|  |
| --- |
| **Arbeitsblatt: Spielanleitung „Fischfang“** |

Spielregeln für das Basisspiel (Runde 1 und 2)

Nach dem Startsignal haben Sie etwa eine Minute Zeit, um „Fische“ zu fangen (Bonbons zu sammeln). Pro Fischer gibt es anfangs zwei Fische im Meer. Notieren Sie bitte nach der Fangsaison Ihr Fangergebnis in der unten stehenden Tabelle. Während Sie dies tun, regenerieren sich die von Ihnen nicht gefangenen „Fische“, d.h. der doppelte Bonbonbestand am Ende der ersten Runde ist Anfangsbestand der Runde zwei. Allerdings liegt das Bestandsmaximum bei 100 Fischen. Eine größere Population ist nicht lebensfähig. Nach jeder Runde wird ein Sieger gekürt.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Runde 1** | **Runde 2** |  | **individueller Gesamtfang** |
| **Fangergebnis** |  |  |  |  |

Unser Erklärungsansatz:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

###### Allgemeiner Erklärungsansatz („Musterlösung“):

###### \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Die Diskussion des Basisspiels soll zu neuen, innovativen Vorschlägen für die Durchführung des „Fischfangs“ führen. Dazu benötigen wir Ihre Ideen. Ihre Vorschläge sollen zum einen in der Realität umsetzbar sein, zum anderen aber auch in die Spielsituation übertragen werden, damit wir sie im Anschluss überprüfen können. Dasjenige Team, dessen Vorschlag zum besten Gesamtergebnis für alle Fischer führt, gewinnt am Ende alle „Fische“!

###### Unsere Vorschläge für die Spielregeln in Runde 3 bis 6:

Runde 3: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Runde 4: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Runde 5: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Runde 6: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Tatsächliche Spielregeln für Runde 3 bis 6:**

Runde 3: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Runde 4: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Runde 5: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Runde 6: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Runde** | **Ergebnis** | **Kontrollkosten** | **Produktivität** | **Konzept** |
| **3** |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |
| **6** |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Lösungsblatt** |

Spielregeln-Basisspiel

Nach dem Startsignal haben Sie etwa eine Minute Zeit, um „Fische“ zu fangen (Bonbons zu sammeln). Pro Fischer gibt es anfangs zwei Fische im Meer. Notieren Sie Ihr Fangergebnis in der unten stehenden Tabelle. Während Sie dies tun, regenerieren sich die von Ihnen nicht gefangenen „Fische“, d.h. der doppelte Bonbonbestand am Ende der ersten Runde ist Anfangsbestand der Runde zwei. Allerdings liegt das Bestandsmaximum bei 100 Fischen. Eine größere Population ist nicht lebensfähig. Nach jeder Runde wird ein Sieger gekürt.

##### Offener Zugang zu den „Fischen“

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Runde 1** | **Runde 2** | **Runde 3** | **individueller Gesamtfang** |
| **Fangergebnis** | Hier trägt jedersein Ergebnis ein. |  |  |  |

**Eigenschaften der Ressource „Fisch“:** kein Preis, keine Eigentumsrechte, niemand ist von der Nutzung der Ressource ausschließbar, Rivalität im Konsum ►Allmendegut

###### Spielregeln Erweiterung

Die Diskussion des Basisspiels hat zu neuen Vorschlägen für die Durchführung des „Fischfangs“ geführt. Setzen Sie diese Vorschläge in der Simulation um und spielen Sie weitere Runden.

**Runde 3:** kleinere Netze (nur eine Hand)

**Runde 4:** kleinere Boote (jeden Fisch einzeln ablegen)

**Runde 5:** kürzere Fangsaison (5 Sekunden)

**Runde 6:** Fangquoten (Die Schülerinnen und Schüler bestimmen die Höhe.)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Runde** | **Ergebnis** | **Kontrollkosten** | **Produktivität** | **Konzept** |
| **3** | Ressource erschöpft | sehr hoch | gesunken | Kapitalrestriktion |
| **4** | Ressource erschöpft | mäßig | gesunken | Kapitalrestriktion |
| **5** | Ressource erschöpft | gering | gesunken | Zeitrestriktion |
| **6** | Ressource konstant/ wechselnd (je nach Quote) | hoch | kurzfristig gesunken | Eigentumsrechte |

**Quelle:**

Pallast, Gregor 2010: Das Fischereispiel oder die Tragödie der Gemeingüter. In: Jacobs, Heinz (Hg.): Ökonomie spielerisch lernen. Kompetenz gewinnen. Spiele, Rollenspiele, Planspiele, Simulationen und Experimente, Trappen-Texte 3, Wochenschau Verlag, Schwalbach/Ts., S. 62-64.