

NomadSed: Ein Brettspiel zu nachhaltiger Landnutzung in Trockengebieten unter Wandel.

Spielend lernen, forschen und zusammenarbeiten.



Foto: A. Künzelmann

In diesem Brettspiel schlüpfen bis zu fünf Spieler in die Rolle eines Hirtennomaden mit dem Ziel, ihr Kapital in Form von Schafen zu vergrößern. Dabei müssen sie Entscheidungen treffen, die nicht nur vom Zustand der Weiden, sondern auch von den alltäglichen Herausforderungen der Steppe abhängen. Mal hilft es, mit Münzen Futter nachzukaufen, mal müssen Schafe verkauft werden und manchmal ist eine Kooperation mit dem Nachbarn sinnvoll.

www.nomadsed-spiel.de
nomadsed@ufz.de

Kontakt:

Karin Frank / Birgit Müller
Helmholtz-Zentrum für Umweltforschung – UFZ
Department Ökol. Systemanalyse
Permoserstr. 15, 04138 Leipzig
+49 341 235 1279

Das Spiel wurde gemeinschaftlich entwickelt vom Helmholtz-Zentrum für Umweltforschung (UFZ) zusammen mit dem Sonderforschungsbereich 586 Differenz und Integration (SFB) und der Universität der Künste Berlin (UdK).

Federführung in der Spielkonzeption hatte das Teilprojekt E10 des SFB, „Nachhaltigkeit (post-) nomadischer Ressourcennutzung unter Globalem Wandel“, geleitet von Prof. Karin Frank, mit Dr. Birgit Müller und Romina Martin (alle UFZ und SFB).

Namentlicher Dank für Umsetzung und Design: Prof. Peter Herbstreuth mit Antonia Okoli, Philipp Peil und Thomas Zimmermann (UdK) mit Unterstützung von Grit Fiedler, VisuLabor Leipzig

Kooperationspartner:

- Tierärzte ohne Grenzen Deutschland, info@togev.org

Februar 2015

Für wen ist das Spiel geeignet?

- Schüler und Studenten (ab 10 Jahre) im Rahmen von Umweltbildung
- Wissenschaftler in interdisziplinären Projekten zur Landnutzung
- Entscheidungsträger und Landnutzer im Kontext von Umweltmanagement und Entwicklungsprojekten

Im Spiel werden Einsichten zu dynamischen Beziehungen von Umwelt und Nutzung durch Menschen vermittelt. Damit wird der Dialog zu Managemententscheidungen unterstützt, die sich auf reale Erfahrungen von nomadischen Hirten beziehen.

Wie wird gespielt?

- in moderierten Sitzungen bis zu 1½ Stunden
- zu Schulstunden, Workshops, öffentlichen Veranstaltungen und Konferenzen
- mit alters- und themenspezifischen Ereigniskarten
- unterstützt durch Zusatzmaterial für Diskussionen



Ein Hirte vor dem Hohen Atlas, Marokko

Wo ist das Spiel zu bekommen?

Das Brettspiel kann für Bildungsveranstaltungen ausgeliehen werden. Es ist durch ein Geschmacksmuster geschützt.



DIFFERENZ + INTEGRATION

SFB 586 · UNIVERSITÄTEN LEIPZIG UND HALLE-WITTENBERG



HELMHOLTZ
ZENTRUM FÜR
UMWELTFORSCHUNG
UFZ

NomadSed: A board game on sustainable land use in drylands under global change

Learn, research, and cooperate playfully



In this board game, up to five players assume the role of nomadic herders and try to increase their livestock capital. They have to make decisions that do not only depend on the state of the pastures, but also on daily challenges related to life in the steppe. At times, it makes sense to invest money and buy extra fodder; at others, sheep have to be sold at the market; and sometimes, cooperating with your neighbours is the best choice.

www.nomadsed-spiel.de
nomadsed@ufz.de

Contact: K. Frank / B. Müller
Helmholtz Centre for Environmental Research – UFZ
Dept. of Ecological Modelling
Permoserstr. 15, 04138 Leipzig, Germany
+49 341 235 1279

This game was jointly developed by the Helmholtz Centre for Environmental Research (UFZ), the Collaborative Research Centre 586 'Difference and Integration' (SFB), and the Berlin University of the Arts (UdK).

The conceptual lead was taken by project E10 of the SFB, 'Sustainability of (Post-) Nomadic Resource Utilization under Global Change - Conceptual Understanding through Ecological-Economic Modelling,' headed by Prof. Karin Frank, with Dr. Birgit Müller and Romina Martin (UFZ and SFB).

We want to thank for building and design of the game: Prof. Peter Herbstreuth, Antonia Okoli, Philipp Peil and Thomas Zimmermann (UdK) supported by Grit Fiedler, VisuLabor Leipzig

Current cooperation partners:

- Vétérinaires sans Frontières (VSF)
Germany, info@toge.v

February 2015

Which target group does the game address?

- students (aged 10+) in the context of environmental education
- scholars in interdisciplinary projects on land use
- decision makers and land users in the context of environmental management and development projects

The NomadSed game communicates insights into dynamic relations between the environment and human exploitation. Thus, it facilitates dialogue on management decisions based on actual experiences of nomadic herders.

How is the game played?

- in facilitated sessions of up to 90 minutes
- during classes, workshops, public events, and conferences
- with age- and issue-specific event cards
- enhanced by additional items to start discussion



A herdsman in front of the High Atlas, Morocco

Where can I obtain a copy of the game?

The board game can be borrowed for educational purposes in an easily transportable version. The design has been registered.