

# Ausbildungsunterlagen

## Spielanleitung Planspiel

Zeit	Teil der Aktivität / Ablauf:	Material / Bemerkungen
3'	<p><i>Spielerklärung (durch die Blockleitung zu erklären)</i></p> <p><b>Grundidee des Spiels</b></p> <p>Jede Gruppe (4 Personen) bekommt ein Stück Wald mit 20 Bäumen. Es gibt 6 Spielgruppen. Das Stück Wald befindet sich auf einem gemeinsamen Spielfeld, welches in 6 Felder unterteilt ist. Pro Spielgruppe gibt es ein Raster. Die Gruppe bleibt auf einem Raster und kann keinen Einfluss auf die restlichen Raster nehmen. Auf jedem Raster befinden sich 20 Bäume, welche weggenommen werden können (siehe Spielplan im Anhang).</p> <p>Ziel des Spiels ist es, dass jede Spielgruppe ihre Landwirtschaftsfläche bewirtschaftet und einen Gewinn erwirtschaftet. Dies geschieht, indem Bäume auf den Rastern gerodet und die Güter (Kaffee, Palmöl, Vieh, Holz, Baumwolle, Kakao) angepflanzt, respektive bewirtschaftet werden. Biologisches Anbauen, oder Fairtrade Siegel sind möglich durch den Erwerb unterschiedlicher Labels. Die Labels ermöglichen es, die Güter zu einem höheren Preis zu verkaufen. Allenfalls muss man bei diesen Labels jedoch mit weniger Ertrag rechnen. Die Natur hat auch ihre Tücken. Seid darauf gefasst, sie können euch jederzeit treffen.</p> <p>Die unterschiedlichen Güter können in der Nahrungsmittelbörse nach dem Angebot und Nachfrage Prinzip verkauft werden (je nach Spielverlauf können die Preise angepasst werden).</p>	<p>Spielfeld (Karton / A3 Papier)</p> <p>Spielfiguren (Bäume können bspw. durch Zundhölzer, Zahnstocher oder Stecknadeln dargestellt werden; die div. Güter durch farbige Biella-Punkte, oder farbige Stecknadeln)</p>

7'	<p><b>Spielablauf</b></p> <p>Unten sind die verschiedenen Schritte beschrieben. Diese Schritte dauern 10'.</p> <p>In einem <b>ersten Schritt (Entscheid)</b> kann jede Gruppe für sich entscheiden, welche Güter sie in welcher Anzahl anbauen möchten. Um die Güter anbauen zu können, muss zuerst ein Anpflanzkurs zum jeweiligen Gut besucht werden. Bei den Anpflanzkursen handelt es sich um nicht besetzte Posten, welche frei im Spielfeld verteilt werden können (siehe zusätzliche Postenblätter). Der Anpflanzkurs ist zwingend, um eine Ressource anpflanzen zu können. Zwei Personen müssen einen Anpflanzkurs besucht haben, damit die Gruppe diese Ressource anbauen darf. Bei jedem Posten steht ein Stichwort. Die Postenleitung kann mittels des Stichworts überprüfen, ob der*die TN den Posten absolviert hat.</p> <p>Vorschlag: die Gruppen haben jeweils 2' Zeit, um sich zu beraten, was ihre Bepflanzungsstrategie ist.</p> <p>In einem <b>zweiten Schritt (Bepflanzung)</b> rodet eine Gruppe Bäume, um ein Gut anbauen zu können. Dieser Schritt ist zwingend, denn sonst haben die neu erworbenen Güter keinen Platz. Je nach Gut sowie Anzahl Güter, welche man anpflanzen möchte, müssen unterschiedliche Anzahl Bäume gerodet werden und es dauert unterschiedlich lang, bis das Gut erntereif ist.</p> <p>Vorschlag: Die Gruppen dürfen sich nun nicht mehr beraten. Jede Gruppe hat 1' Zeit um zu entscheiden, welche Bäume / Güter sie roden möchten, um neue Güter anzupflanzen. Die Gruppenleiter*in geht der Reihe nach und nimmt jede Gruppe einzeln dran. Falls die Gruppe nicht 1' Zeit braucht, kann bereits die nächste Gruppe mit der Anpflanzung beginnen.</p> <p>In einem <b>dritten Schritt (Ernte)</b> kann die Gruppe mit ernten beginnen. Immer nach 15' findet erneut eine Ernte statt. In der Zwischenzeit können die Gruppen die Güter anpflanzen.</p> <p>Vorschlag: Nun findet die Ernte statt. Jede Gruppe hat wie bei der Bepflanzung 1' Zeit, um zu ernten. Jede Gruppe kommt einzeln dran.</p> <p>in einem <b>vierten Schritt (Verkauf)</b> kann die Ernte bei der Nahrungsmittelbörse in Geld umgetauscht werden.</p>	<p>Unterlagen zu den Posten siehe separate Materialliste</p> <p><i>Stichwörter für Posten:</i></p> <p><i>Baumwolle: Weiss</i></p> <p><i>Holz: Karton</i></p> <p><i>Kaffee: Max Havelaar</i></p> <p><i>Kakao: Milchschokolade</i></p> <p><i>Palmöl: Kaugummi</i></p> <p><i>Viehzucht: Lamm</i></p> <p><i>Fairtrade Arabica</i></p> <p><i>Biologische Baumwolle &amp; Palmöl: Eiche</i></p> <p><i>Biologische Viehzucht &amp; Holz: Ferdinand</i></p>
----	---	---

Vorschlag: Der **vierte Schritt – Verkauf**, kann durch eine andere Person gemacht werden an einem weiteren Posten. Aus diesem Grund gibt es für diesen Posten keine Zeitangaben.

*Biologischer Kaffee & Kakao: Sel Fleur Caramel*

Damit die Wachstumsphase von 10' eingehalten werden kann, wird folgender Zeitplan vorgeschlagen:

Am Ende bleibt noch 1' Puffer für die nächste Spielrunde.

Anmerkung: da für alle Güter zuerst ein Anpflanzungskurs besucht werden muss, wird wahrscheinlich in der ersten Runde noch keine Gruppe neue Güter anpflanzen. Die erste Anpflanzrunde kann wahrscheinlich schneller durchgespielt werden.

Hier eine mögliche Preis/Zeit Liste für den Beginn des Spiels:

	Anzahl Baum	Anzahl Res-source	Geld / Res-source	Fair Trade	Bio
<b>Kaffee</b>	2 Bäume	3 Kaffee	2 Geld	+ 1 Geld	+ 1 Baum
<b>Palmöl</b>	3 Bäume	1 Palme	1 Geld		+ 1 Baum
<b>Viehzucht</b>	7 Bäume	1 Kuh	7 Geld		+ 1 Baum
<b>Holz</b>	2 Baum	1 Holz	2 Geld		+ 1 Baum
<b>Baumwolle</b>	4 Bäume	6 Baumwolle	2 Geld	+ 1 Geld	+ 1 Baum
<b>Kakao</b>	2 Bäume	3 Kakao	2 Geld	+ 1 Geld	+ 1 Baum

Die obenstehende Liste wird anhand eines Beispiels erläutert. Falls Gruppe A sich entscheidet, Kaffee anzubauen, muss die Gruppe entscheiden, wie viele Bäume sie dafür fällen möchten, respektive wie viel Kaffeepflanzen sie anbauen möchten. Gruppe A entscheidet sich, 2 Bäume zu fällen. Für 2 Bäume erhalten sie 3 Kaffeepflanzen. Bei der Ernte erhält die Gruppe A für ihre 3 Kaffeebäume 2 Geld. Dieses Geld erhalten sie nach jeder Ernte, ausser Gruppe A entscheidet sich, die Kaffeebäume zu fällen.

	<p>Entscheidet sich Gruppe A, einen Fair Trade- oder Bio-Kurs zu absolvieren, erhalten sie +1 Geld, respektive 1 Baum.</p> <p>Achtung: das Fairtrade-Label ist nur für Baumwolle, Kaffee und Kakao gültig, dafür gilt das Label für alle drei gleichzeitig.</p> <p>Gerodete Felder können nicht mit neuen Gütern bepflanzt werden, da sich das Land zuerst noch erholen muss. Das Land kann sich nur erholen, indem wieder Bäume gepflanzt werden. Neue Bäume können durch Bio-Anbau gewonnen werden. Bei der Ernte wird das Stück Land automatisch mit einem Baum bepflanzt, ausser es gibt keinen Platz (siehe Spielplan). Mit Geld kann in der Nahrungsmittelbörse auch Bäume gekauft werden, welche während Schritt 2 – Bepflanzung gepflanzt werden können.</p> <p>Die Liste kann im Verlauf des Spiels durch die Spielleitung angepasst werden. Wenn beispielsweise ein Gut fast nicht gekauft wird, kann es günstiger werden, oder weniger Zeit für die Herstellung brauchen.</p> <p><b>Labels</b></p> <p>Für alle Güter können auch Labels erworben werden. Es gibt zwei verschiedene Labels je Gut, nämlich einerseits das Bio-Label und andererseits das Fair-Trade Label. Die Labels ermöglichen es, entweder die Güter zu einem höheren Preis zu verkaufen (Fairtrade), oder im Falle von Bio, dass man als Gewinn einen Baum erhält, da ressourcenschonender gepflanzt wurde. Für Viehzucht, Palmöl und Holz kann kein Fairtrade-Label gekauft werden.</p> <p>Für das Erwerben des Labels müssen 2 Personen der Gruppen einen Kurs absolvieren. Die Kurse können selbstständig durchgeführt werden, es handelt sich um unbemannte Posten.</p> <p><b>Ereignisse</b></p> <p>Während des Spielverlaufs können unterschiedliche Ereignisse geschehen. Die Ereignisse werden durch die Spielleiter*innen ausgelöst. Der Zeitpunkt kann frei gewählt werden. Die Ereignisse können zufälligerweise gezogen werden oder bewusst für die Spielbeeinflussung eingesetzt werden. Es gibt folgende Ereignisse:</p> <p><u>Erdbeben</u>: ½ des Landes geht verloren (die Güter als auch die Bäume); falls Fairtrade-Güter angebaut wurden, erhält diese Gruppe pro Fairtrade-Gut +1 Geld. Dieses Geld stammt von Sozialversicherungen und ist für den Wiederaufbau gedacht.</p>	
--	---	--

	<p><u>Waldbrand</u>: 2/3 des Landes geht verloren (die Güter als auch die Bäume); falls Fairtrade-Güter angebaut wurden, erhält diese Gruppe pro Fairtrade-Gut +1 Baum. Der Baum stammt von einem Hilfsfonds und ist für den Wiederaufbau gedacht.</p> <p><u>Regen</u>: das Wachstum wird verschnellert, das heisst, die Zeit, welche für die Anpflanzung bis zur Ernte benötigt wird, wird halbiert. Betreibt eine Gruppe konventionellen Anbau, gelangen Pestizide ins Grundwasser und 5 Bäume sterben ab. Bei Bio-Anbau sterben keine Bäume ab.</p> <p><u>Hitzewelle</u>: das Wachstum der Güter wird verlangsamt, die Zeit, welche vom Anbau bis zur Ernte vergeht, wird verdoppelt. Falls Bio-Kakao (Schokolade) oder –Kaffe angebaut wurde, handelt es sich um resistenterer Sorten, welche von der Wachstumsverlangsamung nicht betroffen sind. Bei Bio-Anbau geht keine Zeit verloren. Alle Güter, welche in Fairtrade-Qualität angebaut wurden, können nochmals zu +1 Geld höherem Preis verkauft werden. Denn die Arbeiter*innen konnten dank den guten Arbeitsbedingungen weiterarbeiten.</p> <p><b>Regeneration</b></p> <p>Die Gruppen können in der Nahrungsmittelbörse auch wieder Bäume einkaufen. Bäume kosten zu Beginn des Spiels 4 Geld. Der Preis der Bäume kann im Laufe des Spiels angepasst werden.</p>	
30'	<p><b>Spielzeit</b></p> <p>Nach dem Erklären des Spiels beginnt die Spielzeit. Das Spielfeld befindet sich an einem zentralen Ort. Das Spielfeld wird durch mind. 1 Person betreut.</p> <p>Die Nahrungsmittelbörse ist ebenfalls durch 1 Person betreut. Der Ort des Postens kann frei gewählt werden. Wir empfehlen euch diesen Posten in Rufdistanz zum Spielfeld anzusiedeln.</p> <p>Die restlichen Posten können frei auf dem Gelände verteilt werden. Die restlichen Posten benötigen keine Betreuung.</p>	

<p>10'</p>	<p><b>Break – Input zu Nachhaltigkeit</b></p> <p>In der Mitte des Spiels oder je nach Lust, kann ein Input zur Nachhaltigkeit durchgeführt werden. Wir empfehlen diesen Input spätestens in der Spielmitte einzubauen.</p> <p>Bitte stellt den Teilnehmer*innen / ausgewählten Gruppen folgende oder einige der folgenden Fragen und lässt sie ca. 5' darüber diskutieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was hast du angebaut und wie viele Bäume stehen dir noch zur Verfügung?</li> <li>- Wieso habt ihr euch für welche Güter / Ressourcen entschieden?</li> <li>- Produziert ihr nachhaltig?</li> <li>- Wie steht es um euer Geld?</li> <li>- Seid ihr zufrieden mit eurer Bewirtschaftung?</li> </ul> <p>Spielt den Teilnehmer*innen nun über Lautsprecher folgenden Input ab:</p> <p><a href="https://linksharing.samsungcloud.com/39emoWNGfTfN">https://linksharing.samsungcloud.com/39emoWNGfTfN</a></p> <p>Bevor das Spiel weitergeführt wird, gibt den TNs kurz die Möglichkeit, ihre Bepflanzungsstrategie, respektive Ressourcenanschaffung zu besprechen, um allfällige Änderungen vorzunehmen.</p>	<p>Audiodatei zu Nachhaltigkeit; Abspielgerät (Natel) sowie Lautsprecher</p>
<p>30'</p>	<p>Das Spiel wird nach den gleichen Regeln wie oben weitergespielt.</p> <p>Die Spielleitung kann nach wie vor Einfluss auf das Spiel nehmen, sei es bei der Preissetzung der Güter oder beim Ausspielen von Ereignissen.</p> <p>Damit alle TNs Posten absolvieren, kann, falls immer die gleichen Personen beim Spielfeld waren, jetzt angeregt werden, dass es einen Wechsel gibt und neue Personen beim Spielfeld sein dürfen.</p>	

10'	<p><b>Abschluss Spielteil</b></p> <p>Am Schluss kommen alle zusammen. In den Spielgruppen findet eine kurze Diskussion zu den folgenden Punkten statt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was hat sich für euch seit dem Input verändert?</li> <li>• Produziert ihr nachhaltiger?</li> <li>• Was hat für euch welchen Stellenwert?</li> <li>• Seid ihr zufrieden mit eurem Resultat?</li> </ul> <p>Mittels eines kurzen Blitzlichtes können 2-3 Punkte, welche in den Gruppen diskutiert wurden, noch im Plenum abgeholt werden.</p>	
-----	--	--

Anmerkung: Das vorliegende Detailprogramm geht von einer Kursgrösse von 24 TNs aus. Je nach Kursgrösse, können die Gruppengrössen im Planspiel auch variieren. Falls der Kurs kleiner ist, können auch gewisse Güter weggelassen werden.

## Gruppe A


## Gruppe B


## Gruppe C


## Gruppe D


## Gruppe E


## Gruppe F






# Ausbildungsunterlagen

## Materialliste Planspiel

### Planspiel

- Spielfeld (Karton / A3 Papier)
- Spielfiguren
  - Bäume können bspw. durch Zundhölzer, Zahnstocher oder Stecknadeln dargestellt werden
  - Div. Güter durch farbige Biella-Punkte oder farbige Stecknadeln
- Postenbeschriebe in Mäppli
- Material für Posten (siehe auch separate Materialliste)
- Audiodatei zu Nachhaltigkeit für Break-Input im Spiel
- Abspielgerät (Natel) mit Lautsprecher

### Experiment CO2 (bei 6 Gruppen + 1 Kursleitung)

- 7 Flaschen Mineralwasser
- 7 Ballone
- 14 Gläser (aus der Küche)
- 7 Rechaud-Kerzen
- Zündhölzer

### Restlicher Block

- Grafik Treibhauseffekt ausgedruckt
- Baum (bei der Anmeldung bestellen)
- Pflanzanleitung (kann heruntergeladen werden)
- Erde
- Schaufel(n)
- Farbige Schleifen (Bändeli)
- Wasserfeste Stifte

**Material für Posten (jeweils auch im Postenbeschrieb zu finden)**

- Posten Holz: Memory ausgedruckt auf dickes oder farbiges Papier
- Posten Palmöl: Zettel mit Wörtern (letzte Seite) ausschneiden, Lösungstext in Couvert
- Posten Viehzucht: Laptop mit Internet
- Posten biologische Baumwolle und Palmöl: 6 Postenblätter Bio-Baumwolle und 6 Postenblätter Bio-Palmöl, 1 Lösungsblatt Bio-Baumwolle (Achtung farbig ausdrucken) und 1 Lösungsblatt Bio-Palmöl (Achtung farbig ausdrucken), 2 Stifte
- Posten biologische Viehzucht und Holz: 6 Plakate zum Malen inkl. Stifte für mehrere Gruppen; Text Viehzucht und Holz
- Posten biologischer Kaffee und Kakao: Text Bio Kaffee und Bio Kakao, Schere
- Posten Fair Trade: Stifte, 6 Vorlage Fair Trade Charta