

FarmLife Tactics – ein Denk- und Rollenspiel

Für SpielerInnen ab 14

Das Spiel FarmLife Tactics ist als ergänzendes Denk- und Rollenspiel zum Betriebsmanagement-Tool FarmLife für Schulklassen bei einer Anzahl von 8 bis 32 SpielerInnen (aufgeteilt auf 4 Gruppen zu möglichst gleich vielen Personen) konzipiert.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 8 „Umweltsäulen“ aus Holz für das Spielbrett: je 2 für (1) Landschaft (Biodiversität usw.), (2) Luft, Wasser, Boden (Klima, Treibhausgase, Emissionen/Immissionen), (3) natürliche Ressourcen (Energie, Land, Futter etc.), (4) Tierwohl
- Je 4 Säulen (für dieselben 4 Umweltwirkungen) auf einer Basisplatte pro Akteur
- Jetons (je 100 Stück in orange, gelb, grün, blau) stellen die „Umweltwirkungen“ dar.
- Spielgeld in Form von Geldscheinen (20x 20,-; 40x 10,-; 40x 5,- Euro – ergibt in Summe 1000,- Euro).
- 4 x 4 Spielkärtchen (4 Kärtchen pro Akteur)

Spielanleitung

Die Lehrkraft ist Spielleiter/in und teilt die SchülerInnen in folgende 4 Akteurgruppen auf:

1. Landwirt/in
2. Handel/Verarbeitung
3. Konsument/in
4. Gesellschaft (Politik/Öffentlichkeit)

Zu Beginn erhält jede Gruppe folgendes Spielmaterial:

- ✓ 4 Spielkarten, die der Gruppe per Symbol zugeordnet sind. Zunächst darf NUR die Vorderseite der Kärtchen angesehen werden!
- ✓ Geldscheine im Wert von € 80,-
- ✓ 15 Spieljetons von jeder Farbe: diese Jetons stellen entsprechend ihren Farben die auf dem Spielplan dargestellten Umweltwirkungen dar.

Der Rest des Geldes wird auf die Seite gelegt und fungiert als Bank, die vom Spielleiter / von der Spielleiterin betreut wird. Auf die Umweltfelder in der Mitte des Spielplans werden die 8 Umweltsäulen gestellt und je Farbe 40 Jetons (d.h. 2x 20) darübergerlegt.

Die Gruppe Landwirt beginnt das Spiel. Ein/e Spielteilnehmer/in dieser Gruppe zieht eines der 4 Landwirt-Kärtchen und liest es vor (NUR DIE VORDERSEITE! Das Kärtchen darf noch nicht umgedreht werden!). Die Gruppe Landwirt überlegt kurz, ob sie die vorgegebene Aktion durchführen will oder nicht. Das dafür notwendige Kapital ist auf dem Kärtchen angegeben und muss zum Teil vom Landwirt und zum Teil von den anderen Akteuren bestritten werden, damit der Spielzug durchgeht. Führt die Gruppe den Spielzug durch, so muss sie etwas Geld dafür investieren (jedoch nicht den gesamten Betrag) und in der Diskussion weitere Akteure für ihre Aktion gewinnen. Die anderen Akteure entscheiden in maximal 2 Spielrunden, ob und mit wieviel Geld sie die Aktion unterstützen. Die entsprechenden Geldscheine werden von den Akteuren auf den Spielplan gelegt. Ist das Geld auf dem Spielbrett „investiert“, kann es nicht mehr zurückgenommen werden.

Dabei soll diskutiert werden, welcher Geldfluss aus dem Spielzug des Landwirts entsteht und wer welche Umweltwirkungen damit verursacht bzw. fördert oder verringert. Ziel jeder Gruppe ist es, möglichst die Umwelt zu fördern und dafür Jetons zu erhalten und dabei natürlich auch auf's Geld zu achten. Der Spielzug gilt als durchgeführt, wenn der vorn angegebene Betrag zustande kommt. Dann darf das Kärtchen gewendet werden. Den Angaben auf der Rückseite folgend, erhalten die teilnehmenden Akteure entsprechende Jetons oder müssen welche abgeben – je nach Vorzeichen +/- auf der Rückseite des Kärtchens. Der jeweilige Akteur, von dem der Spielzug ausgeht, erhält doppelt so viele Jetons bzw. muss (bei negativem Vorzeichen) doppelt so viele abgeben.

Das gebotene Geld der Akteure geht an die Bank, die nach Abschluss dieses Spielzugs wiederum je € 10,- an diejenigen Akteure, die daran teilgenommen haben, verteilt. Im Uhrzeigersinn kommt die Reihe nun an den nächsten Akteur.

Entscheidet die gerade aktive Gruppe, die Aktion NICHT durchzuführen, gelten die rückseitigen Angaben mit umgekehrtem Vorzeichen für diese Gruppe; d.h. die Gruppe wird dafür „bestraft“. Kommt ein Spielzug nicht zustande, weil der auf dem Kärtchen vorgegebene

Geldbetrag durch die Teilnehmenden nicht erreicht wird, zieht die Bank das bis dahin gebotene Geld ein.

Bei jeder einzelnen Spielrunde (also 2x pro Kärtchen) darf jede Gruppe 1 Aktion mit Geld setzen, könnte also ihr Investment beim gleichen Spielzug nochmals erhöhen.

Dauert ein Spielzug zu lange (Zeit vereinbaren! Empfehlung: 5 min.) und ist keine Einigung in Sicht, so kann die Bank das gebotene Geld einziehen; der Spielzug ist beendet.

Hinweis: Eine wesentliche Grundlage des Spiels ist neben der Gesprächskultur ein respektvoller Umgang der Agierenden miteinander. Kreative Lösungen können und sollen gesucht werden.

Wer gewinnt?

Zu Beginn wird die Anzahl der Spieldurchgänge (Anzahl Kärtchen pro Akteursgruppe) vereinbart. Es gewinnt die Gruppe, die nach der zuvor vereinbarten Anzahl der Spielrunden die meisten Jetons bekommen hat und trotzdem noch Spielgeld besitzt. Nach Abschluss der vereinbarten Spieldurchgänge ist das Spiel beendet.

Wer kein Geld mehr hat, hat verloren. Wer von einer Farbe keine Jetons mehr hat, kann bei weiteren Spielrunden entscheiden, ob er/sie (seinerseits aktiv mittels Spielkarte oder nur mitfinanzierend) weitere Runden spielt oder nicht. Gerät der/diejenige durch einen weiteren Spielzug bei der betreffenden Jeton-Farbe ins Minus, hat diese/r Akteur/in jedenfalls verloren.

Gewinner ist, wer zum Schluss noch die meisten Jetons (in jeder Farbe) und Geld zur Verfügung hat.

Landen ALLE Jetons von ein und derselben Farbe auf dem entsprechenden Feld des Spielbretts, so haben alle Akteure verloren, da dieser Aspekt der Umwelt somit zerstört oder aufgebraucht worden ist.

Grundidee des Spiels ist weniger das Gewinnen an sich, sondern ein gründliches Durchblicken und Argumentieren der Aktionen sowie das Interagieren mit den anderen Gruppen.

Impressum

Forschungsgruppe Ökoeffizienz der HBLFA Raumberg-Gumpenstein

Raumberg 38, 8952 Irdning-Donnersbachtal

Irdning, 2019. Stand: 29. August 2019

Mag.^a Elisabeth Finotti, Mag. Christian Fritz MA, Dr. Thomas Guggenberger, Isabella Zamberger

Telefon: +43 3682 22451-0

E-Mail: office@raumberg-gumpenstein.at