



Zwerfafvalspel

Wat zijn de afbraaktijden?

Vorbereiding

1. Print de afbraaktijdenkaartjes en de zwerfafvalkaartjes uit in kleur. Lamineer ze eventueel.
2. Span ongeveer vijf meter waslijn tussen twee palen of bomen.
3. Knijper de afbraaktijdenkaartjes verspreid aan de waslijn in oplopende volgorde.
4. Maak de startplek op ongeveer 5-7 meter van de waslijn. Leg hier de timer, de zwerfafvalkaartjes en de overige wasknijpers neer.
5. Maak minimaal twee teams met elk maximaal tien spelers. Let op dat de teams niet bij elkaar kijken tijdens het spelen.

Speluitleg

- Laat als voorbeeld één **foto met zwerfafval** zien. Hoe lang denken de spelers dat de natuur erover doet om dit zwerfafval te verteren?
- Wijs op de **waslijn met de afbraaktijdenkaartjes**. Waar past het voorbeeldkaartje?
- Vertel dat de spelers zo snel mogelijk de tien zwerfafvalkaartjes op de juiste plek aan de lijn moeten hangen.
- Start de tijd. **Let op:** er mag maar één speler tegelijk rennen met **maximaal één kaartje** in zijn hand
- **Stop** de tijd tijdelijk zodra het laatste kaartje opgehangen is.
- Check welke kaartjes **goed/fout** hangen en breng de foutief geplaatste kaartjes terug naar het startpunt.
- **Herstart de tijd** als de spelers de fout geplaatste kaartjes opnieuw één voor één ophangen.
- **Herhaal dit** totdat alle zwerfafvalkaartjes op de goede plek hangen.
- Stop de tijd definitief. Laat de teams weten wat hun eindtijd is. Noteer de tijd eventueel om de **snelste tijd** van alle teams te kunnen bepalen.

Benodigdheden:

- ✓ Waslijn
- ✓ Wasknijpers (20 stuks)
- ✓ Afbraaktijdenkaartjes (2 weken, 6 maanden, 1 jaar, 5 jaar, 12 jaar, 20 jaar, 50 jaar en oneindig)
- ✓ Zwerfafvalkaartjes (klokhuis, bananenschil, krant, ijsstokje, sigarettenpeuk, kauwgom, blikje, glazen jampotje, plastic tas, fietsband)
- ✓ Timer
- ✓ Deze kaart met uitleg voor de speleider

 2 - 10 spelers

 circa 15 minuten

 Hang zo snel mogelijk de tien zwerfafvalkaartjes op de juiste plek aan de waslijn.

Afbraaktijd = tijd die de natuur erover doet om afval te verteren.



klokhuis
2 weken



sigarettenpeuk
12 jaar



glazen jampotje
oneindig



krant
6 maanden



kauwgom
20 jaar



plastic tas
oneindig



bananenschil
1 jaar



blikje
50 jaar



fietsband
oneindig



ijsstokje
5 jaar

*In de regel zijn afbraaktijden afhankelijk van de omstandigheden.
Om dit spel te kunnen spelen is echter gekozen voor vaste afbraaktijden.*

AAN DE SLAG MET
AFVAL

SUPPORTER VAN
SCHOON ^{NL}