

Brettspiel «Von der Saat zur Ernte»

Die Ressourcen unserer Erde sind knapp: Der Klimawandel und die Kommerzialisierung des Saatgutes verschlimmern die ohnehin schon schwierige Situation für viele traditionellen Bauernbetriebe in Südostasien, Afrika oder Lateinamerika. Das einfach umzusetzende Spiel „Von der Saat zur Ernte“ bietet eine spielerische Methode, Kinder und Jugendlichen auf diese Thematik aufmerksam zu machen.

Auf einer Weltreise durch Afrika, Asien, Mittel- und Südamerika stossen die Spielerinnen und Spieler auf die verschiedensten Herausforderungen, welche in der entsprechenden Region zu bewältigen sind: Warum schadet die Monopolisierung des Saatgutes durch Grosskonzerne den traditionellen Betrieben? Wie kommt es zu Mangelernährung? Welchen Einfluss hat der Klimawandel auf die Bewirtschaftung der Felder?

Neben dem spielerischen Zugang zu diesen wichtigen Informationen sammeln die Kinder auf ihrer Reise über das Spielbrett in acht verschiedenen Ländern das dort typische Saatgut, pflanzen es an entsprechender Stelle an und können so im weiteren Verlauf des Spiels den gesamten Prozess vom Samen bis zur Ernte verfolgen und massstäblich beeinflussen. Durch das regelmässige bewässern der entsprechenden Felder wächst aus dem Samen ein Schössling, und der Schössling entwickelt Blüten, welche früher oder später Früchte spenden.

Die verschiedenen Entwicklungsstadien von Hirse, Kaffee, Erdnüssen und Reis sowie das lebensspendende Wasser werden durch entsprechende Spielmarken dargestellt. Wassermarken können durch Quizfragen gewonnen werden; das Wässern einer Pflanze ermöglicht der Spielerin oder dem Spieler somit nicht nur deren Aufzucht, sondern beschert gleichzeitig spannende Fakten über ein laufendes Saatgut-Projekt in der jeweiligen Region.

Anleitung Brettspiel «Von der Saat zur Ernte»

2–4 Spielende

Material (zum Herunterladen unter...)

- Spielbrett
- 3 x Reissamen-Marken, 3 x Erdnusssamen-Marken, 3 x Hirsesamen-Marken, 3 x Kaffeesamen-Marken
- 12 x Schösslingmarken
- 24 x Blütenmarken
- 24 x Fruchtmarken
- 36 x Wassermarken
- Spielstein pro Spielmitglied (z.B. ein Knopf oder Kronkorken)
- Würfel

Ablauf

Alle Spielenden starten auf einem anderen Brunnenfeld. Das jüngste Spielmitglied beginnt. Der Reihe nach wird gewürfelt, die Spielsteine werden im Uhrzeigersinn der Würfelzahl entsprechend über die Felder gezogen.

Die Spielenden können drei verschiedene Typen von Feldern betreten:

- **Länderfelder:** Hier können Samenmarken „gesät“ werden.
- **Brunnenfelder:** Gegen eine richtig beantwortete Quizfrage erhält das Spielmitglied eine oder mehrere Wassermarken, die sie vor sich hinlegt mit der Beschriftung nach oben. Ein Spielmitglied darf maximal 9 Wassermarken besitzen.
- **Saatgutfelder:** Der Spieler / die Spielerin erhält eine entsprechende Samenmarke, die sie vor sich hinlegt mit der Beschriftung nach oben. Sind alle drei Samenmarken der entsprechenden Sorte bereits vergeben, kann auf dem Saatgutfeld (wie auf einem Länderfeld) mit dem entsprechenden Saatgut gesät werden.

Säen und Aufziehen von Pflanzen

- Wenn ein Länderfeld betreten wird, kann sich das Spielmitglied dazu entscheiden (falls es bereits Samenmarken besitzt), den entsprechenden Samen zu pflanzen. Hierfür muss zusätzlich **eine** Wassermarke abgegeben werden (diese kommt zurück auf den Wassermarkenstapel).

Achtung: In Mittelamerika können nur Erdnüsse, in Südostasien nur Reis, in Südamerika nur Kaffee und in Afrika nur Hirse angepflanzt werden! Dasselbe gilt für das Saatgutfeld zwischen den jeweiligen Ländern, wenn alle drei Samenmarken verg eben sind. Das Spielmitglied **behält die Samenmarke**, dreht sie aber um und legt sie beiseite auf ihren persönlichen „Punktstapel“

- diese Marke kann nun nicht mehr benutzt werden, wird aber später zur Punktezahl verwendet. Eine Schösslingmarke wird auf das Länderfeld gelegt.
- Wird ein Länderfeld betreten, auf welchem bereits ein Schössling liegt, kann dieser durch die Abgabe von **zwei** Wassermarken (diese kommen zurück auf den Wassermarkenstapel) mit einer Blütenmarke überdeckt werden. Das Spielmitglied erhält zudem eine Blütenmarke, welche es verdeckt auf seinen Punktstapel legt.

- Wird ein Länderfeld betreten, auf welchem bereits eine Blüte liegt, kann diese durch die Abgabe von **drei** Wassermarken (diese kommen zurück auf den Wassermarkenstapel) mit einer Fruchtmarke überdeckt werden. Das Spielmitglied erhält zudem eine Fruchtmarke, welche es verdeckt auf seinen Punktstapel legt.
- Wird ein Feld betreten, auf welchem bereits eine Frucht liegt, geschieht nichts.

Ausstieg

Als Ausstieg soll diskutiert werden, mit welcher Idee die Welt verbessert werden könnte, wenn sich genügend Menschen beteiligen. Hierfür kann das Wissen aus den Quizmarken verwendet werden (z.B. Ideen, um Wasser oder Strom zu sparen, Food Waste zu vermeiden oder nachhaltiger einzukaufen).

Die besten Ideen sollen als „Ideen-Samen“ benutzt werden: Die Kinder erhalten den Auftrag, ihre Idee bei Freunden und Verwandten zu streuen mit der Aufforderung, die Idee mindestens zwei Leuten weiterzuerzählen – so soll die gepflanzte Idee wachsen und gedeihen!

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine zuvor vereinbarte Anzahl an Früchten auf dem Spielbrett erreicht wurde. Für drei Früchte beträgt die Spielzeit ungefähr eine Stunde.

Gewinnerin / Gewinner

Gewonnen hat das Spielmitglied mit den meisten Punkten. Hierfür werden alle Marken auf dem Punktstapel gezählt. Noch nicht verwendete Samen- sowie Wassermarken werden nicht gezählt.

Die Marken ergeben folgende Punkte:

- Samenmarken: 3 Punkte
- Blütenmarken: 2 Punkte
- Fruchtmarken: 3 Punkte