

## INDEHOLDER:

- 1 x spilleregler
- 1 x spilleplade
- 10 x  brikker
- 10 x  brikker
- 9 x  brikker
- 7 x  brikker
- 10 x  brikker
- 10 x  ekstrabrikker



## AFFALDETS CIRKLER

# SPILLEREGLER

**Alder:** Fra 8 år

**Antal:** Min. 1 spiller og  
1 gamemaster

Spillet bør spilles med vejledning  
fra en gamemaster.

## INTRODUKTION

Affaldets Cirkler er et debatspil om affald og cirkulær økonomi. Spillerne skal tage stilling til, hvad de vil gøre med deres affald, og overveje hvilke konsekvenser valget har for miljøet. Undervejs vil der opstå tvivl og debat, og spillerne vil måske sætte spørgsmålstejn ved den måde, vi behandler vores brugte ting på.

Spillet's gamemaster fører spillerne rundt på spillepladen ved at stille spørgsmål og lægge op til debat undervejs. Mange af spørgsmålene har ikke et rigtigt eller forkert svar, idet svaret afhænger af gældende regler for affaldshåndtering og genstandens tilstand.

### Affaldets 6 veje:

1. Direkte genbrug
2. Vask og genbrug
3. Genanvendelse
4. Natur- og biogas
5. Energi og varme
6. Deponi

### Gamemasteren:

Gamemasteren bør i nogen udstrækning have viden om affald, genbrug, genanvendelse og energiudvinding\*.

\*Få hjælp i Miljø- og Fødevareministeriets kredsløbsgrafik fra "Kend dit affald" 2014.

## FORBERED

Læg brikkerne i 5 bunker efter farve med forsiden opad, så man kan se alle brikker:

Nyindkøbte varer  
(startbrikker)



Affaldsfraktioner

Brugte varer



Nye varer  
(butiksvare)





Ja/nej-brikker

## SÆT I GANG

Gamemasteren indleder spillet med en fortælling. Begynd fx sådan her:  
"Du kommer ud fra butikken. Hvad har du købt?"

Spilleren/holdet trækker en orange brik og svarer ved at placere den på feltet.  
Brikken bliver liggende.

Herefter leder gamemasteren spillerne rundt på spillepladen, én cirkel ad gangen, fra felt til felt. Begynd med den mindste cirkel. Gamemasteren læser teksten mellem felterne og spørgsmålene inden i felterne op. Spilleren/holdet svarer på spørgsmålene ved at lægge en brik svarende til feltets farve.

Når der lægges en nej-brik som denne  , må spilleren/holdet vende tilbage og forsøge sig med næste cirkel. Når der lægges en ja-brik som denne  , må spilleren/holdet forsætte ad samme cirkel.

Når en cirkel er gennemført, leder gamemasteren spilleren/holdet videre til næste cirkel for at undersøge, hvor mange mulige veje, affaldet kan tage. Hver runde består af én genstand (én fraktion), der føres gennem alle spillets cirkler.

## SKAB DEBAT

Undervejs i spillet er det gamemasterens opgave at skabe debat blandt spillerne.

Affaldets vej bestemmes i stor udstrækning af den skraldespand, det smides i. Gamemasteren kan derfor åbne op for andre mulige veje ved at spørge "Kunne man" i stedet for "bliver den", eksempelvis "Kunne man lave telefonen om til noget andet?" frem for "Bliver telefonen lavet om til noget andet?". Det åbner op for refleksion over, hvordan vi behandler vores affald, og hvorvidt det er den mest hensigtsmæssige måde.

Gamemasteren kan ligeledes åbne op for refleksion ved at spørge ind til, hvad der ville ske, hvis genstanden var blevet smidt i en anden skraldespand. Eksempelvis "Hvad sker der med bananskrællen, hvis du smider den til restaffald i stedet for madaffald?".

## AFSLUT SPILLET

Når en runde er slut, konkluderer spillerne, hvor mange veje genstanden kan tage og hvilken én af disse, der er bedst for miljøet. En gennemført runde giver titlen "Sorteringsekspert" i den pågældende fraktion, fx "Sorteringsekspert i madaffald".

Spillet er slut, når spilleren/holdet har været igennem alle affaldsfraktioner og er blevet sorteringsekspert(er) i alle fraktioner.

SPILLET ER UDARBEJDET AF:

Naboskab  
Enghavevej 80C, 4. sal  
2450 København SV.

