

THE LITTER CHALLENGE

5 WINNAARS

Realiseerbare ideeën die we graag samen met de leerlingen willen uitwerken en die bijdragen aan minder zwerfvuil.

BELONING OM HET STRAND PROPER TE MAKEN

5 Industriële Wetenschappen,
GTSM Merchtem



Beschrijving

Originele ideeën om het strand proper te maken:

- een dolfijn-vuilbak die zeewater vernevelt als je er iets ingooit
- 15 minuten gratis parkeren in ruil voor een hoeveelheid afval
- 10 minuten gratis go-carten in ruil voor een emmer(tje) zwerfvuil

Beoordeling

- Originele ideeën om zwerfvuil te ruimen op een heel zwerfvuilgevoelige plaats.
- Sterk gericht op kinderen (jong geleerd is oud gedaan), maar ook op volwassenen.
- Leuke link tussen de locatie, de activiteiten ter plekke (bv. schelpjes verzamelen) en de gevonden oplossingen.
- Go-cart idee is relatief eenvoudig te realiseren.
- Kan een hoge zichtbaarheid creëren waardoor het sterk sensibiliserend werkt, ook buiten de doelgroep.

Mogelijkheden

- Mogelijke samenwerking met kustgemeentes of intercommunales.
- We zien vooral potentieel in het go-cart idee, dat een soort 'roadshow' (met jobstudenten) kan worden die het strand afreist.

Gebruikte technieken

- Maak positieve associaties (schelpjes rapen).
- Geef een directe beloning.

APP MET COMBINATIE ECHTE & VIRTUELE WERELD

4 Humane Wetenschappen B,
Leiepoort campus Sint-Hendrik
Deinze



Beschrijving

App/spel om zwerfvuil te ruimen. Verdien punten door in de echte wereld vuilnismannetjes te zoeken en zwerfvuil te ruimen. Als je virtuele vuilbak vol is, ga je een level omhoog in het spel waardoor je een nieuw stuk eiland ontgrendelt. Het eiland is vervuild en met je punten kan je het helemaal herstellen: de zee opruimen, bomen planten, tuinen aanleggen, enz. Wanneer je anderen kan overtuigen om het spel ook te downloaden, krijg je extra punten.

Beoordeling

- Past perfect in de leefwereld van jongeren en jongvolwassenen = onze doelgroep.
- Het is zowel sensibiliserend als activerend.
- Voegt een funfactor toe aan een beladen thema waardoor het veel laagdrempeliger wordt.
- Zeer goed uitdacht spel met verschillende niveaus en manieren om punten te verzamelen.
- Het luik in de reële wereld moet goed uitgewerkt en nog wat bijgestuurd worden om ervoor te zorgen dat er overal zwerfvuil geruimd kan (en moet) worden om punten te verdienen.
- Zeer duur als het volledig van nul ontwikkeld moet worden.

Mogelijkheden

- Integreerbaar met de Click van Fostplus?
- Mogelijk afstudeerproject i.s.m. HoWest (wereldbepaald in gaming).

Gebruikte technieken

- Nudging, geef een duwtje in de rug.
- Geef een directe beloning.
- Speel in op een positief groepsgevoel.

POËZIE EN PASTICHES ROND VUILBAKKEN

5 Humane Wetenschappen 3,
OLVI Boom



Beschrijving

De aandacht vestigen op vuilbakken door:

- een fotomozaïek van vuilbakken, eventueel met voetstappen naar de dichtstbijzijnde vuilbak
- poëzie over afval in de buurt van vuilbakken
- pastiches met afval in de buurt van vuilbakken.

Beoordeling

- Heel originele insteek die tegelijk cultuur in de kijker zet.
- Doet mensen stilstaan, kijken en nadenken: het nudging effect.
- Mooi visueel uitgewerkt idee met hoge aantrekkingskracht, kan daardoor een groot sensibiliserend effect hebben.
- Relatief gemakkelijk realiseerbaar op verschillende plaatsen.

Mogelijkheden

Mooi idee om beelden en poëzie te combineren bij vuilbakken, bijvoorbeeld in cultuursteden of culturele wijken.

Gebruikte technieken

- Nudging, geef een duwtje in de rug.
- Maak positieve associaties (kunst).

SOCIAAL EXPERIMENT ROND ZWERFVUILPRODUCTIE

4 Humane Wetenschappen A,
Leiepoort campus
Sint-Hendrik Deinze



Beschrijving

Sociaal experiment om mensen elkaar te leren aanspreken op zwerfvuilproductie. Iemand laat afval vallen in het zicht van mensen en belooft hen als ze reageren. Wanneer ze niet reageren, gaat er nadien iemand anders langs die hen aanspreekt over het afval. Bekijk [hier](#) het filmpje (NL) van deze inzending.

Beoordeling

- Super moedig om de mensen opmerkzaam te maken op gewenst en ongewenst gedrag.
- Goed uitgetest en heel mooi in beeld gebracht.
- Top vanwege het wervend karakter en de positieve manier om mensen aan te spreken.
- Sterk confronterend en daardoor ook sensibiliserend.
- Relatief eenvoudig en goedkoop idee, maar niet zo makkelijk toepasbaar.

Mogelijkheden

- Leuk idee voor de vele zwerfvuilambassadeurs die in het land actief zijn.
- Verkorte versie op sociale media?

Gebruikte technieken

- Vraag naar iemands intentie of geef een norm.
- Geef een directe beloning (bevestiging).

JONGEREN SENSIBILISEREN D.M.V. INFLUENCERS

5 Sociale en Technische
Wetenschappen A,
VISO Polenplein Roeselare



Beschrijving

Influencers gebruiken om jongeren aan te sporen hun afval niet zomaar weg te gooien op straat, in de natuur,... Jongeren gaan sneller stil staan bij hun gedrag wanneer de boodschap verkondigd wordt door mensen die ze tof vinden. Daarnaast hebben de leerlingen ook voorbijgangers aangesproken op plaatsen met veel zwerfvuil. Bekijk [hier](#) het filmpje (NL) van deze inzending.

Beoordeling

- Goed uitgewerkt idee met veel overredingskracht. Dit heeft geleid tot een sterk resultaat waarbij verschillende BV's gemobiliseerd zijn om effectief een filmpje te maken.
- Originele en eigentijdse manier om de doelgroep te bereiken.
- Relatief gemakkelijk uitbreidbaar indien grotere groepen jongeren influencers gaan stimuleren om dit soort boodschappen te delen. Maakt dan gebruik van de kracht van het collectief en van middelen die tot de dagdagelijkse realiteit van de doelgroep behoren.
- Dit idee krijgt een speciale vermelding van Mooimakers!

Mogelijkheden

Een heuse social media campagne lanceren met influencers, aangevuld met een activerend luik?

Gebruikte technieken

- Vraag naar iemands intentie of geef een norm.
- Maak gebruik van een rolmodel/influencer.

2 EERVOLLE VERMELDINGEN

Leuke maar iets minder sterke of originele ideeën.

SENSIBILISEREN D.M.V. EIGEN STRIPFIGUUR



**5J Scientifique et Mathématique,
Centre Scolaire Saint-Benoît
Saint-Servais Liège**

Beschrijving

Sensibilisering d.m.v. een eigen stripfiguur: de 'green man' wordt ziek van het afval dat hij zelf geproduceerd heeft en besluit de strijd tegen zwerfvuil aan te gaan. Een beweging van 'zwerfvuilverrij' mensen op gang trekken via een fysieke en online campagne met affiches en badges. Bekijk [hier](#) het filmpje (FR) van deze inzending.

Beoordeling

- Origineel idee met mooi uitgewerkte affiche en badge.
- Uitgebreide voorstelling van de campagne + instagrampagina 'GREEN.5J'.
- Speelt in op het gemeenschapsgevoel, wat zeker kan werken met een sterk verhaal.
- Het huidige idee is realiseerbaar met een klein budget (kanttekening: er is meer nodig).

Gebruikte technieken

- Speel in op een positief groepsgevoel.
- Maak gebruik van een rolmodel/influencer.

Waarom 'slechts' een eervolle vermelding?

Hoewel het stripverhaal goed uitgedacht is, vraagt het extra tekst en omkadering om het juist te begrijpen. Om de stripfiguur en bijhorende boodschap te laten 'leven' in de gemeenschap, is er een heuse campagne nodig.

JAARPROJECT OP SCHOOL EN IN DE STAD



**4 Economie en Handel,
Busleyden Atheneum
Mechelen Campus Zandpoort**

Beschrijving

Jaarproject dat heel de school en de stad betreft in 6 stappen, o.a.:

- leerlingen sensibiliseren d.m.v. een quiz
- aanzetten tot het juiste gedrag op de speelplaats en in de gebouwen
- klascompetitie 'een deel van de stad opruimen'
- slotceremonie voor heel de school.

Beoordeling

- Integrale aanpak waarbij heel de school en stad betrokken wordt.
- Heel goed uitgewerkt concept voor een school, dat opschaalbaar is voor andere scholen.
- Campagne werkt activerend en sensibiliserend.
- Realiseerbaar met een relatief klein budget.

Gebruikte technieken

- Nudging, geef een duwtje in de rug.
- Speel in op een positief groepsgevoel (competitie)..

Waarom 'slechts' een eervolle vermelding?

Iets minder origineel. Het concept lijkt sterk op een winnaar van de eerste editie, maar de invulling is anders. Toch een eervolle vermelding waard omdat het zo goed uitgewerkt is, ook op financieel vlak.