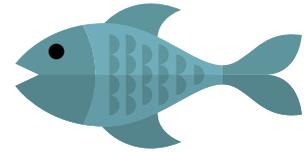


Das Fischereispiel



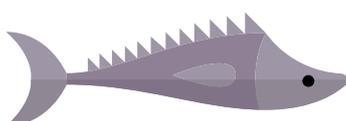
Spielregeln für das Basisspiel (Runde 1 und 2)

Nach dem Startsignal hast du etwa eine Minute Zeit, um „Fische“ zu fangen (Bonbons zu sammeln). Pro Fischer*in gibt es anfangs zwei Fische im Meer. Notiere bitte nach der Fangsaison dein Fangergebnis in der unten stehenden Tabelle. Währenddessen regenerieren sich die von dir und den anderen Fischer*innen nicht gefangenen „Fische“, das heißt, 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*e Sieger*in gekürt.

	Runde 1	Runde 2	individueller Gesamtfang
Fangergebnis			

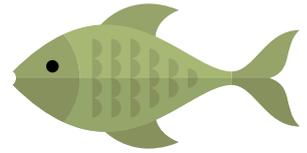
Unser Erklärungsansatz:

Allgemeiner Erklärungsansatz („Musterlösung“):



Spielregeln für das erweiterte Spiel (Runde 3 bis 6)

Die Diskussion des Basisspiels soll zu neuen, innovativen Vorschlägen für die Durchführung des „Fischfangs“ führen. Findet euch dazu in Teams zusammen. Sammelt anschließend Ideen. Eure Vorschläge sollen zum einen in der Realität umsetzbar sein, zum anderen aber auch in die Spielsituation übertragen werden, damit sie im Anschluss überprüft werden können. Setzt die Vorschläge in der Simulation um und spielt weitere Runden. Dasjenige Team, dessen Vorschlag zum besten Gesamtergebnis für alle Fischer*innen 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:

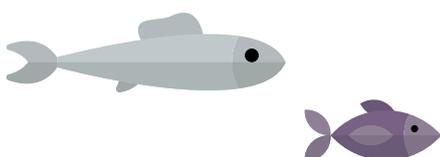
Runde 3: _____

Runde 4: _____

Runde 5: _____

Runde 6: _____

Runde	Ergebnis	Kontrollkosten	Produktivität	Konzept
3				
4				
5				
6				



Michael Weyland, Gregor Pallast und Marco Rehm

Lösungen

Basisspiel

Offener Zugang zu den „Fischen“

	Runde 1	Runde 2	individueller Gesamtfang
Fangergebnis	Hier trägt jede Person ihr Ergebnis ein.		

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

Erweiterung

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 Schüler*innen bestimmen die Höhe.)

Runde	Ergebnis	Kontrollkosten	Produktivität*	Konzept
3	Ressource erschöpft	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

* im Vergleich zur Ausgangssituation

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.