

Beschreibung der FarmLife Spiele

Diese Broschüre gibt einen kurzen Überblick darüber, welche Spiele im Unterricht verwendet werden können. Ziel ist ein spielerisches Erlernen der Zusammenhänge rund um Nachhaltigkeit und Management am landwirtschaftlichen Betrieb.

Spiel 1: Preis und Wert	2
Spiel 2: Wie werden Werte kommuniziert?	3
Spiel 3: Nachhaltigkeit – WordClouds.....	4
Spiel 4: FarmLife – Brettspiel.....	5
Spiel 5: Zugversuch	6

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

Telefon: +43 3682 22451-0

E-Mail: office@raumberg-gumpenstein.at

Spiel 1: Preis und Wert

Worum geht's?

- Was ist der Preis verschiedener Gegenstände?
- Was ist ihr Wert?

Materialien

- 34 Kärtchen mit Aufgaben zu Preis und Nutzen (Wert) (verfügbar auf www.farmlife.at bzw. auf der Lernplattform „Ökobilanztool FarmLife“ auf www.agrarumweltpaedagogik.ac.at)

Möglicher Ablauf

- 2er-Gruppen bearbeiten die Aufgaben auf den Kärtchen
- Danach erfolgt die Diskussion in der Klasse

Ziel / Ergebnis

- Die SchülerInnen sollen besser verstehen, wie sich der Wert eines Produktes von dessen Preis unterscheiden kann.
- Grundlage dafür, dass landwirtschaftliche Lebensmittel eine hohe Wertschöpfung am Markt erzielen können.

Beispiel für eines der 34 Kärtchen

1 Liter Trinkwasser



Deine Aufgabe:

- 1) Schätze den Marktpreis deines Begriffes ab!
- 2) Bewerte DEINEN Nutzen, den du davon ziehen kannst!

Spiel 2: Wie werden Werte kommuniziert?

Worum geht's?

- Was sieht ein Konsument / eine Konsumentin auf einer Milchpackung? Welche Informationen, Botschaften und Werte werden transportiert?
- Z.B. Angaben zu Inhaltsstoffen, Nährwert, Bildsprache, verschiedene Logos, Labels und Kennzeichen, Markenzeichen, Produktionscodes, etc.
- Oft sind auch Informationen zur Nachhaltigkeit enthalten, beispielsweise zur Biodiversität, zum Tierwohl oder zur Produktion auf Familienbetrieben

Materialien

- Sammlung von verschiedenen leeren Milchpackungen, mit Literpreis beschriftet
- 3 Blatt Papier in verschiedenen Farben (für „hochwertig“ – „mittel“ – „geringwertig“)

Möglicher Ablauf

- Die SchülerInnen diskutieren in Gruppen, was sie auf den Päckchen sehen
- Sie schätzen den Wert ein und stellen die Päckchen auf das grüne, gelbe oder rote Papier
- Anschließend Diskussion in der Gruppe: Worin liegt die Wertschätzung für die Milch?

Ziel / Ergebnis

- Die SchülerInnen sollen besser verstehen, wie sich der Wert eines Produktes von dessen Preis unterscheiden kann
- Wie kann mit einem Produkt Wertschätzung und Wertschöpfung erzielt werden?
- Unterscheiden von Informationen / Kennzeichnungen und Werbebotschaften

Abstellen der Milchpackungen durch die SchülerInnen



Spiel 3: Nachhaltigkeit – WordClouds

Worum geht's?

- Erklärung der drei Säulen der Nachhaltigkeit (Ökologie – Ökonomie – Soziales)
- Welche Punkte sind am landwirtschaftlichen Betrieb von Bedeutung?

Materialien

- 3 Würfel mit Einstecktaschen für jeweils 6 Fragen (oder alternativ 3 x 6 Kärtchen) (verfügbar auf www.farmlife.at und auf der Lernplattform der HAUP)
- 1 Laptop, Pinnwand od. Flipchart oder Tafel zum Mitnotieren der Begriffe

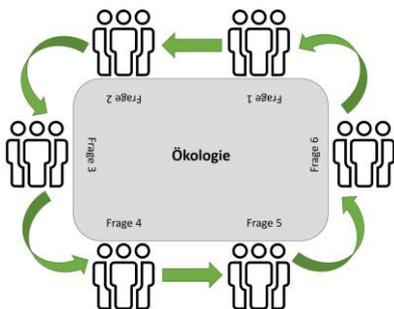
Möglicher Ablauf

- Die Schüler werfen sich den ersten Würfel (Ökologie) zu, und nennen spontan Begriffe zu der jeweiligen Frage bis ca. 30-40 Begriffe genannt wurden
- Die Lehrkraft notiert die Begriffe in eine Liste am Laptop
- Danach kommen der 2. Würfel (Ökonomie) und der 3. Würfel (Soziales) an die Reihe
- Aus den Begriffen wird eine WordCloud erstellt (www.wordart.com)

Ziel / Ergebnis

- Die SchülerInnen sollen die drei Dimensionen der Nachhaltigkeit kennenlernen
- Sie sollen die Dimensionen für den (eigenen) landwirtschaftlichen Betrieb durchdenken
- Die WordClouds können am Ende in der Klasse aufgehängt werden und später wieder im Unterricht verwendet werden

Spielen OHNE Würfel: die 6 Fragen für eine Dimension werden z.B. auf Tischen aufgelegt. Die Fragen werden reihum möglichst rasch beantwortet. Nach einer Runde wechseln die SchülerInnen zur nächsten Frage, usw. Die Lehrkraft notiert die Antworten mit.



Beispiel für die drei Säulen mit den WordClouds von den SchülerInnen



Spiel 4: FarmLife – Brettspiel „FarmLife Tactics“

Worum geht's?

- FarmLife Tactics ist ein Denk- und Rollenspiel, das als Ergänzung zu FarmLife in der Schulklasse gespielt werden kann

Materialien

- Spielbrett und Spielgeld
- Spielmaterialien (lt. eigener Spielanleitung) zu den 4 Umweltsäulen
 - Landschaft (Biodiversität)
 - Luft-Wasser-Boden
 - Ressourcen
 - Tierwohl

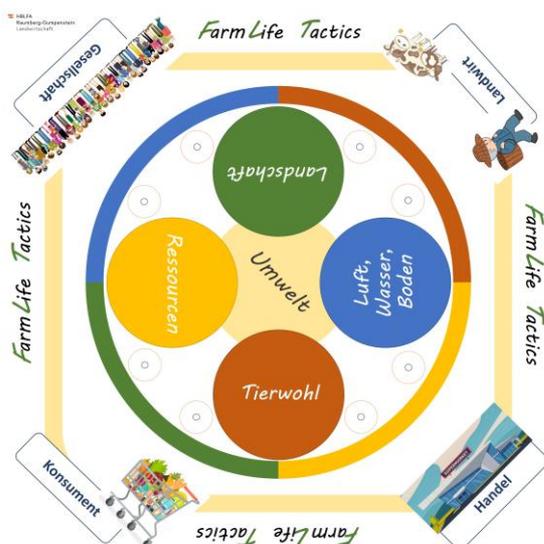
Ablauf des Spiels (siehe detaillierte Spielanleitung)

- Die Klasse wird auf 4 Gruppen aufgeteilt (Landwirt-Handel-Konsument-Gesellschaft)
- Die Spielkarten enthalten die Anweisungen und legen den Spielablauf fest

Ziel / Ergebnis

- Ziel des Spiels ist die Diskussion rund um das Wechselspiel von Umwelt, Ressourcen, Tierwohl und betriebswirtschaftlichen Zielen
- Sieger des Spiels ist, wer (1) bei den Umweltwirkungen besser wird und dabei (2) möglichst auch Geld hinzugewinnt (Vorrangig ist jedoch die Diskussion.).

FarmLife Tactics



Spiel 5: Zugversuch

Worum geht's?

- Festlegung von guten Betriebszielen (Produktionsrichtung und -Intensität)
- Aufzeigen, welche Anstrengungen im laufenden Betrieb notwendig sind
- Einfluss der Gruppe (der Gemeinschaft) auf die Betriebsentscheidungen
- Risikomanagement am Betrieb

Materialien & Vorbereitung

- Klettergurt / Sitzgurt, Karabiner, Sicherheitseinrichtungen (Matten, Helm)
- Starkes Elastisches Band (Baumarkt), ca. 10m Meter Länge => falten auf 2,5m
- 1 Zugwaage, 2 Zielmarken, 1 Fixpunkt
- Eine (kräftige) Schülerin / ein (kräftiger) Schüler wird mit dem Klettergurt angehängt

1. Versuchsdurchgang

- SchülerIn geht immer wieder einen kleinen Schritt nach vorne; die Zugkraft auf der Waage wird notiert => dabei wird sichtbar, dass die ersten Schritte sehr leicht fallen
- Mit zunehmender Anspannung (Waage) wird das Vorwärtskommen aber immer schwieriger (Gesetz des abnehmenden Ertragszuwachses)

2. Versuchsdurchgang

- Zuerst wird im Gespräch festgelegt, welche Betriebsziele langfristig einhaltbar wären (Zielmarke am Boden auslegen bei relativ hoher Zugspannung)
- SchülerIn im Klettergurt nimmt die Position bei der Zielmarke ein
- Je nach Verhalten der SchülerIn wird ggf. von der Gruppe oder der Leitungsperson die Steigerung in der Zugspannung angetrieben (bis zu einer Position auf den Zehenspitzen)
- Es kommt zu einer Situation der Überspannung – hier einige Minuten Zeit verstreichen lassen – und dann den/die Schüler/in von der Seite „anschubsen“ (Risikomanagement).

3. Versuchsdurchgang

- Bereits während des 2. Durchgangs legt die Leitungsperson abseits der Hauptzugrichtung eine alternative Zielmarke aus, die vorläufig unbemerkt bleiben muss.
- Nach dem Scheitern von Versuchsdurchgang 2. wird dieses alternative Ziel angesprochen

Ziel / Ergebnis

- Erkennen, dass die Anstrengungen zur Intensivierung am Betrieb nicht unendlich weit ausgeweitet werden können
- Erkennen, dass neue Ziele für Produktionsrichtung bzw. -Intensität eine Alternative sein könnten