

Spilmanual Ressourcemissionen

Vores høje ressourceforbrug sætter stort pres på klodens ressourcer. Derfor skal vi arbejde hen mod en cirkulær økonomi, hvor vi reducerer vores forbrug og bruger de værdifulde ressourcer igen og igen. Ressourcesybioser er en vigtig del af et affaldsfrit og cirkulært samfund. Når virksomheder bruger hinandens restprodukter i deres produktion, kan det have store gevinster for både miljøet, klimaet og virksomhedens økonomi.

På Bornholm har vi den store fordel at være mange forskellige virksomheder og producenter, lokaliseret tæt på hinanden. I dette spil skal I prøve kræfter med at identificere og skabe lokale ressourcesybioser på Bornholm.

Potentialet er stort - og nu skal I være med til at finde det!

Deltagere

Aldersgruppe: Udskolingen, 7.-9. klasse

Spillet spilles i grupper med 2-4 elever i hver. Der skal være minimum 3 og maksimum 10 grupper i alt.

Indhold i spillet pr. gruppe:

- 1 x spilleplade
- 1 x spillebrik
- 1 x terning
- 2 x Ressourcejægerkort
- 2 x Forhandlingskort
- 1 sæt virksomhedskort [består af 17 kort]
- 1 sæt ressourcekort [består af 18 kort]
- 1 x pointoversigt

Bemærk: Virksomheds- og ressourcekortene kan placeres i to stakke eller bredes ud på bordet med forsiden opad. Bagsiden må ikke ses før man lander på virksomheden eller ressourcekortet trækkes.

Formål med spillet:

Formålet er at udnytte de restprodukter virksomhederne har til overs, frem for at de bliver til affald og går til spilde. I symbiosespillet skal I på jagt efter lokale ressourcesybioser på Bornholm. I skal besøge forskellige virksomheder og aktører på spillepladen, for at undersøge hvor de mulige symbioser kan opstå.

Målet er at få flest mulige point ved at lave symbioser og udnytte restprodukterne på Bornholm.

Spilleregler

Hver gruppe har sit eget sæt spilmaterialer og sin egen spilleplade. Alle grupper spiller samtidig på hver deres spilleplade.

Den gruppe, der indsamler flest point inde for et givent tidspunkt vinder. Man kan få point på tre måder:

Lave en resourcesymbiose - 5 point

- En resourcesymbiose opstår, idet du har modtaget en ressource og givet den til en virksomhed, der kan bruge ressourcen. Du indgår her en fast aftale med en virksomhed, hvor ressourcen integreres i produktionen. Det er en stabil værdiskabende relation, hvor ressourcen bliver en fast del af virksomhedens værdikæde – det højeste niveau af udnyttelse. Derfor får du 5 point.

Give ressourcen til en nabo – 2 point

- Har du svært ved at finde en virksomhed, der kan bruge din ressource, kan det være at din nabo kan bruge den. Det skaber en uformel, enkel engangsanvendelse, hvor ressourcen får et liv – men uden langvarigt samarbejde eller stor skala. Du får 2 point for indsatsen.

Give ressourcen til genbrugsstationen – 1 point

- Har du svært ved at bruge din ressource i en symbiose med en virksomhed, og kan du ikke finde nogen nabo, der kan bruge din ressource, kan du aflevere ressourcen på en af øens genbrugsstationer. Det er en engangsaflevering uden relation til en specifik aktør. Ressourcens potentiale udnyttes derfor ikke fuldt, og du får kun 1 point.

Turforløb:

- Placér brikken på startfeltet
- Slå med terningen og flyt brikken det tilsvarende antal felter. Det fulde antal øjne terningen slår skal bruges.
- Lander gruppen på en virksomhed, findes virksomhedens kort og bagsiden læses op.
- På bagsiden af kortet er der en beskrivelse af selve virksomheden, og hvilke(n) restprodukt(er) virksomheden har til overs.
- Vælg ét restprodukt (ét ressourcekort). Hvis virksomheden har flere restprodukter må der kun vælges ét restprodukt og dermed trækkes ét ressourcekort.
- Find i fællesskab ud af, hvilken virksomhed, der kan anvende jeres restprodukt for at danne en resourcesymbiose. Diskutér i gruppen, hvilke virksomheder, der kunne være relevante, og bevæg jer strategisk rundt på spillepladen ved at slå med terningen og besøge de virksomheder, I tror kan bruge restproduktet.
- En resourcesymbiose dannes, når gruppen har et ressourcekort og lander på virksomhedsfeltet til den virksomhed, som kan anvende ressourcen.

- Når gruppen har dannet en symbiose, givet en ressource til en nabo eller genbrugsstationen, skal én fra holdet op til underviseren og have godkendt ressourceudvekslingen for at modtage sine point.

Brug af kort

- **Ressourcejægerkort:** Snup et ressourcekort fra en anden gruppe.
- **Forhandlingskort:** Byt et ressourcekort med en anden gruppe. Her kræver det, at en anden gruppe indgår i en forhandling med jer, hvor begge grupper ønsker at bytte ressourcer.

Kortene kan benyttes på valgfrit tidspunkt under jeres spil, men kun én gang pr. kort. Kortet skal derfor afleveres til underviseren efter brug.

Andre regler:

- Der må kun hentes ét restprodukt pr. besøg på en virksomhed.
- Man må have så mange ressourcekort på hånden ad gangen som man har lyst til. Man behøver derfor ikke nødvendigvis finde en virksomhed der kan tage imod restproduktet med det samme.
- Det er ikke nødvendigvis alle virksomheder, der har nogle restprodukter tilovers eller kan tage imod restprodukter. Der er derfor også nogle ressourcer som kun kan afleveres på genbrugsstationen.
- Et ressourcekort afleveres og byttes til et pointkort, når resourcesymbiosen er godkendt. Herefter har gruppen ikke længere det pågældende ressourcekort.
- Når en gruppe har besøgt en virksomhed, må de beholde virksomhedskortet. De skal dog lande på virksomhedsfeltet på spillepladen på ny for at danne en resourcesymbiose.
- Man må gerne både trække et ressourcekort og lave en resourcesymbiose i samme træk, hvis muligt.

Vinderbetingelser

Spillet varer **30-60 minutter**, og reglerne kan tilpasses afhængigt af hvad underviseren vurderer at der er tid til.

Den korte version af spillet (ca. 30 minutter):

- Følg spilinstrukserne.
- Spillet er færdigt, når en gruppe har brugt alle sine ressourcekort og lavet alle symbioser.

Den længere version af spillet (ca. 60 minutter):

- Det er ikke nok blot at have virksomhedskortet på hånden. For at symbiosen kan godkendes, skal gruppen lande på virksomhedens felt på spillepladen – også selvom man tidligere har været der.
- Når eleverne skal have godkendt deres symbiose hos underviseren, skal de forklare hvorfor de har lavet en ressource. De skal forklare hvilket restprodukt de har og hvorfor det kan indgå i en ny symbiose. På den måde aktiveres elevernes refleksion over hvad resourcesymbioser er.
- Spillet er færdigt, når tiden er gået. Den gruppe, som har indsamlet flest point, vinder.