ZIRKULAR

Kreislaufwirtschaft auf der Spur!

Willkommen in ZIRKULAR – einem Dorf, in dem es von Menschen, Tieren, Maschinen und merkwürdigen Situationen wimmelt.

Wir brauchen eure Hilfe bei den Ermittlungen!

Wie in einem Comic seht ihr mehrere Szenen einer Geschichte, alle auf einem Spielplan abgebildet. Ihr spielt zusammen als Detektiv-Team und deckt auf, was die Figuren erleben – alles thematisch verbunden mit Strategien der Kreislaufwirtschaft in der Landwirtschaft.

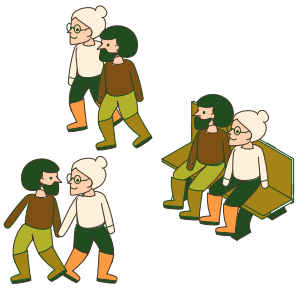
Anleitung
In dieser Anleitung findet ihr alle Spielregeln. Auf der Rückseite ist eine Übersicht zu den acht Fällen.

Spielanleitung als Video
play-zirkular.ch/de/anleitung
Hier findet ihr den Einstieg ins Spiel als Video.

ZIRKULAR

Kreislaufwirtschaft auf der Spur!

Spielanleitung als Video
play-zirkular.ch/de/anleitung
Hier findet ihr den Einstieg ins Spiel als Video.



DAS BESONDERE AN ZIRKULAR

ZIRKULAR funktioniert wie ein Comic!
Der Spielplan zeigt mehrere Szenen einer Geschichte. Die gleiche Person kann also mehrmals auftauchen – an verschiedenen Orten und zu verschiedenen Zeitpunkten.

Für 1–4 Spieler:innen
Ab ca. 10 Jahren
Spielzeit: 15–45 Minuten

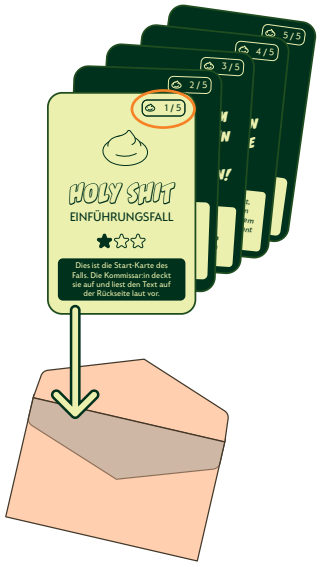
SPIELMATERIAL

1 Spielplan
8 Fälle in Kuverts
8 Hinweismarker
1 Anleitung



SPIELVORBEREITUNG

Es gibt 8 verschiedene Fälle. Jeder Fall besteht aus einem Stapel sogenannter Fall-Karten. Jede dieser Karten ist in der rechten oberen Ecke mit dem Symbol des Falls markiert, daneben steht die Nummer der Karte. Prüft vor dem Spiel eines Falls, ob die Karten in der richtigen Reihenfolge im Kuvert sind.



Fall-Karten richtig sortiert in die Kuverts stecken. Vermeidet es dabei, euch die Karten genauer anzusehen.

SPIELAUFBAU

1. Breitet den Spielplan auf einem Tisch aus, sodass das ganze Team einen guten Blick darauf hat. Ihr solltet euch frei darum herumbewegen können.
2. Achtet auf gutes Licht. Eine helle Lampe oder Tageslicht ist ideal – es geht oft darum, kleine Details zu erkennen.
3. Haltet den Spielplan frei. Stellt Flaschen, Gläser und Ähnliches beiseite. Die Fall-Karten legt ihr immer neben den Spielplan, nie darauf – sonst verdeckt ihr genau die Szene, die ihr gerade sucht.
4. Legt die Kuverts mit den Fällen neben den Spielplan. Jeder Fall steckt in einem eigenen Kuvert.





FÜR DEN UNTERRICHT

Unterrichtsmaterialien zum Thema Kreislaufwirtschaft in der Landwirtschaft. Alle Materialien unter play-zirkular.ch

Unterrichts-Planung

Materialien & Aufgaben

Interviews aus der Praxis

LOS GEHT'S

Um das Spielprinzip zu verstehen, beginnt ihr am besten mit dem **Einführungsfall «Holy Shit».** Ihr könnt mit dem Spielen sofort anfangen, während ihr die Regeln lest.

SPIELSTART

- **Bestimmt eine Person**, die die Rolle der Kommissar:in übernimmt. Sie leitet die Ermittlungen und ist dafür verantwortlich, die **Kartentexte laut vorzulesen**.
- Nehmt den **Kartenstapel** des Falls «Holy Shit» aus dem Kuvert und legt den Stapel neben den Spielplan.
- Die **oberste Karte** ist immer die **Start-Karte** eines Falls. Sie stellt die Geschichte vor und zeigt eine erste Abbildung. Die Kommissar:in nimmt sie vom Stapel, liest den Text auf der Rückseite **laut** vor und zeigt die Abbildung.





Start-Karte
Vorder- und Rückseite

ⓘ Ihr könnt euch von Fall zu Fall als **Kommissar:in** abwechseln.

DIE 1. AUFGABE

Die **zweite Karte** zeigt auf der dunkelgrünen Vorderseite eure erste **Aufgabe,** die ihr lösen müsst. Die Kommissar:in liest diese Aufgabe jetzt laut vor, **ohne die Karte umzudrehen und ohne sie vom Stapel herunterzunehmen.**



Fall-Karte mit Aufgabe
Vorderseite

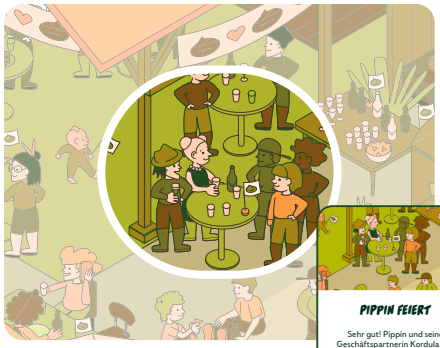
EINE AUFGABE LÖSEN: DIE SZENE FINDEN

Die Lösung ist immer eine bestimmte Szene auf dem Spielplan. Findet sie gemeinsam. Wenn ihr glaubt, die richtige Szene gefunden zu haben, dreht die Kommissar:in die Karte **heimlich** um und prüft, ob die abgebildete Szene auf der Rückseite mit eurer Lösung übereinstimmt.

Richtige Lösung: Die Kommissar:in liest den Text auf der Rückseite laut vor und zeigt allen die Abbildung. Legt die Karte beiseite. Die nächste Karte oben auf dem Stapel zeigt eure neue Aufgabe – dreht sie noch nicht um!

Falsche Lösung: Die Kommissar:in legt die Karte sofort zurück, ohne den Text zu lesen. Als Kommissar:in teilt ihr den anderen mit, dass sie falsch liegen. Da die Kommissar:in nun die Antwort kennt, darf er/sie bei dieser Aufgabe nicht mehr aktiv mitsuchen – die Kommissar:in kann aber Hinweise geben, wenn das Team nicht weiterkommt.

WICHTIG: Eine Vermutung reicht nicht! Eine Aufgabe ist erst gelöst, wenn ihr eine konkrete Szene auf dem Spielplan gefunden habt, die eure Lösung bestätigt.



Spielplan, Ausschnitt



Fall-Karte, Rückseite

ⓘ Manchmal wird mehr als eine Szene gesucht: Unter der Aufgabe steht dann z. B. «2 Szenen».

ⓘ Kommt ihr nicht weiter, darf die Kommissar:in jederzeit einen Hinweis geben.

ⓘ Mit den Hinweismarkern könnt ihr bereits gefundene Szenen auf dem Spielplan markieren. Das hilft, den Überblick zu behalten.

WEITER GEHT'S



Wenn ihr eine Aufgabe gelöst habt, legt die Karte beiseite. Auf dem Kartenstapel liegt nun eine neue Karte zuoberst. Dreht sie nicht um – auf der Vorderseite steht eure nächste Aufgabe!

Löst nun auf diese Weise alle Aufgaben des Einführungsfalls.

ABSCHLUSS

Die letzte Karte im Stapel ist die Abschluss-Karte. Dreht sie sofort um – darauf findet ihr einen QR-Code zu einem Interview aus der Praxis.

Jetzt habt ihr das Spielprinzip kennengelernt und könnt weitere Fälle lösen.





Abschluss-Karte
Vorder- und Rückseite

ALLEIN SPIELEN: Du liest Start-Karte und Aufgaben selbst und drehst jede Karte erst um, wenn du die Szene gefunden hast.

PROFIVARIANTE: Lest nur die Start-Karte – den Rest lasst ihr im Kuvert. Versucht ohne die Karten und ihre Hinweise, den Fall zu durchschauen, und beantwortet dann alle Fragen in einem Durchgang. Kommt ihr nicht weiter, nehmt ihr die Karten bis zu dieser Stelle zu Hilfe.

FALLÜBERSICHT

Es können acht Fälle in ZIRKULAR gelöst werden. Wir empfehlen, mit dem Einführungsfall **«Holy Shit»** zu beginnen und dann die Fälle der Reihe nach zu spielen – sie werden anspruchsvoller. Jeder Fall ist mit einem Schwierigkeitsgrad gekennzeichnet: ★ einfach / ★★ mittel / ★★★ anspruchsvoll.



DIE FÄLLE & SCHWIERIGKEIT	THEMA (und wichtige Begriffe)	IM INTERVIEW	QR-CODES
Holy Shit (5 Karten) ★☆☆	**Nährstoffkreislauf (regional)** Harn-Kot-Trennung, Hofdüngeraufbereitung, Stadt-Land-Rückkopplung	Michael Birrer play-zirkular.ch/de/birrer	
Wo die Liebe hinfällt (9 Karten) ★★☆	**Nährstoffkreislauf (betriebsintern)** Kopplung Tierproduktion-Ackerbau, Mistkompostierung	Pirmin Adler play-zirkular.ch/de/adler	
Illegale Entsorgung (9 Karten) ★★☆	**Regionale Verarbeitung & Vermarktung** Nebenstromnutzung, Molke, regionale Kooperation, Produktinnovation	Sven Wilms play-zirkular.ch/de/wilms	
Spuk beim Gemüse (9 Karten) ★★☆	**Wasserkreislauf** Agri-PV, Regenwasser- und Grauwassernutzung, Tröpfchenbewässerung	Fritz Meier play-zirkular.ch/de/meier	
Totes Rind (8 Karten) ★★☆	**Tierproduktion (Hof- und Weidetötung)** Tierwohl, regionale Verarbeitung und Vermarktung	Antonia Bischof play-zirkular.ch/de/bischof	
Randvoll (8 Karten) ★★★	**Nährstoffkreislauf (regional)** überbetriebliche Kooperation, Suisse-Bilanz, digiFLUX	Peter Trachsel play-zirkular.ch/de/trachsel	
Bodenschutz-Quiz (6 Karten) ★★★	**Bodenschutz** Mulchen, Pflanzenkohle, reduzierte Bodenbearbeitung, Erosionsschutz	Ueli Ammann play-zirkular.ch/de/ammann	
Biogas (7 Karten) ★★★	**Energie + Nährstoffkreislauf** Vergärung von Gülle, Kaskadennutzung der Abwärme, Energieautarkie	Michael Müller play-zirkular.ch/de/muller	

Alle Videos unter: play-zirkular.ch/videos

ZIRKULAR wurde von der Forschungsgruppe Geography of Food der ZHAW in Zusammenarbeit mit der Fachrichtung Game Design der ZHdK für den Schulunterricht entwickelt. Kontaktieren Sie unter: ✉ gof.iunr@zhaw.ch

Projektteam:
Alice H. Aubert – ZHAW, Inhalt, Begleitdossier, Gesamtprojektleitung
Nija Sonja Böckler – ZHdK, Spielumsetzung, Grafik, Layout
Fabienne Buchmann – ZHAW, Begleitdossier, Inhalt
Chantal Gfeller – ZHAW, Videos

Das Projekt wurde von der **Leopold Bachmann Stiftung** ermöglicht. Die **Fondation Sur-la-Croix** hat einen ergänzenden Beitrag geleistet. Herzlichen Dank an dieser Stelle!

Wir danken Edition Spielwiese und Hard Boiled Games für die freundliche Erlaubnis, das Spielprinzip ihres Spiels MicroMacro (micromacro-game.com) für dieses Projekt zu adaptieren.

Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)
Fachrichtung Game Design
Pfingstweidstrasse 96
Postfach, CH-8031 Zürich