

RESOURCE DON'T GO!

Das Wissenschaftsjahr 2020|21 – Bioökonomie steht nicht nur im Zeichen der Nachhaltigkeit, auch die Kommunikation über die Bioökonomieforschung steht im Vordergrund.

Das Gesellschaftsspiel Resource Don't Go! wurde von internationalen Studierenden im Rahmen einer Summer School zum Thema „How is Bioeconomy going to shape our world?“ an der Universität Hohenheim entwickelt, um Interessierten spielerisch Einblicke in die Möglichkeiten und Herausforderungen der Bioökonomieforschung zu ermöglichen.

Die Inhalte der Spielkarten wurden von den Teilnehmenden des Bioökonomie-Camps 2021 mitentwickelt und gewähren einen Einblick in ihre Forschung.

Das Spiel eignet sich sowohl zum Einsatz in der Schule als auch an der Hochschule. Die Lernenden können selbst Spielkarten erstellen und sie den Mitspielenden vorstellen. Das Spiel kann somit in fachbereichsübergreifenden Lehrveranstaltungen eingesetzt werden, die sich mit dem Thema Bioökonomie beschäftigen. Spiel, Spielkarten und Spielfeld sind nach dem Bioökonomie-Camp basierend auf dem Open-Source-Prinzip öffentlich verfügbar.

wissenschaftsjahr.de/ResourceDontGo

SPIELANLEITUNG

Spielalter: Ab ca. 10. Klasse, wenn die Spielkarten im Unterricht erarbeitet wurden, kann die Schwierigkeitsstufe eigenständig an jüngere Spielerinnen und Spieler angepasst werden.

Vordrucke für neue Spielkarten findet ihr unter:
wissenschaftsjahr.de/ResourceDontGo

Anzahl der Spielenden: 2–4 Personen oder 2–4 Teams

Spielausstattung: Spielfeld, Ressourcenkarten (blau und grün)

Benötigte Zusatzmaterialien: Würfel, Spielfiguren (aus Gründen der Nachhaltigkeit nicht im Spielumfang enthalten – bitte aus eigenem Bestand nutzen)

In diesem Spiel entdeckt ihr die Welt der Wissenschaft rund um das Thema: „Nachhaltige Ressourcennutzung im Rahmen der Bioökonomie“ und entwickelt eure eigenen Zukunftsideen.

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst nicht ans Ziel zu kommen. Klingt verworren – ist es aber gar nicht:

- 1 Legt fest, wie viele Runden ihr spielen möchtet und ob ihr einzeln oder in Teams spielt.
- 2 Legt die blauen und grünen Spielkarten verdeckt neben das Spielfeld.
- 3 Los geht's! Würfelt reihum im Uhrzeigersinn.
- 4 Erreicht eine oder einer von euch mit der Spielfigur ein grünes Feld, wird eine grüne Karte aufgedeckt. Das Gleiche gilt für das Erreichen eines blauen Feldes.
Wer am Zug ist, liest den anderen vor, was auf dieser Karte steht. Nun wird gesammelt: Welche Ideen fallen euch zu dieser Karte ein? Habt ihr schon einmal etwas von dieser Forschung gehört? Ist euch diese Forschung vielleicht sogar schon in eurem Alltag begegnet?
Auf der aufgedeckten Karte erkennt ihr, um wie viele Felder die Spielfigur vorrücken (blaue Karte) oder zurückgehen (grüne Karte) darf.
Der Wert der Karte bemisst sich an der Bewertung des Karteninhalts aus wissenschaftlicher Sicht. Würdet ihr diese auch so bewerten?
- 5 Nach dem Ende des Zuges legt die Spielerin oder der Spieler die Karte aufgedeckt neben das Spielfeld und die oder der Nächste ist an der Reihe.
- 6 Wer nach den am Anfang festgelegten Runden den kürzesten Weg auf dem Spielbrett zurückgelegt hat, gewinnt.