

AKTIVITET: Test dit madmod

Formål

Der er mad nok til at mætte alle i verden, men på verdensplan ender 1/3 af alt den mad, vi producerer, i skraldespanden. På samme tid sulter flere end 800 millioner mennesker. Dette paradoks er udgangspunktet for denne aktivitet, som med afsæt i den globale sultkrise peger hen mod, hvordan vi også lokalt i Danmark kan tage del i denne forandring ved at tænke over madspild.

I kortspillet 'Test dit madmod' får deltagerne en indsigt i madspild og en forståelse af hvilke fødevarer, der er mest bæredygtige. Spillet åbner på den måde for en refleksion over, hvordan vi kan engagere os lokalt på flere måder – ved at bekæmpe madspild og gøre sig tanker om, hvilke varer vi putter i indkøbsvognen.

Beskrivelse

Spillet sætter fokus på madspild og fødevarers klimapåvirkning. Det kan spilles i to udgaver: Den korte version **"Test dit madmod"** (15 min) og en længere version **"Tøm køleskabet"** (20 min).

I pakken med kortspillet, findes regelsættet for det længere spil "Tøm Køleskabet". I dette materiale fremgår reglerne for det korte spil "Test dit madmod".

Derudover findes introvideoen, som forklarer spillets regler på nedenstående hjemmeside. www.nødhjælp.dk/spejder

Materialer

- Kortspil (15 personer pr spil)
- Terninger (skal kun bruges til den korte udgave)
- Melorme

Varighed

15 min. hvis man tager den korte udgave

20 min. hvis man tager den længere udgave

Herudover skal man beregne tid til at forklare spillet.

Forløb

1. Start med at forklare reglerne eller vis videoen, der gør.
2. Inddel deltagerne i grupper på 3-6 spillere.
3. Spil spillet
4. Afslut med at smage de tilsendte melorme og bruge refleksionen, der er beskrevet nedenfor

Afslutning

Efter spillets afslutning skal spillerne teste deres eget madmod ved at smage de medsendte melorme.

Insekter er en proteinrig og bæredygtig fødevarer, som både i Danmark og Etiopien kan være med til at sikre proteiner i maden. Folkekirkens Nødhjælp forsøger blandt andet at lave insektproduktion i flygtningelejre rundt om i verden. I lejrene er pladsen trang, og flygtningene har begrænset adgang til vand. Derfor er det vanskeligt at dyrke jorden eller holde husdyr, og maden i lejren er ensformig.

Fejlnæring er udbredt og hæmmet vækst blandt børnene. Men opdræt af fårekylinger kan være en del af løsningen. Fårekylinger er nemlig ekstremt næringsrige og kræver kun meget lidt udstyr og plads.

Til sidst kan man i grupperne have en afsluttende refleksion med udgangspunkt i madspild og bæredygtige fødevarer. Samtalen kan tage udgangspunkt i følgende spørgsmål:

- På verdensplan ender 1/3 af al den mad, vi producerer, i skraldespanden. En stor del af madspild sker i hjemmet. Hvor ofte smider du mad ud, som ikke fejler noget? Og hvad kan vi gøre for at smide mindre ud?
- Samtidig med at mad bliver smidt ud, sulter flere end 800 millioner mennesker verden over. Hvilket ansvar har vi for hinanden?



Spilleregler - Test dit madmod

"Test dit madmod" foregår i grupper af 3-5 spillere.

Spillet består af to runder:

I første runde skal deltagerne i gruppen konkurrere mod hinanden om at lave den lækreste håndmad. **I anden runde** skal deltagerne i gruppe konkurrere mod hinanden om at lave den mest CO2-neutrale håndmad.

Før start:

Før spillets start får hver gruppe udleveret følgende:

- En terning
- Et rugbrøds kort pr. spiller
- 15 madkort

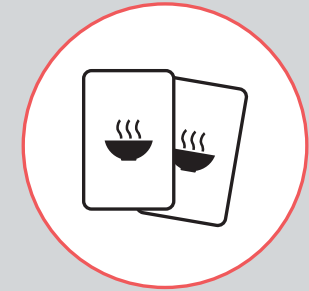
OBS: Vær opmærksom på, at der i denne udgave er kort i spillet, som ikke skal bruges. Kortene med pokalen og en masse tal skal i stedet bruges i "Tøm Køleskabet".

Første runde: Den lækreste håndmad

Deltagerne skal kæmpe om at få den lækreste håndmad. Vinderen afgøres ved afstemning, når alle kort er fordelt.

Rugbrøds kortene uddeles til hver spiller, så alle har et sted at bygge sin mad. De 18 madkort fordeles i tre grupper med seks kort i hver. Læg kortene, så alle madvarer kan ses.

Spillerne slår på skift med en terning, og trækker et kort fra den gruppe, der passer til det tal, som de har slået.



Første kortbunke: Terningslag 1 & 2

Anden kortbunke: Terningslag 3 & 4

Tredje kortbunke: Terningslag 5 & 6

Ex: Slår en spiller 1, skal deltageren vælge et madkort fra den første gruppe. Slår en spiller 5, skal spilleren vælge et madkort fra tredje kortbunke.

Spillerne skiftes til at slå, indtil alle madvarer er trukket. Slår man et tal, hvor der ikke længere er nogle madvarer i gruppen, sendes terningen videre til næste spiller.

Når alle kort er trukket, stemmer man i gruppen om, hvilken mad der er den lækreste og ulækreste. Man stemmer ved på samme tid at pege først den lækreste og siden den ulækreste. Når disse er kåret, kan spillet gå videre til den anden runde.

Anden runde: Den mest CO2-neutrale håndmad

Spillerne fordeler kortene i tre grupper med 6 i hver på samme måde som i første runde.

I denne runde handler det om at lave den mad, som er mest klimavenlig. På hvert madkort er der i hjørnet noteret, hvor meget CO2 det enkelte produkt udleder.

Spillerne slår nu med terningen og vælger med udgangspunkt i slaget efterfølgende det madkort med den laveste CO2-udledning.

Når alle kort er taget, udregner hver deltager den samlede CO2-udledning for sin mad. Vinderen er den spiller med den mest klimavenlige mad.

OBS: Vær opmærksom på, at der på græshopper og chiafrø ikke er skrevet CO2-udledning. Det er fordi, begge fødevarers klimabelastning er så lav, at de tæller som 0.