ICH & DIE VIELFALT
JUGEND TRIFFT BIODIVERSITÄT

DIE GOLDENE ALCHEMILLA

Ein Planspiel zum Thema Biodiversität

MIT UNTERSTÜTZUNG VON BUND UND EUROPÄISCHER UNION

MINISTERIUM FÜR EIN LEBENSWERTES ÖSTERREICH

LE 14-20
Entwicklung für den Ländlichen Raum

Europäischer Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums: Hier investiert Europa in die ländlichen Gebiete

Hintergrundgeschichte

Die Goldene Alchemilla ist eine endemische Pflanze, das heißt, sie kommt nur in einer Gegend in einem bestimmten Land vor. Im Fall der Goldenen Alchemilla heißt das Land Teriolis, wo sie vor allem in einem der Täler des Landes wild wächst. Die Goldene Alchemilla hat Teriolis zu einem renommierten und wohlhabenden Land gemacht. Der Erfolg vieler regionaler Unternehmen ist von ihr abhängig.

Es gibt nur vier Unternehmen, welche die Pflanze offiziell ernten dürfen. Ein Ernteunternehmen verwendet die Blätter der Alchemilla für die Futtermittelerzeugung für Zucht- und Mastbetriebe in der Umgebung. In der Kosmetikindustrie werden ihre Blüten zu Cremen und Badeölen verarbeitet, die die Haut besonders geschmeidig machen. In der Pharmazie werden aus den Wurzeln Extrakte entzogen, die hervorragend gegen Haarausfall helfen. Im ortsansässigen Reitstall füttert man den Pferden die Blätter der Alchemilla, um nicht nur das Fell ihrer Pferde widerstandsfähig, kräftig und doch weich zu halten, sondern auch noch die Muskulatur entscheidend zu stärken. Damit können die Pferde nicht nur universell eingesetzt werden, sie sind auch sehr beliebt bei den UrlauberInnen in der Region.

Die in der Gegend ebenfalls endemisch vorkommenden Blaugefleckten Seidenschmetterlinge sind für die Bestäubung der goldenen Alchemilla unerlässlich, ohne sie kann die Pflanze nicht überleben. Umgekehrt ist auch der Schmetterling von der Alchemilla abhängig und auf ihren Nektar angewiesen. Das fragile Gleichgewicht in dem Tal ist gefährdet und der Naturschutz beobachtet die Situation mit großer Sorge. In den letzten Jahren bemerkten die BewohnerInnen von Teriolis, dass immer weniger Exemplare der golden schimmernden Pflanze und daher auch weniger der schönen Blaugefleckten Seidenschmetterlinge in der hügeligen Landschaft zu erblicken sind. Die Gründe sind vielfältig, sicher aber auch der intensiven Nutzung der Pflanze geschuldet. In den nächsten drei Jahren, will die Regierung des Landes daher gemeinsam mit den NaturschützerInnen und den VertreterInnen aus Industrie und Wirtschaft einen Weg finden, wie die Goldene Alchemilla einerseits vor dem Aussterben bewahrt und andererseits auch weiterhin in der Region genutzt werden kann.

Spielregeln

Das Spiel läuft rundenbasiert ab und wird von einer Moderatorin oder einem Moderator angeleitet.

Jede/r SpielerIn darf für das eigene Unternehmen pro Runde 0, 10, 20 oder 30 Pflanzen entnehmen.

Benötigte Materialien

Spielanleitung, Rollenkarten, Schere, Stifte.

Individuelles Spielziel der einzelnen Rollen/Unternehmen

Ziel ist es, so viele Produkte wie möglich zu erzeugen.

TIPP: Alternativ können statt dem Notieren der Mengen auch Knabbereien, z.B. Goldfischli als „reale" Pflanzen verwendet werden.

Gemeinsames Spielziel

Neben dem individuellen Spielziel gibt es auch noch ein gemeinsames Spielziel – nämlich den Erhalt der Goldenen Alchemilla. Stirbt die Goldene Alchemilla in einer der Runden aus oder gibt es zu wenige Schmetterlinge, um für die weitere Vermehrung der Alchemilla zu sorgen, so haben alle Unternehmen bzw. Gruppen verloren, da sie ihre Tätigkeit im nächsten Jahr nicht fortführen können.

Am Ende der drei Spielzyklen findet die Endauswertung inklusive einer Reflexionsrunde statt.

Spieldauer/Ablauf

Eine Person übernimmt die Rolle der politischen Vertretung (die Regierung) und damit auch die Moderationsrolle des Spieles. Diese Person mischt die Rollenkarten und teilt sie verdeckt an die MitspielerInnen aus. Das Spiel dauert mindestens drei Runden (1 Runde ist im Spiel 1 Jahr). Die Auswertung und Reflexion übernimmt nach jeder Runde der Moderator bzw. die Moderatorin, die selbst nicht am Spiel beteiligt ist. Das Spiel kann von 4 SpielerInnen (+1 Moderator) oder auch Spielgruppen gespielt werden. Nach jeder der drei Runden bzw. drei Jahren wird resümiert und kurz in der gesamten Gruppe reflektiert (siehe Reflexionsrunde).

In der Mitte der Gruppe werden die Pflanzen verdeckt auf einen Haufen gelegt. Die Gesamtzahl der Pflanzen zu Beginn des Spieles beträgt 120 Stück. Es existieren darüber hinaus zu Spielstart noch 60 Blaugefleckte Seidenschmetterlinge. Sinkt die Gesamtzahl der Schmetterlinge unter 15, gilt das Spiel als verloren. Die Moderation bzw. politische Vertretung gibt die Ausgangszahl der Pflanzen und Schmetterlinge zu Beginn nicht bekannt!

Beispiel der Spielrunden

Runde 1 / Jahr 1	(Ab-)Sprechen ist nicht erlaubt. Jede/r darf 0, 10, 20 oder 30 Pflanzen entnehmen. Jede/r trägt verdeckt auf seinem Arbeitsblatt ein, wie viele Pflanzen er/sie in dieser Runde nimmt. Die Spielleitung notiert sich die Gesamtzahl und verdoppelt die verbliebenen Pflanzen. Außerdem gibt er oder sie bekannt wie viele Schmetterlinge noch vorhanden sind.
Runde 2 / Jahr 2	Ab der zweiten Runde besteht die Möglichkeit für alle SpielerInnen per Mehrheitsbeschluss unverdeckt zu spielen, d.h. jede/r kann sehen wie viele Pflanzen jede/r entnimmt. Die Spielleitung informiert die SpielerInnen über diese Möglichkeit. Der Rest bleibt analog zu Runde 1.
Runde 3 / Jahr 3	Ab der dritten Runde besteht die Möglichkeit für alle SpielerInnen per Mehrheitsbeschluss nicht nur unverdeckt zu spielen, sondern sich auch individuell abzusprechen. Die Spielleitung informiert die SpielerInnen über diese Möglichkeit. Individuelle Absprachen bedeuten auch, dass die SpielerInnen gemeinsam weniger ernten könnten und dann die unterschiedlichen benötigten Pflanzenteile zusammen tauschen. Grundsätzlich sollten die SpielerInnen selbst auf dieses Prinzip draufkommen! Der Rest bleibt analog zu Runde 1 und Runde 2.

TIPP: Die SpielerInnen sollten idealerweise erkennen, dass es auch die Möglichkeit gibt, gemeinsam ganze Pflanzen zu nutzen (jede/r UnternehmerIn benötigt ja nur bestimmte Teile) – darauf aber im Fall des Falles auch vorsichtig hingewiesen werden – z.B.: Habt ihr euch überlegt ob ihr irgendwie kooperieren könnt?

Reflexionsrunden

Nach der 1. Runde

- Wurde die Alchemilla ausgerottet? Warum?
- Wie lange hätte jede/r SpielerIn/Gruppe noch weiter die Alchemilla ernten können?
- Welches Prinzip steckt dahinter?
- Welche Zusammenhänge gibt es zwischen den Ergebnissen der jeweiligen Rollen?

Nach der 2. Runde

- Konnte mit dem Gemeinschaftsgut der Goldenen Alchemilla jetzt besser umgegangen werden?
- Wurde die Alchemilla ausgerottet? Warum?
- Welche Strategien hat die Gruppe entwickelt?
- Wie kann man möglichst viele Pflanzen ernten ohne den Bestand zu gefährden?
- Wie hat sich jede/r einzelne im Vergleich zur ersten Runde verhalten?
- Ist es realistisch, dass sich die Pflanzenbestände jährlich verdoppeln?

Nach der 3. Runde

- Konnte mit dem Gemeinschaftsgut der Goldenen Alchemilla jetzt besser umgegangen werden?
- Wurde die Alchemilla ausgerottet? Warum?
- Welche Strategien hat die Gruppe entwickelt?
- Wurde offen gespielt? Wie hat sich das auf das Ergebnis ausgewirkt?
- Welche Absprachen wurden getroffen?
- Allgemeine Fragen für die Reflexion zum Spiel:
- Wem gehören natürliche Ressourcen?
- Nützen Unternehmen Gemeinschaftsgüter?
- Wie gehen sie damit um?
- Wer trägt die Kosten, wenn Unternehmen mit Gemeinschaftsgütern achtlos umgehen?
- In welchen Bereichen kommt es in diesem Kontext zu Problemen?
- Gibt es Lösungsansätze? Wenn ja, welche?

Was könnten Maßnahmen sein, um die Biodiversität (Artenvielfalt) in Teriolis zu erhalten?
Kennt ihr ähnlich fragile Ökosysteme in eurer Umgebung bzw. woanders?
Nehmt eine Pflanze aus eurer Gegend als Beispiel und überlegt gemeinsam welche anderen Lebewesen und warum von ihr abhängig sind? Auf wie viele abhängigen Lebewesen kommt ihr?

Rollen

Es gibt vier verschiedene Rollen im Spiel Die Goldene Alchemilla. Ein Ernteunternehmen, ein Kosmetikhersteller, ein pharmazeutisches Unternehmen und ein Reitstall. Für alle Unternehmen gilt das gleiche individuelle Spielziel und die gleichen Handlungsmöglichkeiten in jeder Runde. Allerdings wissen die SpielerInnen zu Beginn nicht, dass sie alle das gleiche individuelle Spielziel verfolgen. Den SpielerInnen liefern die Rollen die Hintergrundinformationen als Argumentationsgrundlage für mögliche Verhandlungsprozesse in den späteren Phasen des Spiels.

Bild: Alchemilla glabra Herbar by Fornax lizensiert unter CC BY-SA 3.0, bearbeitet (freigestellt, ttw. gespiegelt & „vergoldet")

Futterunternehmen „Goldkammer“

Du bist ein für seine Qualität bekannte/r FuttermittelherstellerIn für die Goldene Alchemilla. Die Ernte ist schwierig, da die Pflanze ganz besondere Bedingungen braucht, damit sie ihre Wirkstoffe behält. Sie kann nur einmal im Monat bei Neumond geerntet werden und muss dann noch in der gleichen Nacht verarbeitet werden. Du benötigst für die Weiterverarbeitung hauptsächlich die Blätter der Pflanze. Eine Pflanze reicht für etwa 1/2 Sack Futter.

Ernte pro Jahr:	0, 10, 20 oder 30 Stück
Ziel:	Dein Ziel ist es, so viele Säcke Futter wie möglich zu erzeugen.

Runde / Jahr	Anzahl Ernte Pflanzen	Produktmenge
Jahr 1		
Jahr 2		
Jahr 3		

Die Goldene Alchemilla

Bild: Alchemilla glabra Herbar by Fornax lizensiert unter CC BY-SA 3.0, bearbeitet (freigestellt. tlw. gespiegelt & „vergoldet“)

KosmetikherstellerIn „Sanfte Haut“

Als etablierte/r KosmetikherstellerIn brauchst du nur die Blüten der Goldenen Alchemilla um deine wertvollen Cremen und Badeöle herzustellen. Diese werden überall in der Welt bestellt und helfen den natürlichen Alterungsprozess der Haut zu verlangsamen. Das Renommee deiner Firma hängt von einer regelmäßigen Lieferung an deine KundInnen ab. Eine Pflanze reicht für die Herstellung von 2 Tiegeln mit Creme.

Ernte pro Jahr:	0, 10, 20 oder 30 Stück
Ziel:	Dein Ziel ist es, so viele Cremes wie möglich zu erzeugen.

Runde / Jahr	Anzahl Ernte Pflanzen	Produktmenge
Jahr 1		
Jahr 2		
Jahr 3		

Die Goldene Alchemilla

Bild: Alchemilla glabra Herbar by Fornax lizensiert unter CC BY-SA 3.0, bearbeitet (freigestellt. tlw. gespiegelt & „vergoldet“)

Pharmazieunternehmen „ProHaar“

Du verarbeitest nur die Wurzeln der geernteten goldenen Alchemilla, um daraus ein starkes Haarwuchsmittel zu machen. Das Mittel ist ein voller Erfolg und KundInnen aus aller Welt bestellen deine Produkte. Aus der Pflanze kannst du 3 Fläschchen mit dem Mittel abfüllen.

Ernte pro Jahr:	0, 10, 20 oder 30 Stück
Ziel:	Dein Ziel ist es, so viele Fläschchen wie möglich zu erzeugen.

Runde / Jahr	Anzahl Ernte Pflanzen	Produktmenge
Jahr 1		
Jahr 2		
Jahr 3		

Die Goldene Alchemilla

Bild: Alchemilla glabra Herbar by Fornax lizensiert unter CC BY-SA 3.0, bearbeitet (freigestellt. tlw. gespiegelt & „vergoldet“)

Pferdereitstall „Sitz auf!“

In deinem Pferde- und Reitstall setzt du nicht nur auf eine nachhaltige Haltung deiner Tiere, sondern auch auf die besondere Qualität der Blätter der Goldenen Alchemilla. Du erntest die Pflanze, um mit dem extrahierten Saft der Blätter die Muskulatur deiner Pferde zu stärken und als Nebeneffekt das Fell schön weich und glänzend zu halten. Aus einer Goldenen Alchemilla kannst du 4 Ampullen Saftkonzentrat extrahieren.

Ernte pro Jahr:	0, 10, 20 oder 30 Stück
Ziel:	Dein Ziel ist es, so viele Ampullen wie möglich herzustellen.

Runde / Jahr	Anzahl Ernte Pflanzen	Produktmenge
Jahr 1		
Jahr 2		
Jahr 3		

Die Goldene Alchemilla

Bild: Alchemilla glabra Herbar by Fornax lizensiert unter CC BY-SA 3.0, bearbeitet (freigestellt. tlw. gespiegelt & „vergoldet“)

Impressum

Medieninhaber und Herausgeber: Umweltdachverband GmbH

Verleger und Bezugsadresse:
Umweltdachverband, Strozzigasse 10/7-9, 1080 Wien, Tel.: +43/1/40113,
Fax: +43/1/40113-50, E-Mail: office@umweltdachverband.at

Wien, September 2017

Der Umweltdachverband ist ausgezeichnet mit dem Umweltzeichen für Bildungseinrichtungen.

Texte und Spielidee: Samira Bouslama und Melanie Salzl, beide Umweltdachverband

Redaktion & Lektorat: Michael Schöppl und Melanie Salzl, beide Umweltdachverband

Mitarbeit: Anna-Maria Haas und Madeleine Riske, beide Umweltdachverband

Cover-Foto: Alchemilla glabra Herbar by Fornax lizensiert unter CC BY-SA 3.0, bearbeitet (freigestellt. tlw. gespiegelt & „vergoldet“)

Layout: Irmgard Stelzer

Eine Publikation im Rahmen des Projekts BIODIVERSITÄT UND JUGEND II, das im Rahmen der Biodiversitäts-Initiative vielfalt**leben** des Bundesministeriums für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft gemeinsam mit vielen Partnern. vielfalt**leben** hat sich den Erhalt der Vielfalt in Österreich zur Aufgabe gemacht.

Das Projekt wird vom Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft und der EU gefördert.

MIT UNTERSTÜTZUNG VON BUND UND EUROPÄISCHER UNION

MINISTERIUM FÜR EIN LEBENSWERTES ÖSTERREICH

LE 14-20 Entwicklung für den Ländlichen Raum

Europäischer Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums: Hier investiert Europa in die ländlichen Gebiete