



## Candle in the wind

- 
- 
- 16- tot 18-jarigen
- duur: ongeveer 3 uur
- terrein: dorpspel

### **Inkleding**

Ons milieu is als een brandende kaars. Als we de vlam niet doven, smelt de kaars. Als we niet minder met de auto rijden, energie verbruiken, vlees eten, recyclen ... smelten de poolkappen. Daarom wordt de groep in twee verdeeld. Beide ploegen moeten duels tegen elkaar uitvoeren in een dorpspel. Elke ploeg heeft een kaars die bij elke opdracht wordt aangestoken. Ze krijgen telkens dezelfde opdracht, in verband met het milieu. Wanneer een ploeg terug aan de centrale post is na het uitvoeren van een opdracht, wordt hun kaars uitgeblazen. De ploeg die het snelst de opdrachten uitvoert, zal de grootste kaars overhouden en heeft het best gestreden voor het behoud van milieu en natuur.

### **Opdrachten**

1. Minder auto's op de weg: De begeleiding koopt op voorhand zes keycards bij de NMBS. Elke ploeg krijgt drie keycards mee ter waarde van elk 16 euro (waarde in het voorjaar van 2009) . De bedoeling is de keycards zo snel mogelijk te verkopen aan mensen met een rijbewijs. Beide ploegen krijgen een fototoestel mee om foto's te nemen van de rijbewijzen van de kopers. De ploeg die het eerst terugkomt met het correcte bedrag (3 x 16 euro) en bijhorende foto's (en dus drie chauffeurs in de richting van het openbaar vervoer heeft geduwd), heeft deze opdracht gewonnen.
2. Recyclen: Elk groepje krijgt een PMD-vuilniszak en een gewone huisvuilniszak mee. De ploeg die het snelst terugkomt met twee volle zakken vuilnis dat gevonden is langs de wegen, is gewonnen.
3. Quiz: Stel de spelers een aantal vragen met betrekking tot het milieu en de gevolgen van onze levensstijl daarop. Op die manier worden ze zich meer bewust van een aantal kleine dingen. Voor elke vraag die een ploeg juist antwoordt, wordt de kaars van de andere ploeg een aantal minuten aangestoken.
4. Milieutips: Probeer twee milieutips wat populariteit te geven: een baksteen in de bak achter de wc steken zodat er bij het doorspoelen minder water wordt verbruikt en de vaatwasmachine volledig vullen alvorens ze aan te zetten. Beide ploegen krijgen opnieuw een fototoestel mee om bewijsmateriaal te maken. Beide ploegen zoeken (elk een ander) huis waar de vaatwas vol zit. Ze krijgen ook elk een baksteen mee, om een huishouden ervan te overtuigen deze truc toe te passen.



5. Vuilnismannen zijn tof: Het beroep vuilnisman wordt helaas niet steeds voldoende gerespecteerd. Terwijl zij het zijn die onze vuile klusjes opknappen en ervoor zorgen dat de gemeente er netjes bij ligt. Ga daarom op zoek naar een vuilnisman (of –vrouw) en doe bij hem of haar thuis als bedanking en eerbetoon de afwas.
6. Slogan: Elke ploeg verzint een slogan om de andere leden van de jeugdbeweging milieubewust te maken. De ploegen maken hiervan ook een mooie affiche, die kan worden opgehangen in de lokalen. De ploeg met de beste slogan laat de kaars van de andere ploeg vijf minuten branden.
7. Fruit en groenten van eigen bodem: Alvorens over te gaan tot het vieruurtje, gaat elke ploeg naar lokale landbouwers, op zoek naar lokale groeten en fruit om een lekker vieruurtje te maken voor de anderen. Want fruit en groeten die van ver komen, leggen een lange weg af, wat leidt tot energieverpilling en dergelijke.

## **Materiaal**

- Twee kaarsen
- Twee digitale fototoestellen
- Lucifers
- Vuilzakken
- Zes keycards
- Quizvragen
- Twee bakstenen
- Papier
- Verf