

Glassplinters versnellen rijpingsproces bij druiven

nieuws

Een Nieuw-Zeelands wijnbedrijf heeft een originele techniek ontwikkeld om wijndruiven beter te laten rijpen. Voor de techniek worden oude wijnflessen gebruikt, schrijft het dagblad The Press zaterdag. De Sandihurst Winery, in de provincie Canterbury in het zuiden van het eiland, verspreidde vrijdag tonnen glassplinters langs de rijen wijnstokken in de hoop dat die het zonlicht zullen weerspiegelen en zo de rijping van de druiven zullen stimuleren.

🕒 24 DECEMBER 2005 – LAATST BIJGEWERKT OM 14 SEPTEMBER 2020 13:56

Een Nieuw-Zeelands wijnbedrijf heeft een originele techniek ontwikkeld om wijndruiven beter te laten rijpen. Voor de techniek worden oude wijnflessen gebruikt, schrijft het dagblad The Press zaterdag. De Sandihurst Winery, in de provincie Canterbury in het zuiden van het eiland, verspreidde vrijdag tonnen glassplinters langs de rijen wijnstokken in de hoop dat die het zonlicht zullen weerspiegelen en zo de rijping van de druiven zullen stimuleren.

Eigenares Celia Bosman vertelde de krant dat het glas ook de groei van onkruid tegengaat, er door het glas minder chemicaliën nodig zijn en de techniek efficiënt is tegen vorst. Het experiment werd uitgewerkt met Richard Lloyd van recyclagebedrijf TerraNova, die op zoek was naar een manier om oud glas te verwerken.

Bron: Belga

VILT vzw

Bd Simon Bolivar 17
1000 Bruxelles

Contact

M • info@vilt.be

Volg ons op:

 screenreader.visit us on our facebook page: <https://www.facebook.com/vilt.nieuws/>

 screenreader.visit us on our linkedin page: <https://www.linkedin.com/company/vilt-vzw/>

 screenreader.visit us on our instagram page: <https://www.instagram.com/vilt.nieuws>

 screenreader.visit us on our x page: https://x.com/vilt_nieuws

 screenreader.visit us on our bluesky page:
<https://bsky.app/profile/viltnieuwbsky.social>

© 2026 VILT vzw, all rights reserved |

[Privacy policy](#)

[Copyright](#)

[Cookie Policy](#)

[Cookie instellingen aanpassen](#)

Webdesign by Who Owns The Zebra