



Die Idee:

Die Teilnehmenden werden in verschiedene Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Acker, auf welchem sie verschiedene Gemüse oder Früchte anbauen können. Diese müssen sie anschliessend auf dem Markt verkaufen. Mit dem so verdienten Geld können sie anderen Gruppen Gemüse und Früchte abkaufen, denn zu Beginn des Spieles erhält jede Gruppe eine **Einkaufsliste**. Diejenige Gruppe, welche zuerst alle Gemüse und Früchte, die auf ihrer Einkaufsliste stehen, besitzt, hat gewonnen.

Input: Das Spiel kann sehr gut als Geländespiel auf einer Wiese gespielt werden. Die einzelnen Äcker können mit Absperrband gekennzeichnet werden. So erhält das Spiel eine realistischere Dimension und wird anschaulicher.

## **ABLAUF**

### 1. Gruppeneinteilung

Input: Die Gruppen können auch mit Hilfe eines **Gemüse-„du-bisch-es“** eingeteilt werden.

### 2. Einstieg : Landversteigerung

Jede Gruppe erhält den gleichen Betrag Geld. Nun werden in einer Auktion verschieden grosse Stücke Acker versteigert. Es wird eines nach dem anderen versteigert, so dass die Teilnehmer nicht wissen, wie gross oder klein die nachfolgenden sein werden und ob sie womöglich zu viel Geld für ein eher kleines Stück Land bezahlen.

Jeder Acker wird ausgerufen, dann haben die Gruppen Zeit, sich zu entscheiden wie viel Geld sie bieten wollen. Dieser Betrag wird auf ein Blatt Papier geschrieben. Auf ein Signal hin halten alle Gruppen gleichzeitig ihr Papier in die Höhe. Die Gruppe, welche am meisten geboten hat, erhält den Acker. Haben zwei Gruppen gleichviel geboten, erhalten beide Gruppen ein Stück Acker der versteigerten Grösse. Allen Gruppen wird das gebotene Geld abgezogen, auch denjenigen, welche den Acker nicht erhalten haben. Am Schluss erhalten alle Gruppen, welche kein Geld mehr haben gratis ein Stück Acker, welches etwas kleiner ist als die übrigen.

Hinweis: Die verschiedenen Ackerstücke sollten nicht allzu unterschiedlich gross sein, damit einzelne Gruppen zwar einen Startvorteil haben, dieser aber nicht zu sehr ins Gewicht fällt.

Material:

- Papier
- Stifte
- Spielgeld (**Vorlage**)
- Liste der zu versteigernden Ackerstücke (**Beispiel**)

### 3. Hauptteil

Die Gruppen können nur so viel aussäen, wie auf ihrem Acker Platz hat. Jede Aussaat muss vom Bundesamt für Landwirtschaft (BfL) genehmigt werden. So hat die Spielleitung die Kontrolle, dass nicht zu viel ausgesät wird.

Das Bundesamt für Landwirtschaft kontrolliert ebenfalls die Ernte: Auf dem Markt darf nur verkauft werden, was vorher vom BfL abgestempelt wurde. So weiss die



Spielleitung, dass die betreffende Gruppe wieder freies Ackerland zur Verfügung hat (weil ja geerntet wurde).

### **Bundesamt für Landwirtschaft (BfL)**

Anzahl Leiter: 2-3

Aufgabe: Führt über jede Gruppe Buch, wie viel Ackerland sie besitzt, was ausgesät wurde und was geerntet wurde. So kann verhindert werden, dass Gruppen mehr anpflanzen als sie Land besitzen.

Hilfsmittel:

- Vorlage **Landformular**
- Stempel Aussaat bewilligt (z.b. roter Stift → Smiley zeichnen und unterschreiben)
- Stempel Verkauf bewilligt (z.b. grüner Stift → Smiley zeichnen und unterschreiben)

Was ist zu tun?

Bei Spielbeginn:

1. Namen der Gruppe oben auf das Blatt eintragen
2. Mit Farbe Grösse des Ackerlandes einzeichnen, welches ersteigert wurde (dem Rand entlang fahren)

Bei jeder Ackervergrößerung:

1. Die Ackerbörse meldet welche Gruppe ein zusätzliches Stück Acker gewonnen hat.
2. Blatt der betreffenden Gruppe suchen
3. In leere Zeichnung mit Farbe neue Ackergösse einzeichnen.
4. Übertragen, was auf dem bisherigen Acker angebaut worden ist.
5. Alte Zeichnung streichen.

Wenn eine Gruppe zum ersten Mal aussäen will:

1. Blatt der betreffenden Gruppe suchen.
2. Die Samenkarten der Gruppe entgegen nehmen.
3. In die leere Zeichnung eintragen, wie viele Parzellen durch diese Aussaat besetzt werden (diese ausmalen, kennzeichnen, etc)
4. In die Zeichnung eintragen, welches Gemüse oder welche Frucht auf diese Parzellen angesät werden.
5. Die Samenkarten rot stempeln und der Gruppe zurückgeben.

Wenn eine Gruppe ein weiteres Mal aussäen will:

1. Blatt der betreffenden Gruppe suchen
2. Samenkarten der Gruppe entgegen nehmen.
3. Kontrollieren, ob noch genügend freie Parzellen vorhanden sind.
4. Falls ja, neue Aussaat einzeichnen (freie Parzellen als nun besetzt markieren und eintragen, was angebaut wird)
5. Die Samenkarten rot stempeln und der Gruppe zurückgeben.

Wenn eine Gruppe geerntet hat und auf dem Markt verkaufen will:

1. Samenkarte der Gruppe entgegennehmen.
2. Zeit, welche auf der Karte eingetragen ist kontrollieren (ob schon geerntet werden darf)
3. Falls in Ordnung, Karte grün stempeln und der Gruppe zurückgeben.
4. Blatt der betreffenden Gruppe suchen..
5. In leere Zeichnung übertragen. was sich immer noch auf dem Feld befindet (was nicht



Um aussäen zu können, müssen die Gruppen Samenkarten erwerben. Dies können sie auf dem Samenmarkt tun. Zur Auswahl stehen verschiedene Gemüse- und Obstarten. Um eine Samenkarte zu erhalten, muss der Teilnehmende eine Aufgabe richtig lösen oder eine Frage richtig beantworten.

### **Samenmarkt**

Anzahl Leiter: 3-10

Aufgabe: Den Teilnehmern Aufgaben und Fragen stellen, damit sie Samenkarten gewinnen können. Auf den gewonnen Samenkarten die Uhrzeit eintragen, ab wann die Frucht/das Gemüse geerntet werden kann.

Hilfsmittel:

- Liste mit Aufgaben und Fragen
- Samenkarten
- Stift
- Uhr

Was ist zu tun?

1. Fragen, was für ein Gemüse oder Obst der Teilnehmer gewinnen will.
2. Auf der Liste nach diesem Gemüse/Obst suchen.
3. Auf der Liste aufgeführte Aufgabe/Frage stellen.
4. Falls die Antwort korrekt war, Samenkarte des betreffenden Gemüses/Obst suchen.
5. Auf der Karte nachschauen, wie lange es dauert, bis geerntet werden darf.
6. Ausrechnen, um welche Uhrzeit geerntet werden darf und dies auf der Karte eintragen.

Um Geld zu verdienen, können die Gruppen ihr Gemüse und ihre Früchte auf dem Markt verkaufen. Dazu müssen sie die „geernteten“ Samenkarten zuerst vom BfL abstempeln lassen (siehe BfL). Dann können die Karten zum Markt gebracht werden, wo der Auktor sie entgegennimmt und versteigert.

Sobald die Gruppe Geld hat, kann sie auch selber Früchte und Gemüse auf dem Markt kaufen, d.h. ersteigern. So können sie einkaufen, was auf der Einkaufsliste steht, welche sie zu Spielbeginn erhalten haben. Damit sie nicht selber angebautes Gemüse und Obst als gekauftes ausgeben können, stempelt der Marktverkäufer alles Verkaufte ab.

### **Gemüse- und Obstmarkt**

Anzahl Leiter: 1-2

Aufgabe: Die Gemüse und Früchte, welche von den Gruppen gebracht werden, versteigern.

Hilfsmittel:

- Mindestpreisliste
- Stempel (z.B. violetter Stift → Smiley zeichnen und unterschreiben)

Was ist zu tun?

1. Samenkarten der Gruppe entgegennehmen.
2. Kontrollieren, dass die zwei Stempel (rot und grün) des BfL vorhanden sind.
3. Auf der Preisliste nachschauen, welches der Mindestpreis des betreffenden Gemüses oder der Frucht ist. (eventuell darauf achten, welche Jahreszeit gerade ist → siehe „Zusätze“)
4. Ausrufen, was zum Verkauf steht und was der Mindestpreis ist.
5. Geld der meistbietenden Person entgegennehmen.
6. Karte stempeln und dem Käufer übergeben.



Um mehr anbauen zu können, können die Gruppen ihren Acker vergrößern. Dies indem sie bei der Ackerbörse um einen weiteren Quadratmeter spielen.

### **Ackerbörse**

Anzahl Leiter: 1-2

Aufgabe: Veranstaltet immer wieder Wettkämpfe und Spiele, wobei ein Quadratmeter Ackerland gewonnen werden kann.

Hilfsmittel:

- **Ideenliste**

Was ist zu tun?

1. Sich ein Spiel ausdenken oder auf der **Ideenliste** aussuchen.
2. Den Interessierten erklären, wie das Spiel geht.
3. Eventuell benötigte Samenkarten einsammeln und kontrollieren, dass sie schon geerntet worden sind (dass der rote und grüne Stempel vorhanden ist).
4. Spiel veranstalten
5. Dem Bundesamt für Landwirtschaft melden, wer das Ackerland gewonnen hat (zu welcher Gruppe der Teilnehmer gehört, welcher gewonnen hat)

Samenkarten können auch auf dem Schwarzmarkt gekauft werden. Dazu müssen die gleichen Aufgaben/Fragen beantwortet werden, wie auf dem offiziellen Markt. Die so gewonnenen Samenkarten sind aber besser: die Ernte fällt grösser aus oder ist schneller reif. Doch aufgepasst: Wie auf jedem Schwarzmarkt besteht das Risiko, dass man hereingelegt wird! Denn wenn eine Samenkarte gewonnen wurde, darf man eine Karte ziehen aus einem Stapel ohne dass man sieht, was für eine Karte man zieht. So kann man auch eine Unkrautkarte erwischen.

### **Schwarzmarkt**

Anzahl Leiter: 1-2

Aufgabe: Verteilt entweder bessere Samen- oder Unkrautkarten.

Hilfsmittel:

- **Liste mit Aufgaben und Fragen**

- **bessere Samenkarten**

- Stift

- Uhr

- **Unkrautkarten**

- Wäscheklammern

Was ist zu tun?

1. Aufgabe oder Frage aus der Liste auslesen und dem Teilnehmenden stellen.
2. Falls die Antwort korrekt ist, Karte verdeckt ziehen oder auslesen lassen.
3. Falls eine Samenkarte gezogen wurde: auf der Karte nachschauen, wie lange es dauert, bis geerntet werden darf, die betreffende Uhrzeit ausrechnen und auf der Karte eintragen
4. Falls eine Unkrautkarte gezogen wurde: dem Teilnehmer eine Wäscheklammer geben und die Unkrautkarte wieder unter die anderen Karten mischen

Input: Der Schwarzmarktverkäufer kann sich als richtiger „Schmuggler“ verkleiden mit weitem Mantel, Hut und Sonnenbrille und auf dem Spielfeld herumschleichen. Die zu gewinnenden Karten kann er an der Innenseite seines Mantels befestigen.



### Das Unkraut-Spiel

Wer eine Unkrautkarte gezogen hat, erhält vom Samen-Dealer eine Wäscheklammer. Am Schluss des Spieles werden jeder Gruppe pro Wäscheklammer, die sie besitzt, ein Punkt abgezogen. Es lohnt sich also, diese so schnell wie möglich wieder los zu werden. Deshalb dürfen diese Klammern allen anderen Mitspielern (möglichst unbemerkt) an die Kleidung geheftet werden.

#### 4. Schluss

Nach Ablauf der geplanten Spielzeit werden alle Teilnehmer wieder zusammengerufen. Bevor ausgezählt wird, welche Gruppe gewonnen hat, haben die Gruppen noch einmal die Möglichkeit ihre Äcker von Unkraut zu befreien. Auf einem abgesteckten Spielfeld wird fünf Minuten lang das „Chlüpperli-Spiel“ gespielt. Dabei können alle Wäscheklammern (die erhalten wurden, nachdem man eine Unkrautkarte gezogen hat) an die Kleider der anderen Mitspieler geheftet werden. Es ist natürlich nicht erlaubt, jemanden festzuhalten.

Input: Falls nicht genügend Wäscheklammern im Umlauf waren während dem Spiel, können jeder Gruppe nochmals einige zusätzliche Klammern verteilt werden, damit das Chlüpperli-Spiel interessanter wird.

Nach diesem Schlusspiel wird ausgezählt, welche Gruppe gewonnen hat. Dazu geben die Gruppen alle Gemüse- und Fruchtekarten ab, welche sie gekauft haben sowie ihre Einkaufsliste. Pro Gemüse und Frucht, die auf der Liste stand gibt es einen Punkt. Pro Wäscheklammer (Unkraut), welche die Gruppe ganz am Schluss noch besitzt gibt es einen Punkt Abzug.

Input: Um sicherzugehen, dass alle Wäscheklammern abgegeben werden, kann ein kleiner Trick angewandt werden. Alle Wäscheklammern können nummeriert werden. Vor dem Auszählen der Punkte kann noch ein Extrapreis (Extrapunkte) verlost werden. Die Gruppen sollen also alle Klammern vor sich hinlegen und es wird ausgelost, welche Wäscheklammer gewinnt. So haben die Gruppen einen Anreiz, keine Klammern zu verstecken oder verschwinden zu lassen...

Am Schluss wird verkundet, welche Gruppe am erfolgreichsten war.

Input Preisideen:

- **Diplom** „der beste Gemüsebauer von ...“
- die Gewinnergruppe darf am Abend als erste Essen schöpfen

Input: Als nächste Mahlzeit können Gemüsespiessli und Fruchtsalat (mit allen angebauten Gemüsen und Früchten) auf dem Menüplan stehen.



## 5. Zusätze

Falls genügend Leiter vorhanden sind, können noch weitere „Institutionen“ ins Spiel aufgenommen werden. So haben die Teilnehmer noch mehr verschiedene Spielmöglichkeiten und das Spiel wird vielfältiger und interessanter.

### **Supermarkt**

Anzahl Leiter: 1

Aufgabe: Verkauft zu gewissen Zeiten billigere Früchte und Gemüse, welche aus anderen Ländern importiert wurden. Die Idee ist es, den Kindern verständlich zu machen, was es für einheimische Lebensmittelproduzenten bedeuten kann, wenn billigere Gemüse und Früchte aus anderen Ländern auf dem Markt erhältlich sind und sie ihre eigenen Waren nicht mehr verkaufen können.

Hilfsmittel:

- Tafel, auf welcher die Öffnungszeiten notiert sind
- **Preisliste**
- **Samenkarten**

Was ist zu tun?

1. Zu den auf der Tafel notierten Öffnungszeiten auf dem Spielplatz anwesend sein.
2. Den Gruppen zu den auf der Preisliste stehenden Preisen Samenkarten verkaufen.

### **Amt für Katastrophenwarnung (AkW)**

Anzahl Leiter: 1

Aufgabe: Verkündet, falls eine Katastrophe gewisse Sorten Gemüse oder Früchte vernichtet hat.

Hilfsmittel:

- **Ideenliste**

Was ist zu tun?

1. Sich eine Katastrophe ausdenken oder auf der Ideenliste auswählen
2. Ausrufen, welche Katastrophe sich ereignet hat und welche Gemüse/Früchte betroffen sind.
3. Dem Bundesamt für Landwirtschaft melden, welche Gemüse und Früchte vernichtet

### **Versicherung**

Anzahl Leiter: 1

Aufgabe: Versichert Samenkarten gegen Katastrophen

Hilfsmittel:

- Stempel (z.b. oranger Stift → Smiley zeichnen und unterschreiben)

Was ist zu tun?

1. Entscheiden, wie viel die Gruppe bezahlen muss für eine Versicherung
2. Geld der Gruppe entgegennehmen
3. Samenkarten stempeln

Das Bundesamt für Landwirtschaft gibt diese Karten auch nach jeder Katastrophe noch zum Verkauf frei.



### **Casino**

Anzahl Leiter: unbegrenzt viele

Aufgabe: Glücks- und andere Spiele anbieten, damit die Teilnehmer Samenkarten gewinnen oder verlieren können. Denn die Teilnehmenden sollen jeweils eine Samenkarte setzen: wenn sie gewinnen, erhalten sie eine zweite; wenn sie verlieren, dann haben sie auch die gesetzte Karte verloren.

Hilfsmittel:

- **Samenkarten**
- Stift und Uhr (um Uhrzeit der Ernte einzutragen)

### **Pilzwald**

Anzahl Leiter: 1 – 2

Aufgabe: Auf dem Spielfeld Pilzkärtchen verstecken, welche von den Teilnehmern gesucht werden können. Aber Achtung: nicht alle Pilze sind essbar!

Hilfsmittel:

- **Pilzkärtchen**
- **Liste für Pilzkontrolle**
- Stempel (z.b. brauner Stift)

Was ist zu tun?

1. Pilzkärtchen verstecken (eventuell nicht alle auf ein Mal sondern immer wieder)
2. wenn ein Teilnehmer ein Kärtchen gefunden hat, auf Liste kontrollieren ob dieser Pilz essbar ist und falls ja, Kärtchen stempeln

Die Pilzkärtchen können am Ende des Spieles als Extrapunkte angerechnet werden.