

# Plantania

(Zabawa terenowa)

## Wprowadzenie

Wyobraź sobie, że mieszkasz w regionie Szwajcarii Marchijskiej pośród wspólnoty, która pragnie być samowystarczalna. Wasza wspólnota chce pozostać wegańska i być niezależną od producentów żywności, jak np. Monsanto.

Dlatego też wspólnota zdecydowała się, by odżywiać się wyłącznie za pomocą dzikich roślin, a także używać ich do wytwarzania lekarstw.

Ponieważ jednak w naturze do dyspozycji mamy tylko ograniczoną ilość dzikich roślin, wspólnota, obok zbierania, może również samodzielnie zakładać grządki, a w efekcie potem zbierać plony w regularnych odstępach.

## Cel zabawy

Celem zabawy jest wytworzenie w obrębie swojej wspólnoty możliwie jak największej ilości produktów z dzikich roślin. Aby uzyskać te produkty, potrzebna będzie określona liczba konkretnych roślin (zobacz wykaz produktów). Każdy z wytworzonych produktów otrzymuje określoną liczbę punktów (w zależności od stopnia trudności, zobacz wykaz). Ta z grup (wspólnota), która podczas trwania zabawy zbierze największą ilość punktów – wygrywa.

I tutaj rodzi się pytanie: Jak zdobyć te dzikie rośliny (pokazać grupie kartę rośliny!)?

Istnieją dwie możliwości, by otrzymać roślinę. Po pierwsze: Na całym terenie, przeznaczonym do zabawy, „rozsiano” ok. 500 tzw. kart roślinnych. Karty te można zbierać przez cały czas trwania zabawy. Po drugie: Każda ze wspólnot posiada grządkę, na której wiosną sadzić można rośliny i w ten sposób je pomnażać.

Opis terenu:

## Przeprowadzenie zabawy:

### Pory roku / Czas zabawy

W tej zabawie ważnym jest, by zwracać uwagę na aktualnie panującą (ogłoszoną) porę roku. Ponieważ poszczególne produkty wykonać można tylko o określonej porze roku, na wykazie produktów znajdziecie możliwe okresy produkcji, oznaczone rzymskimi cyframi. I tak: I= Zima, II=Wiosna, III-Lato, IV- Jesień.

*Na wykazie produktów (przykład: sałatka z dzikich ziół) znajdziecie następujące oznaczenia, dotyczące wytworzenia roślinnego produktu: II, III, IV. Zgodnie z tym, sałatkę wykonać można tylko wiosną, latem i jesienią.*

*Zabawa zaczyna się zimą. Pierwszą zimę uczestnicy zabawy powinni wykorzystać na urządzenie swojego wspólnotowego Banku nasion (zobacz poniżej), zapoznać się w Bibliotece z informacjami na temat roślin (np. gdzie te rośliny występują = gdzie można je znaleźć, korzystając z wyznaczonego terenu zabawy), a następnie poszukać roślin (kart) w terenie.*

Pierwsza zima trwa 20 minut. Po tym, w cyklach po 15 minut, następować będą po sobie kolejne pory roku.

Aktualną porę roku sprawdzić można na Targowisku (kolory kalendarza: **zima (biały), wiosna (zielony), lato (żółty), jesień (czerwony)**). Zmianę pory roku zwiastować będzie umówiony

sygnał. W ten sposób zabawa toczyć się będzie przez symboliczne 2 lata i zakończy się zimą wraz z produkcją ostatnich zimowych przetworów.

### **Bank nasion**

Z początkiem zabawy, czyli z nadejściem pierwszej zimy, każda ze wspólnot (grup) ma możliwość wybrania sobie w okolicy dogodnego miejsca na urządzenie swojego **Banku nasion**. Miejsce to oznaczone będzie kolorową tasiemką. Bank nasion musi być oddalony od Targowiska przynajmniej o 10 metrów, to znaczy poza bezpośrednim sąsiedztwem Trolleburg, czyli wiaty do grillowania. Wybrana baza (np. ława, stół, pieńek) służy przechowywaniu kart ze składnikami (rośliny) i produktami. Jednocześnie jest bezpiecznym miejscem pokoju, gdzie nie wolno dokonywać rabunków.

### **Karty surowców (= Karty roślin)**

Jak już wspominaliśmy, na całym terenie rozłożyliśmy różne karty z dzikimi roślinami (wielkość ok. 7 x 4,5 cm), które możecie zbierać. Oznacza to, że każdy gracz, każda wspólnota zbiera te dzikie rośliny, by użyć ich bezpośrednio dla własnych produktów lub zasadzić je w grządce swojej wspólnoty, która znajduje się na Targowisku.

Podczas poszukiwania dzikich roślin, każdy gracz może mieć przy sobie najwyżej **6 kart z surowcami / dzikimi roślinami**. Gdyby któryś z graczy zauważył, iż inny gracz posiada przy sobie więcej, niż 6 kart, ma on prawo zarekwirować „oszustowi“ tyle kart, ile mu brakuje, by samemu mieć ich 6. Przy czym to „Kontrolujący“ decyduje, jaką kartę zabierze lub za jaką się zamieni. Jeśli więc gracz ma przy sobie 1-6 kart, może złożyć je tymczasowo w Banku nasion (tutaj można składować dowolną ilość kart) lub przynieść na Targowisko, gdzie użyje ich do wytworzenia produktu (zamiana na kartę produktu). Może też poprosić o zasadzenie rośliny na grządce swojej wspólnoty.

Także na kartach surowców/składników oznaczone są miesiące ich zbioru. To bardzo ważna informacja, która pozwala uczestnikom zabawy wiedzieć, kiedy mogą użyć karty rośliny lub karty składników do produkcji przetworów albo też zebrać plon z grządki.

**I= Zima, II=Wiosna, III=Lato, IV= Jesień**

### **Rabusie**

Poza obrębem Targowiska oraz Banków nasion (promień ok. 10 metrów) mogą szwendać się rabusie, którzy będą próbowali ukraść składniki (**surowce, nie gotowe produkty!**).

Każdy z uczestników może w obrębie wyznaczonego terenu zabawy napaść innego gracza (z przeciwnej drużyny!), pod warunkiem, że obaj gracze będą w drodze **sami**. Jeśli jednak ktoś porusza się w towarzystwie innej osoby ze swojej wspólnoty, odstrasza to rabusią, który nie może w tym wypadku dokonać napadu.

### **Rabunek**

Napad rabunkowy oznajmiany jest dotykiem i zawołaniem: „Ręce do góry, to jest napad!”

Rabunek może się udać tylko pod pewnymi warunkami. Wynik napadu rozstrzyga się poprzez następującą grę między rabusiem a ofiarą: Każdy z graczy zastanawia się w duchu, czy za

chwile przedstawi drzewo, pokrzywę, czy bobra. Wówczas na sygnał „Peng, Pang, Puf” obaj gracze równocześnie przedstawiają swoje moce (drzewo – szeroko rozpościera ręce na kształt korony; pokrzywa porusza wszystkimi palcami równocześnie; bóbr kłapie zębami).  
Kto wygrywa?

**Drzewo – Pokrzywa = drzewo wygrywa, ponieważ zacienia pokrzywę, a ona nie otrzymuje odpowiedniej ilości światła**

**Pokrzywa – Bóbr = wygrywa pokrzywa, bo parzy bobra**

**Bóbr – Drzewo = bóbr wygrywa, bo obgryza drzewo**

Gracz, który wygrał tę potyczkę, otrzymuje od przegranego wszystkie posiadane właśnie surowce. Pamiętajmy jednak o zasadzie maksymalnie 6 kart, trzymanyh przez jednego gracza, poruszającego się „w trasie”. Tak więc nie zawsze wszystko będzie można zabrać przegranemu. Zwycięskiemu graczowi jednak przysługuje prawo wyboru surowców, które chce od drugiego otrzymać. Jeśli zaś rabuś nie posiada przy sobie **żadnych własnych surowców**, może **zabrać tylko 3 surowce**, jeśli zwyciężył. Jeśli ofiara nie będzie miała żadnych składników przy sobie, rabuś będzie musiał odejść z niczym.

### Targowisko

Tutaj można załatwić wiele różnych spraw. Bezpośrednio przy Targowisku znajduje się **Biblioteka**, gdzie gracze w każdej chwili mogą zasięgnąć informacji na temat różnych roślin.

Na **Targowisku** można również handlować surowcami i gotowymi produktami.

I tak na przykład można wymienić **1 x alkohol, miód lub wosk** na 1 x sałatkę z dzikich ziół, sól ziołową lub herbatę. Poza tym na targowisku można „wytworzyć” wszystkie produkty. Jakie i kiedy - to zawarte jest w **Przeglądzie produktów**.

Każda wspólnota ma na Targowisku swoją symboliczną **grządkę** do dyspozycji, którą może obsiewać wszystkimi roślinami, **poza bluszczem**, lecz ... **tylko wiosną! (niemożliwe o innych porach roku)**.

Możliwości pomnażania plonów opisane zostaną szerzej w punkcie „Grządka”.

Kiedy w naszej zabawie zapanuje **zima**, na Targowisku będzie miała miejsce **giełda roślinna**, a to oznacza, że o tej porze roku wszyscy gracze mogą wymieniać się wzajemnie roślinami. Przy tym obowiązuje zasada wolnego rynku. Każdy może swobodnie ustalać cenę do wymiany roślin, np. 2 pokrzywy za 1 rzepak.

### Grządka

Każdej ze wspólnot przysługuje na Targowisku jedna grządka. Można tu zasadzić maksymalnie 16 roślin (1 roślina na skrzyneczkę).

**Można sadzić tylko wiosną. Bluszcz jest jedyną rośliną, której sadzić nie można.**

Każda roślina, którą zasadzono na wiosnę, natychmiast zaczyna rosnać (+ 1 karta) i może być zebrana jeszcze tego samego roku podczas okresu zbiorów (zobacz: karta rośliny). Taki zbiór odbyć się może maksymalnie 2 x, potem roślina jest kompletnie zebrana i tym samym już nieobecna.

Następnego roku, wszystkie rośliny, które zostały posadzone pierwszej wiosny i nie zostały zebrane w roku minionego, zostają podwojone.

A to oznacza: Jeśli na wiosnę posadziliśmy roślinę, możemy ją zebrać tego samego roku podczas czasu zbioru, czyli pozostaje wciąż jedną rośliną, do której zimą otrzymacie kolejną ( $1 \times 2 = 2$ ). Gdyby zasadzona wiosną roślina poprzez dobry przyrost stała się 2 roślinami ( $1 + 1 = 2$ ), a w okresie zbiorów pozostawiono ją na grządce ( $2 - 0 = 2$ ), liczba istniejących roślin podwoi się, tak że następnej wiosny na rabatce pojawią się już 4.

Poniższa tabela obrazuje to najlepiej:

Warianty	Wiosna	Lato	Jesień	Zima	Wiosna
1	Roślina jest zasadzana, rośnie i <b>podwaja się</b>	<b>Czas zbiorów*</b> => żadna roślina nie zostaje zebrana	<b>Czas zbiorów*</b> => <b>1 roślina</b> zostaje zebrana	Rośliny są podwajane	2 rośliny do dyspozycji
2	Roślina jest zasadzana, rośnie i <b>podwaja się</b>	<b>Czas zbiorów*</b> => żadna roślina nie zostaje zebrana	<b>Czas zbiorów*</b> => żadna roślina nie zostaje zebrana	Rośliny są podwajane	4 rośliny do dyspozycji
3	Roślina jest zasadzana, rośnie i <b>podwaja się</b>	<b>Czas zbiorów*</b> => <b>1 roślina</b> zostaje zebrana	<b>Czas zbiorów*</b> => <b>1 roślina</b> zostaje zebrana	Zebrano maksymalną liczbę, tak że rośliny już nie ma na grządce	Brak roślin do dyspozycji

\* Czas zbioru oznaczony jest na karcie rośliny za pomocą rzymskich cyfr

**Żywokost i szczeń** to rośliny, których **korzenie** zbierane są **zimą**, by wytworzyć z nich produkty. Dla roślin utrata korzeni oznacza ich koniec. Jednak żywokost posiada taką siłę życiową, że nawet na bazie uszkodzonych i niewielkich resztek korzeni – wybija nowa roślina. Tymczasem **szczeń może być pomnażana tylko od nasion**. Oznacza to, że przy okazaniu karty szczeni na Targowisku w porze letniej, uczestnik otrzymuje dodatkową **kartę „nasiona szczeni”**.

Rozmnażanie szczeni wygląda następująco: **Jeśli zasadzimy szczeń na wiosnę**, latem wytworzą się **nasiona**, które oznaczane są na grządce przez prowadzącego grę, na życzenie mogą być w każdej chwili **wydane**, w każdej chwili wywieszane.

Roślina rozmnaża się = podwaja kolejnej wiosny ( $1 \times 2 = 2$ ), obie rośliny tworzą **nasiona** i **ostatniej zimy są już do naszej dyspozycji**.

Pierwszego roku nasiona można gromadzić (Bank nasion), albo wysiać (Grządka).

Składowane nasiona można użyć dla karty produktu „Tynktura ze szczeni”, co jednocześnie staje się dowodem na to, że roślina w ten sposób jest zachowana.

Wysiane nasiona przynoszą kolejnej wiosny 1 roślinę na Grządce, ta z kolei produkuje nasiona, które **ostatniej zimy można zebrać** (→ Bank nasion, ponieważ właśnie zimą zabawa się kończy!).

Warianty	Wiosna	Lato	Jesień	Zima	Wiosna
1	1 zasadzenie jednej szczeci = otrzymujemy 1x nasiona tej rośliny ( nasiona mogą być wydawane latem, jesienią i zimą)			Możliwy czas zbioru*	Szczec podwaja się, dwie rośliny znajdują się w Grządce i produkują nasiona
2	Zasadzenie jednej szczeci = otrzymujemy nasiona, które pozostają w Grządce			Możliwy czas zbioru*	Szczec się podwaja a z nasion powstaje następna roślina (razem 3 x szczec), co z kolei produkuje 3 x nasiona
3		Szczec znaleziona dopiero latem, może być okazana na Targowisku => w ten sposób otrzymujemy 1 x nasiona, które można użyć do produkcji tynktury			

\*Jeśli zbierzemy roślinę zimą, wiosną już nie będzie można jej pomnożyć!

### Zakończenie zabawy

Na 5minut przed zakończeniem usłyszycie podwójny umówiony sygnał, oznajmiający wszystkim graczom koniec zabawy. Zabawa kończy się ostatecznie 3-krotnym sygnałem. Kto w tym momencie znajduje się jeszcze na Targowisku, może dokończyć produkcję i pozwolić na doliczenie punktów na rzecz swojej drużyny.

## Przegląd materiałów

752 kart roślinnych, wg gatunków (13) posortowane w pudełeczkach, z tego:

<b>polski</b>	<b>botanisch</b>	<b>Liczba</b>	<b>ukryć</b>
Żywokost	<i>Symphytum officinalis</i>	48	20-25
Pokrzywa	<i>Urtica dioica</i>	80	30-50
Bluszcz	<i>Hedera helix</i>	32	32
Stokrotka	<i>Bellis perennis</i>	64	30
Podagrycznik	<i>Aegopodium podagraria</i>	64	30
Czarny bez	<i>Sambucus nigra</i>	48	15-20
Oregano	<i>Origanum vulgare</i>	80	50
Mięta	<i>Mentha x piperita</i>	80	50
Rzepak	<i>Brassica napus</i>	48	35
Krwawnik	<i>Achillea millefolium</i>	64	30
Babka lanc.	<i>Plantago lanceolata</i>	48	15-20
Tymianek	<i>Thymus vulgaris</i>	48	20
Szczęć posp.	<i>Dipsacus sylvestris (od. fullonum)</i>	48	20-25

Przegląd produktów, laminowany, 1x na grupę

Karty produktów, dla każdej zabawy wydrukować na nowo (!)

Teczki z informacjami o roślinach dla Biblioteki, co najmniej. 1-2x na Grupę!

Kalendarz pór roku, Gwizdek

Kolorowe tasiemki i wiadro, 1 x na grupę, do oznakowania Banku nasion

Biblioteka - stół z papierem i ołówkami

Stoisko targowe – stół z ołówkami

Ścianka na pinezki dla Grządek (przygotowane wcześniej, po 16 rabatek na grupę), taśma klejąca

Przegląd akcji według pór roku / czas trwania zabawy / posortowane dla Przekupki/ogrodnika (Prowadzący grę)

2018, Umweltbildungszentrum Drei Eichen, [www.dreichen.de](http://www.dreichen.de),  
Philipp Jünemann, Charlotte Bergmann  
Projekt der ANU Brandenburg, [www.anu-brandenburg.de](http://www.anu-brandenburg.de)  
finansowanie: Ministerstwo Rozwoju Wsi, Środowiska i Rolnictwa  
Kraju Związkowego Brandenburgia  
tłumaczenie: Alina Michalik, [dzikiestudia.pl](http://dzikiestudia.pl)

