

Takk til



ZERO 

Historie

Matens reise: Valgene som former fremtiden vår

Spillbrettet som ligger foran deg er mer enn bare farger og ruter; det er et kart over to vidt forskjellige fremtider. I den ytre ringen, markert i grått og rødt, finner vi den lineære økonomien.

Her går ressursene i en rett linje fra utvinning til søppelkassen. I den indre, grønne sirkelen finner vi løsningen: den sirkulære økonomien. Her har ingenting en reell slutt, bare en ny begynnelse.

Bli med på reisen fra jord til bord, og tilbake til jord igjen. Hvert skritt på brettet representerer et valg. Hvilken vei vil du ta?

Fra røtter til innhøsting

Alt starter i jorden (1). Den lineære veien frister med raske løsninger, symbolisert ved sprayflasken som legger en kjemisk sky over åkeren. Men i den grønne sirkelen velger vi å mate jorden med kompost, og belønnes med en liten plante som spirer livskraftig opp.

Når råvarene skal sankes (2), står vi overfor et klassisk dilemma. Skal vi la norske epler råtne på gresset mens butikkene fylles av importert frukt? Eller skal vi samle dem i trekasser og levere dem til det lokale presseriet?

Livet krever vann, men hvordan vi bruker det er opp til oss (3). Den åpne, rennende kranen symboliserer sløsing vi ikke lenger har råd til, mens den enslige, verdifulle vannråpen minner oss på å kun bruke det vi trenger. Dette gjelder selv i vannrike Norge, hvor oppvarming og vasking i matproduksjon krever mye energi.

Sirkulær matproduksjon gjelder også for dyrene våre (4). Hvorfor fly inn langreist soya fra nedhugd regnskog for å mate dyrene, når vi kan gi dem næringsrikt produksjonsavfall fra vår egen frukt og korn?

Hvem har laget spillet?



Nayana

Jurist / Spillutvikler

Trondheim kommune



Gabriel

Analytiker / Spillutvikler

Enova SF



Eira

Prosjektleder / Spillutvikler

SpareBank 1 SMN



Charlotte

Head of Content / Spillutvikler

Statkraft

Spilleregler

Om spillet:

Dette er et brettspill for aldersgruppen 9+.

Målet med spillet er å fullføre en hel runde rundt brettet ved å svare riktig på spørsmål om sirkulærøkonomi og matens verdikjede.

Spillebrettet og kortene

Spillerne svarer på spørsmål etter tur. Spørsmålene kommer fra to kortstokker, én som heter Sirkulær og én som heter Lineær.

Det er to kortstokker fordi det finnes to typer felt på brettet:

- Sirkulær-felt i den midterste sirkelen.
- Lineær-felt som er koblet til hvert av Sirkulær-feltene.

Forberedelser og start

Hver spiller starter på startfeltet, som er et Sirkulær-felt. Spillet starter med den eldste spilleren og fortsetter med klokken.

For å starte spillet trekker spilleren til venstre for den første spilleren (altså spiller nummer to, den neste spilleren etter den første) et kort fra Sirkulær-bunken, og leser spørsmålet høyt for den første spilleren, uten å avsløre svaret.

Den første spilleren må deretter svare på spørsmålet.



Slik spiller dere

Riktig svar: Hvis svaret er riktig, flytter spilleren frem til neste Sirkulær-felt, og turen går videre til neste spiller.

Feil svar: Hvis svaret er feil, flytter spilleren til det tilkoblede Lineær-feltet. De har nå falt i «den lineære økonomifellen». I sin neste tur må spilleren svare på et spørsmål fra Lineær-bunken for å komme ut av Lineær-feltet.

Etter å ha svart riktig på et spørsmål fra Lineær-bunken, flytter spilleren brikken sin tilbake til det tilkoblede Sirkulær-feltet og avslutter turen sin der.

En spillers tur er ferdig etter at de har svart på et spørsmål og flyttet brikken sin. Det er da nestemann sin tur. Siden alle starter på Sirkulær- startfeltet, vil spilleren som står for tur alltid få et spørsmål lest opp fra Sirkulær-bunken av spilleren som kommer etter dem i runden.

Merk: Etter at et spørsmålskort er brukt, legges det nederst i den tilhørende kortbunken. Hvilken bunke man trekker fra, avhenger av feltet: Står man på et Sirkulær-felt, trekkes det fra Sirkulær-bunken. Står man på et Lineær-felt, trekkes det fra Lineær-bunken.

Runder og kåring av vinner

Når alle spillerne har svart på ett spørsmål hver, er runde 1 ferdig. Runde 2 starter med spilleren som var først i runde 1. Så snart én spiller kommer tilbake til startfeltet, og dermed har fullført en hel runde rundt brettet, blir denne runden den siste runden.

Alle gjenværende spillere som ennå ikke har spilt i denne runden, spiller ferdig turen sin til runden er avsluttet. Vinneren eller vinnerne er de spillerne som har fullført en hel runde rundt brettet og står på startfeltet når den siste runden er ferdig.

Er det uavgjort? Se neste side

Valgfritt: Duell (Tie-breaker)

Hvis dere bare vil ha én vinner ved uavgjort, kan dere avgjøre dette med en duell.

Slik fungerer det:

La oss si at Kari kom først i mål og Ola kom som nummer to, men de står uavgjort fordi begge fullførte den siste runden på mål-feltet.

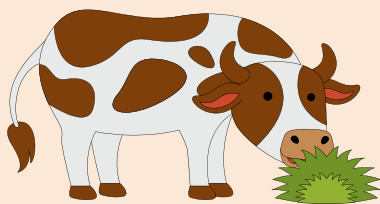
Duellen gjennomføres i runder. I hver duellrunde trekkes det to spørsmål fra Sirkulær-bunken, ett til hver spiller. Kari og Ola må svare på disse spørsmålene.

- Duellen ender når én av dem svarer feil på sitt spørsmål, og den andre svarer riktig på sitt.
- Hvis begge svarer feil, eller begge svarer riktig, fortsetter duellen.

Eksempler på hvordan en duell kan se ut:

- **Duellrunde 1:** Kari svarer riktig. Ola svarer riktig. **Duellrunde 2:** Kari svarer riktig. Ola svarer riktig. **Duellrunde 3:** Kari svarer feil. Ola svarer feil.
Duellrunde 4: Kari svarer feil. Ola svarer riktig. **VINNER:** Ola
- **Duellrunde 1:** Kari svarer feil. Ola svarer feil. **Duellrunde 2:** Kari svarer feil. Ola svarer feil. **Duellrunde 3:** Kari svarer riktig. Ola svarer feil. **VINNER:** Kari

Når det er mer enn to spillere i en duell, blir de som svarer feil eliminert, med mindre alle svarer feil. Da fortsetter duellen for alle.



Gjennom fabrikkportene

Vel fremme på fabrikken begynner sorteringen (5). I den gamle, lineære verdenen kastes et flekkete eple rett i søpla fordi det ikke ser "perfekt" ut. I vår sirkulære verden tegner vi et hjerte rundt det skjeve eplet. Smaken er jo den samme, og eplet er perfekt for å bli til nydelig juice!

Når juicen presses, settes ressursbruken vår for alvor på prøve (6). I stedet for å kaste eplerestene på fyllinga, hvor de blir til en metangass-spydende guffe, utnytter vi alt. Den næringsrike fiberen – masken – blir til verdifullt fôr for kuene våre, eller brukes i sunn bakst.

For å drive maskinene kreves det mye energi (7). Her velger vi bort den svarte røyken fra forurensende, fossil olje. I stedet fanger vi solenergi på taket, eller enda bedre: vi driver fabrikken på biogass skapt av vårt helt eget matavfall!

Til slutt skal juicen bevares og pakkes (8 og 9). Kjemikolben advarer mot å bruke unødvendige e-stoffer for kunstig holdbarhet. Vi stoler heller på naturens egne metoder som skånsom pasteurisering og fermentering. Juicen tappes på klassiske glassflasker med returpil – et evig kretsløp – langt unna engangsplasten som kveler naturen.

Ut til folket – og tilbake igjen

Nå skal maten ut til folket (10). Skal lastebilen kjøre over hele globusen med et massivt CO2-avtrykk, eller kan den lokale traktoren kjøre den korte veien til nærmarkedet?

I matbutikken (11) møter vi et av våre største moderne problemer: Matsvinnet. Vi må slutte å se på "best før"-datoen (kalenderen) som en utløpsdato, og redde den gode maten fra søplekassen.

Når måltidet til slutt er over, er ikke reisen ferdig (12). Matavfallet er nemlig ikke søppel, det er starten på noe nytt. Kaster vi det i feil dunk, som i en svart søppelpose, bryter vi sirkelen. Men resirkulerer vi det riktig, blir det til den komposten og biogassen som gir næring og energi til neste lille spire i rute nummer 1.

Spillet er i gang. Valget er ditt.