

# SPILLET om Fremtidens Landbrug



# Et computer- OG rollespil



# De fire karakterer

## *“The Future of Farming”*



*Mayor of the  
local municipality*



*Farmer*



*Managing Director  
from the agri-industry*



*Environmentalist*



# Michael/Marianne Storgård



- Landmand, 42 år.
- Driver moderne landbrug med 500 ha, 200 malkekøer og en produktion af 15.000 slagtesvin pr. år
- Tredje generation på gården. I 1930'erne opdyrkede bedsteforældrene den selv hede med håndkraft og drænede engen.
- Både Michael/Marianne og faderen har tilkøbt jord og opbygget bedriften til det, den er i dag med store investeringer og hårdt arbejde.
- Gift med Hanne/Hans Storgård.
- Søn: Christoffer, 19, uddanner sig til landmand. Datter: Emma, 16, gymnasieelev



# Sofie/Janus Røllike



- Antropologistuderende, 24 år
- Skriver speciale om, hvad det betyder for lokalsamfund og sociale strukturer på landet i Sydamerika, når landbruget omstiller til intensiv produktion af majs og sojabønner, så "den rige verden kan få biobrændstof til bilerne og proteinfoder til svin. .
- Far: Den kendte biolog og miljødebattør Klaus Røllike.
- Mor: museumsinspektør Annette Danefæ, der nyder stor anseelse for sin store indsats for at bevare gamle husdyrracer.
- Bor i København, er vegetar og spiser kun økologiske grønsager købt i et fødevarerfællesskab eller hjemmedyrket i en fælleshave.



# Asger/Anna Hartkorn



- Direktør i Brancheorganisationen Dansk Agroteknologisk Forening, 35 år
- Vokset op i Gentofte. Far: direktør i et fremgangsrigt medicinalfirma. Mor: driver et lille eksklusivt spa- og wellnesscenter.
- Ph.D.-grad i biologi fra Harvard University
- Arbejdet med bio- og genteknologisk forskning og udvikling internationalt.
- Gift med Miranda Hartkorn og har børnene Phillip, 6 og Anastazia, 4, der begge allerede er startet på Copenhagen International School i Hellerup.
- 



# Pernille/Peter Middelhede



- Borgmester i Gårdbø Kommune, 38 år
- Er vokset op i en middelstor provinsby, hvor forældrene var højskolelærere og begge politisk engagerede i Socialliberalt Centerparti.
- Har selv været medlem af partiet, siden ungdommen og aktiv i kommunalpolitik.
- Er uddannet folkeskolelærer.
- Er gift med landbrugskonsulent Frederik Middelhede
- Datteren Asta, 13, er en rigtig hestepige. For hendes skyld bor familien på et nedlagt landbrug, med lidt eng og en stald med hestebokse til Astas og en venindes heste.



# Spillet starter





# Fem virkemidler

- Gødning
- Pesticider
- Naturareal
- Energiafgrøder
- Dyr i det fri



# 100 point til fordeling – og en rapport

**FREMTIDENS LANDBRUG**  
Peter Hansen  
Rundt 15  
Bredt 1, Dækker

Runde 45, År 2050  
0.09

Alle reparatører  
Køber

Vil du begrænse eller fremme gødning, pesticider, naturressourcer, energiinput og dyr i det fri? Det skal forstås i det 100 point på de fem indstillingsskærme. Du kan trække i begge retninger og få, ind imens hvis trækker søm af point - osv. som ønsket.

**Begrænse** **Fremme**

gødning	<input type="range"/>	-28
pesticider	<input type="range"/>	19
energiinput	<input type="range"/>	-14
naturressourcer	<input type="range"/>	27
Dyr i det fri	<input type="range"/>	0

**Kontrolpanel 2050**



# Fem parametre

- Biodiversitet
- Vandmiljø
- Klima
- Fødevarerproduktion
- Økonomi



# Og de spillede ....



# ... og de spillede



## ... og de spillede



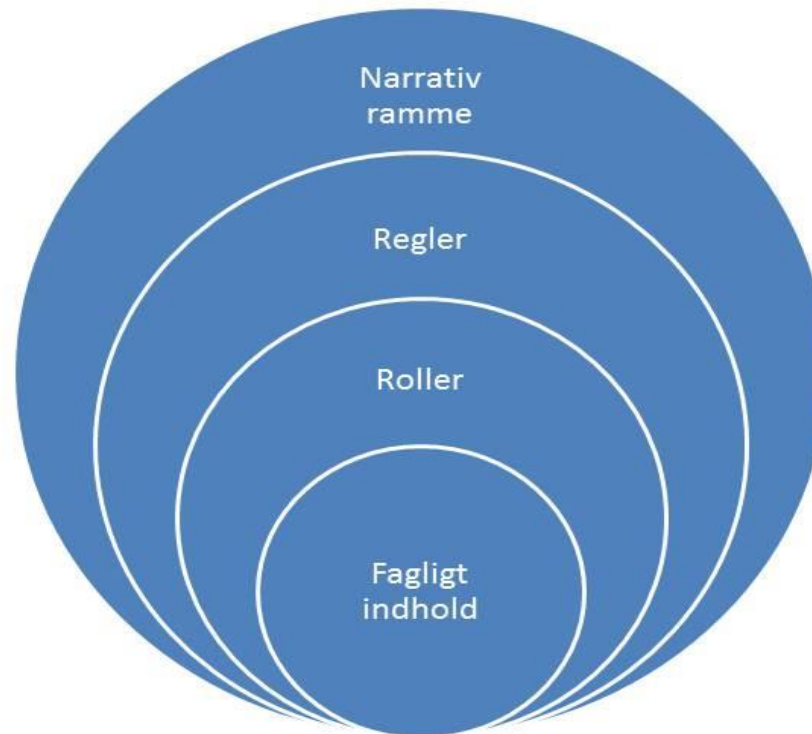
# ... og vandt EU-kommissionens CAP Award



# Rollespil og faglig læring

## Rollespil som meningsfuld kontekst for faglig læring

Det faglige indhold anvendes indenfor en narrativ ramme, der aktualiseres gennem definerede regler og roller. Det udgør tilsammen en meningsfuld kontekst for interaktion med og gennem det faglige indhold.



Lisa Gjedde





# Spil og læring – tre faser

- **Første loop: Introduktion**

Eleverne forbereder sig ved at sætte sig ind i rollens og hans/hendes holdninger og læse den relevante teori. Hermed tilegner eleverne sig den viden, som danner grundlaget for simuleringen (spillet). Introduktionen kan være et kortere forløb på et par timer eller et længere på flere uger eller måneder.

- **Andet loop: Simulering**

Eleverne spiller computer- og rollespillet og indtræder altså i deres roller som aktører med handlemuligheder. Deres viden bliver her afprøvet og legitimeret gennem diskussioner, valg og konsekvenser af disse valg. Anvendelsen af viden står centralt, og stoffet gøres heri konkret og operationelt, og afsluttes med en form for produktkrav, der kan evalueres på

- **Tredje loop – Refleksion og perspektivering**

Eleverne sammenligner deres oplevelser under simuleringen med det, de har lært i introduktionsfasen. Indholdet i simuleringen bearbejdes derved og overføres gennem bearbejdningen fra det simulerede rum til det virkelige.

*(Kilde Henrik Tuxen baseret på Lars Qvortrups teori om triple-loop-læring)*



# Og hvad får de så ud af det?

---

- Faglige kundskaber i naturgeografi, samfundsfag og faget bæredygtighed
- Viden om landbrugets samfundsmæssige betydning og miljøpåvirkning
- Indsigt i interessekonflikterne bag landbrugspolitikken



# ... ellers noget

---

- Træning i forhandlings- og argumentationsteknik
- Indsigt i og forståelse for andres synspunkter – også selv om man ikke nødvendigvis deler dem
- Demokrati-træning



Læs mere: [www.fremtidenslandbrug.dk](http://www.fremtidenslandbrug.dk)

---



# Tak for opmærksomheden

---





# DET ØKOLOGISKE RÅD

Fremtidens miljø skabes i dag