

# Voedselverliezen... dagelijkse kost!

R. De Man, H. Geeraert, E. Pattyn, C. Schreurs

## Één derde van al het geproduceerde voedsel gaat verloren...

Hoewel voldoende voedsel voor iedereen geproduceerd wordt, lijden 800 miljoen mensen wereldwijd honger. Eén van de redenen zijn de enorme hoeveelheden voedsel die jaarlijks verloren gaan. Deze voedselverliezen worden deels veroorzaakt door de consument, die op een onbewuste en verspillende manier met voedsel omgaat. Ook heeft de omgang met het geproduceerd voedsel zijn impact op het milieu. Jongeren staan nog aan de voet van hun zelfstandig leven. Daarom is het van groot belang hen op een ingenieuze manier in te lichten over dit probleem.

## Wist je dat

In 2012 ging er wereldwijd 936 miljard dollar (711 miljard euro) aan voedsel verloren. Dit is bijna even groot als het bruto binnenlands product van Nederland of Indonesië. Bovendien wordt jaarlijks 4,4 miljard ton CO<sub>2</sub> extra uitgestoten door productie van voedsel dat uiteindelijk verloren gaat.



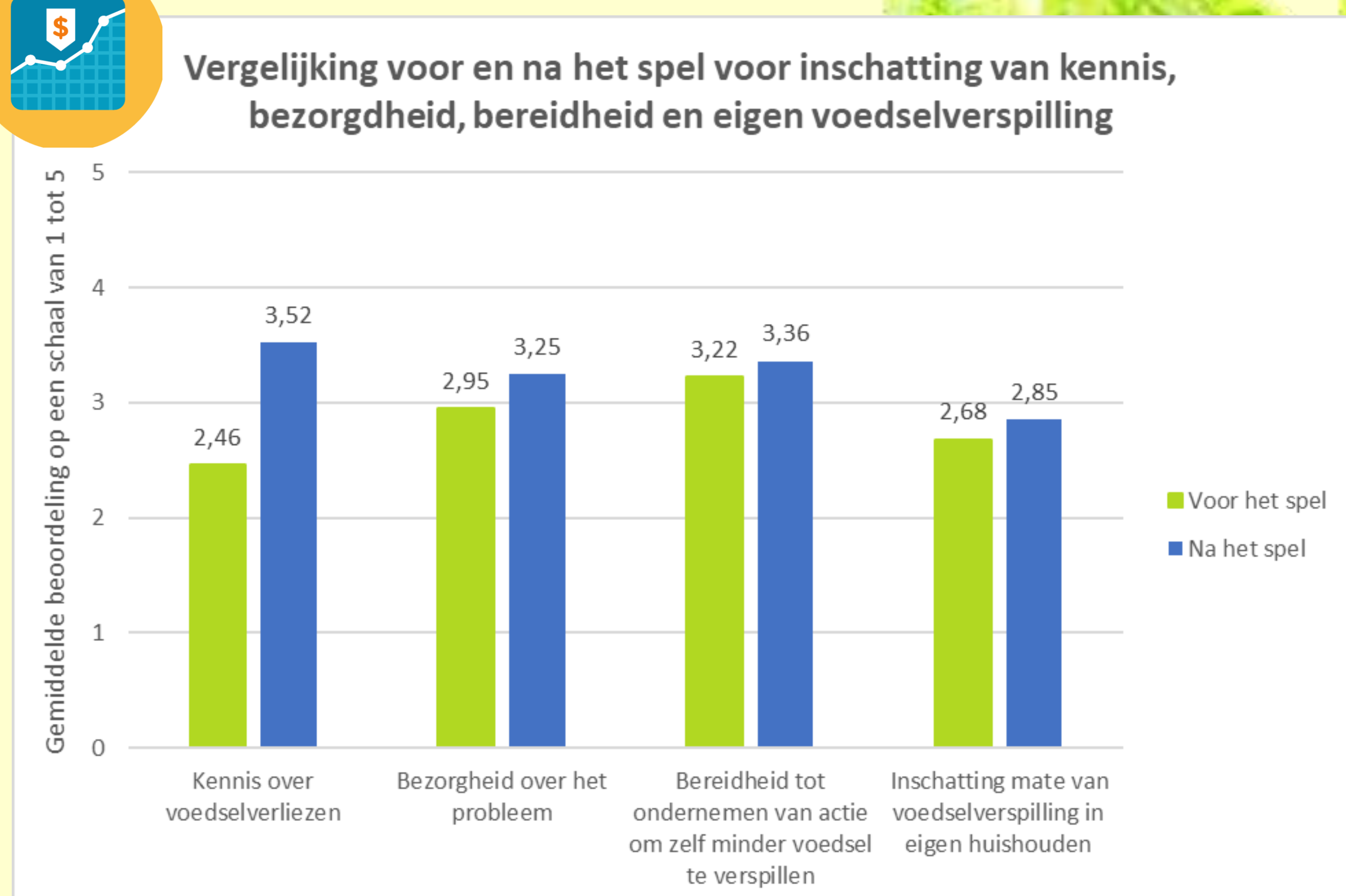
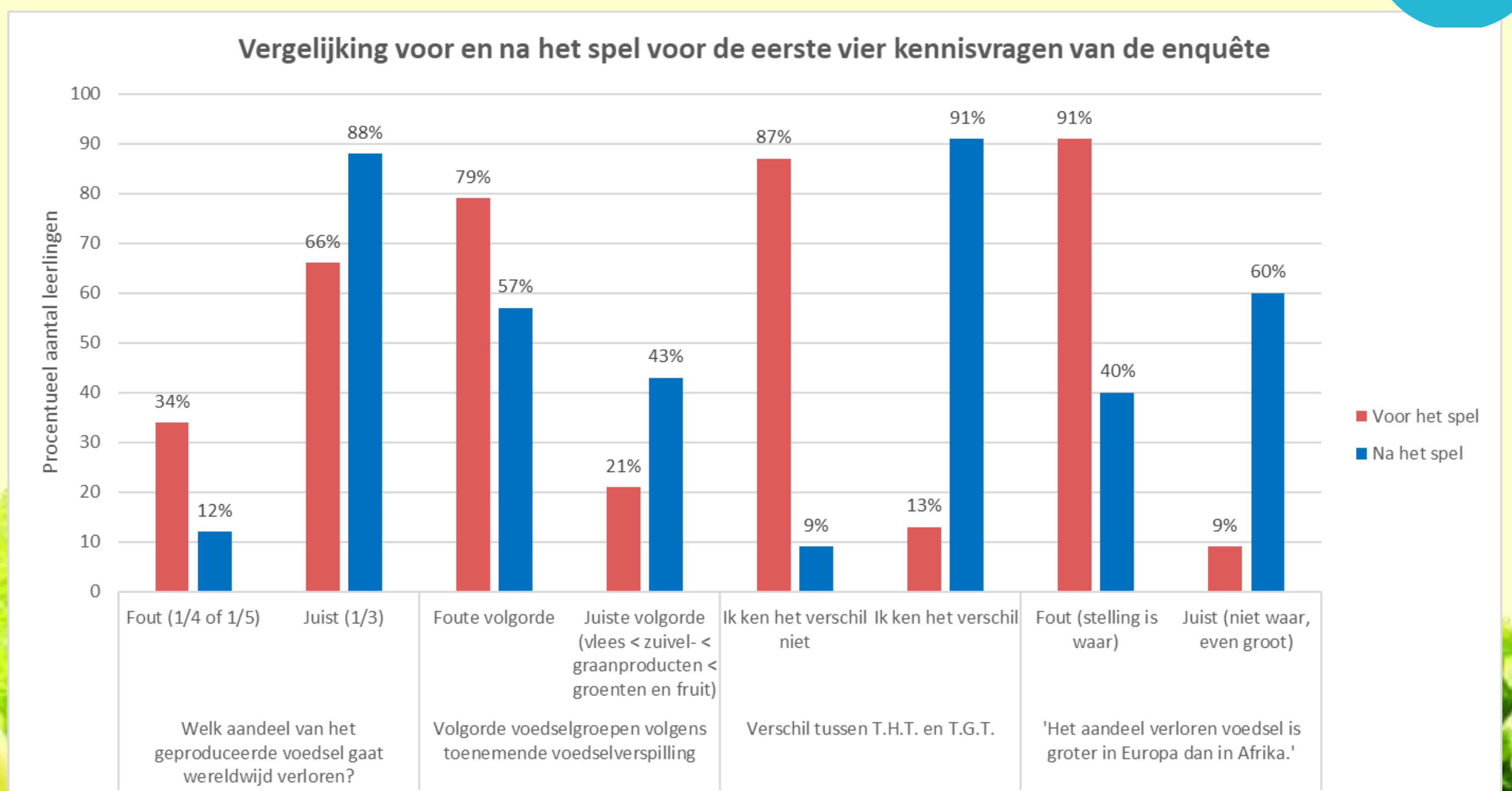
Afbeelding: ronde 1 van de 4 van het spel.

## Iets bijgeleerd?

- De kennis, bezorgdheid en de inschatting van eigen voedselverspilling zijn na het spelen van het spel significant groter dan ervoor.
- De bereidheid om actie te ondernemen is niet significant groter na het spel.
- Het aantal juiste antwoorden in de kennisvragen van de enquête is significant groter na het spel.
- Indien statistisch correct en betrouwbaar, wordt afgeleid dat de leerlingen bewuster zijn en hebben bijgeleerd over het thema.

## Een educatief spel rond voedselverliezen

- Het doel van het spel is leerlingen van de 3<sup>e</sup> graad secundair onderwijs meer bewust te maken van de ernst van het probleem, ze kennis bijbrengen over de omvang en de voornaamste oorzaken van voedselverspilling wereldwijd en ze enkele strategieën aan te reiken om zelf minder voedsel te verspillen.
- Het bordspel bestaat uit vier rondes met quizvragen, zelfreflecties en puzzels met speluitleg op het spelbord om de leerlingen zelfstandig te laten werken.
- Het spel werd in 27 klassen gespeeld door 338 verschillende leerlingen van de 3<sup>e</sup> graad uit het ASO, TSO en BSO.
- Voor en na het spel werd een enquête afgenomen om de invloed van het spel op hun kennis, bezorgdheid en bereidheid tot actie rond het thema na te gaan.



## Toepassingen in de toekomst

Verdere verspreiding en professionalisering van het spel kan bijdragen in de voorlichting rond het hedendaags probleem. Met een kleine inleiding en een nabespreking kunnen leerkrachten het spel gebruiken in hun lessen. Via een digitale en printklare versie, zou het spel gemakkelijk rondgestuurd en gebruikt kunnen worden in Vlaamse scholen.

## Besluit

Via een educatief bordspel worden leerlingen van de 3<sup>e</sup> graad secundair onderwijs meer bewust over het probleem van voedselverliezen. De jongeren leren spelenderwijs de belangrijkste feiten over voedselverliezen op kleine en op grote schaal en hoe ze hier mee om kunnen gaan in hun eigen leefwereld. Het spel wordt door de meerderheid van de leerlingen en door leerkrachten aangeraden om te gebruiken als lesmateriaal.