschoenen, grijpstok, borstel en blik voor elk team
- 4 zoneborden
- 4 afvalemers
- whiteboardmarker
- wisdoekje
- afbakenkegels
- 1 houten totem (PZV = potentieel zwerfvuil)



Vooraf:

- Kies vooraf een begeleider uit die je de rol van sluikstorter zal geven tijdens het spel. De sluikstorter moet het spel ongemerkt saboteren. Hij speelt zo onopvallend mogelijk mee en lijkt te gaan voor de winst van zijn team, maar in feite speelt hij dus tegen de groep.
- Neem de sluikstorter **vóór het spel** even apart, zodat hij kan gebriefd worden. Geef hem ook al de **10 sluikstortkaarten**. Deze kaarten dumpst hij tijdens het spel ongezien verspreid over het terrein. In plaats van zwerfvuil op te ruimen, maakt hij het erger.
- Stel de sluikstorter volgende vragen en noteer de antwoorden met de marker op het gelamineerde blad (p.19):

- o Welke schoenmaat heb je?
- o Wat heb je laatst gegeten?
- o Welke kleur ogen heb je?
- o Wat is je haarkleur?
- o Hoe oud ben je?



SPEL 3: OPGERUIMD STAAT NETJES

- Baken het terrein af in 4 zones door middel van de kegels. Plaats aan de uithoek van elke zone een stoel met een zonebord op of hang dit ergens omhoog.
- Maak in het midden van het terrein een 'containerpark' door er de 4 afvalcontainers van de teams te plaatsen en leg bij elke emmer de 4 attributen. Een begeleider staat in het midden om het geraapte zwerfvuil in ontvangst te nemen.
- Strooi de 3 x 20 afvalkaarten evenredig uit over de 4 zones (ongeveer 15 per zone).



Verloop:

De spelers verzamelen per team bij hun afvalemmer. Daar liggen ook de 4 attributen die nodig zijn voor het opruimen van zwerfvuil.



Geef de spelers de volgende instructie:

“Jullie zien dat er veel zwerfvuil op het terrein ligt. Jullie krijgen 10 minuten om dit met de juiste attributen op te ruimen. Hoe meer afval jullie verzamelen, hoe meer punten er zijn te verdienen. Het verzamelde afval breng je naar jullie eigen emmer. Elk stuk afval is 1 punt waard.”

Het terrein is verdeeld in 4 zones: straat, water, bos en de stoep. Toon de zoneborden op het terrein. In iedere zone geldt er een specifieke manier om het zwerfvuil te rapen:

“In iedere zone geldt er een **specifieke manier om het zwerfvuil te rapen**:

- Op straat mogen enkel spelers komen met een **fluovestje** aan.
- Afval kan enkel uit het water gehaald worden met een **grijpstok**.
- In het bos zijn **handschoenen** nodig om takken en bramen weg te duwen.
- De stoep keren gebeurt met **borstel en blik**, als iedereen dit doet is de straat proper!

Als een speler met het juiste attribuut in een zone is, mag hij daarmee 1 stuk zwerfvuil rapen. Daarna brengt hij het afval naar de afvalemmer en moet dan van attribuut wisselen. Iemand mag dus nooit 2x na elkaar met hetzelfde attribuut naar dezelfde zone gaan! Jullie zullen dus na elk verzameld stuk zwerfvuil naar het kamp moeten komen en daar van attribuut wisselen.

Heel belangrijk: tussen de spelers zit een **sluikstorter**! Dit is één van jullie aan wie ik in het geheim de opdracht gaf het spel te saboteren. De sluikstorter speelt zo onopvallend mogelijk mee en lijkt te gaan voor de winst van zijn team, maar in feite speelt hij dus tegen jullie allemaal.

De sluikstorter doet aan sluikstorten. Hij heeft **sluikstortkaarten**, waarop afval staat dat geen zwerfvuil meer is (zetel, matras, ...). Deze kaarten dumpt hij ongezien ergens op het terrein in de loop van het spel. In plaats van zwerfvuil op te ruimen, maakt hij het dus erger. Als jullie zo'n sluikstortkaart vinden, gooi je die in de emmer bij het zwerfvuil. Op het einde van het spel gaan de teams tegen elkaar strijden voor deze kaarten.

Er zijn 2 voordelen aan een sluikstortkaart:

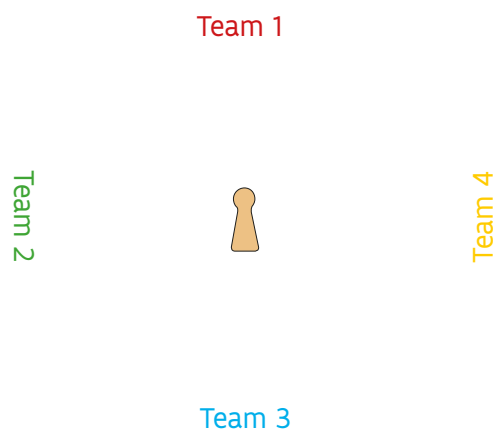
- Eerst en vooral helpt een sluikstortkaart om de sluikstorter te **ontmaskeren**. Elk team krijgt per gewonnen kaart een tip over de sluikstorter.
- Een sluikstortkaart telt niet voor 1 maar voor **5 punten**.

Geef het startsignaal en laat de teams zwerfvuil rapen totdat het hele terrein opgeruimd is.

Tel daarna hoeveel stukken er in de afvallemmers zitten en noteer dit voor elk team.

- Elk stuk afval telt voor 1 punt.
- Een sluikstortkaart telt voor 5 punten.
- Sommige afvalkaarten hebben een lachend kakske op de achterkant. Het team dat zo'n stuk zwerfvuil opdraagt, krijgt een bonuspunt.

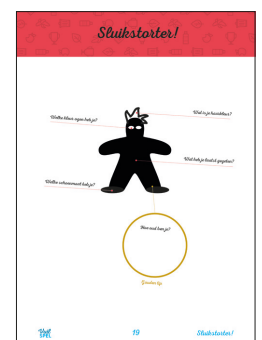
Roep na de puntentelling de teams samen en vraag hen in een vierkant te gaan staan om **vlaggenroof** te spelen met de gevonden zwerfvuilkaarten:



Leg een houten totem in het midden. Laat de spelers zichzelf nummeren per team van 1 tot 5. Strijd voor de eerste 9 sluikstortkaarten. Roep een nummer. Elke speler met dat nummer loopt naar het midden en probeert de totem te bemachtigen. Het team van de speler die de totem naar zijn kamp kan brengen, verdient een tip over de sluikstorter.

Belangrijk: dit mag eender welke tip zijn, behalve de leeftijd van de sluikstorter! Deze gouden tip krijgt het team dat de totem bemachtigt bij de laatste strijd.

Na afloop van vlaggenroof mogen alle teams 1 x gokken wie de sluikstorter is. Laat ze dit komen influisteren, om elkaar niet te beïnvloeden. Elk team dat de sluikstorter kan ontmaskeren, krijgt 10 bonuspunten.



Winst:

Tel de punten op, vergeet niet dat een team dat de sluikstorter kan **ontmaskeren** 10 bonuspunten krijgt.

Tip:

Bewaar de afvallemmers met het geraapte afval per team. Deze zijn de startsituatie voor het sorteerspel 'Ken je plaats'.

SPEL 4: KEN JE PLAATS

15 MINUTEN

Doel:

De teams sorteren het zwerfvuil dat ze in de afvalcontainers verzamelden tijdens het vorige spel.

Materiaal:

- 4 afvalcontainers met de verzamelde afvalkaarten uit spel 3 van elk team
- 5 sorteerborden (PMD, glas, papier en karton, GFT, rest)
- whiteboardmarker
- wisdoekje

Zelf voorzien:

- 5 stoelen

Verloop:

Plaats 5 stoelen in een kring en zet bij elke stoel een bordje (PMD, glas, papier en karton, GFT, restafval). Plaats in het midden van de kring de 4 afvalcontainers met het geraapte zwerfvuil van elk team uit spel 3 (zie achterkant voor de opstelling). Als je het spel speelt zonder spel 3 vooraf gespeeld te hebben, verdeel het afval dan over de containers.

Alle teams vaardigen 1 speler af om het spel te spelen. De teams spelen dit spel om beurt. De afgevaardigde speler gaat in de kring staan en krijgt 1 minuut om alle afvalkaarten uit de afvalcontainer van zijn team op de juiste manier te sorteren. Een speler mag maar lopen met 1 kaart per keer! Als een team klaar is, tel dan het afval dat juist gesorteerd is en schrijf de punten op de container. Alle teams doen dezelfde oefening en hebben hiervoor evenveel tijd.

Winst:

Elke kaart die juist gesorteerd is, is 1 punt waard. Noteer de punten op de afvalcontainer van het team met de whiteboardmarker.

SPEL 4: KEN JE PLAATS



SPEL 5: WINNAARS EN AFVAL-LERS

10 MINUTEN

Doel:

Dit spel is leuk als competitief tussendoortje.

Materiaal:

- Uitleg zak-peuk-blik

Verloop:

Dit spel wordt gespeeld zoals 'Blad-steen-schaar', maar heet voor de gelegenheid 'Zak-peuk-blik'.

Wat doet wat verdwijnen?

Vuil SPEL		Zak-peuk-blik!			
		wint van			
		wint van			
		wint van			

6. Nabespreking

Geef de groep een set afvalkaarten (20). Vraag hen samen het afval in 3 groepen te verdelen:

- Afval dat je dagelijks creëert
- Afval dat je wekelijks creëert
- Afval dat je maandelijks creëert

Laat de spelers in groepjes nadenken over alternatieven voor afval of manieren zoeken om minder afval te creëren.

Een leuk idee voor een activiteit: geef de teams een half uur om zoveel mogelijk zwerfvuil te rapen. Daarna krijgen ze nog eens een half uur om met dit geraapte afval een creatie te maken.

Of neem een kijkje op www.mooimakers.be en vind daar nog andere leuke spelletjes rond zwerfvuil.

Sluikstorter!

