

Fischfang

Die TN setzen sich mit dem Thema nachhaltig wirtschaften und der ökologischen Verantwortung spielerisch auseinander. Sie erfahren in der Rolle als Unternehmer*in, wie es dazu kommen kann, dass ein Ökosystem aus den Fugen gerät.

Gut zu verbinden mit dem Workshop „Tragödie des Gemeinguts“



JGL-Schulungen/
Bildungsangebote



Ferienfreizeiten



Ferienspiele



Ziele nachhaltiges Wirtschaften verstehen, Sensibilität für die Gefahren eines profitorientierten Wirtschaftens im Hinblick auf das Ökosystem

Art Gruppenspiel, Rollenspiel

Alter ab 14 Jahren

Anzahl TN 6 (drei Zweierteams) bis 36 (sechs Sechserteams)

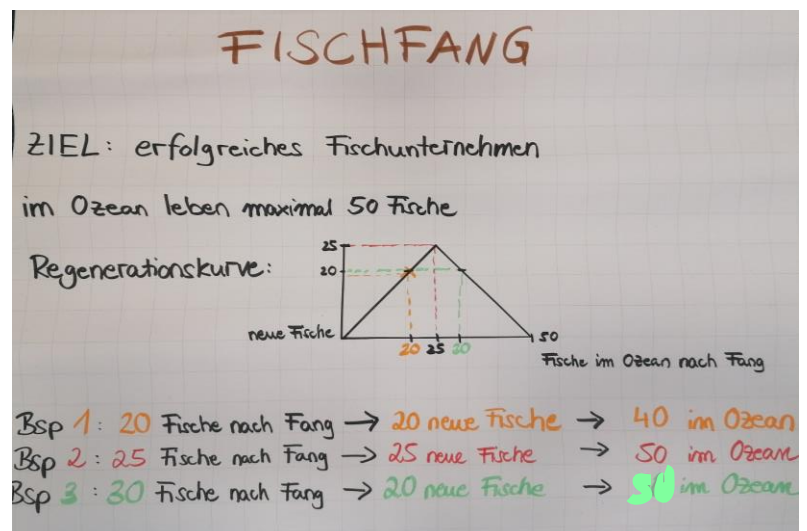
Dauer 25 - 40 Minuten

Material Flipchart, Edding, Behältnis mit Wasser, 275 Fischsymbole zum Beispiel Büroklammern, Stoppuhr

Durchführung

Die Gruppe wird in Teams von mindestens zwei, besser drei oder mehr, Personen eingeteilt. In die Mitte des Raumes wird das Wassergefäß mit 50 „Fischen“ gestellt. Dies stellt den Ozean dar. Jede Gruppe verkörpert ein Fischereunternehmen und gibt sich zu Beginn des Spiels einen Namen. Der „Ozean“ sollte von allen Gruppen gleich weit entfernt sein.

Die Regeln sollten vorher auf eine Flipchart aufgeschrieben und gut sichtbar aufgehängt werden, damit die TN auch während des Spiels noch einmal nachschauen können. Für die Dynamik des Spiels ist es sehr wichtig, dass alle TN die Regeln verstanden haben.



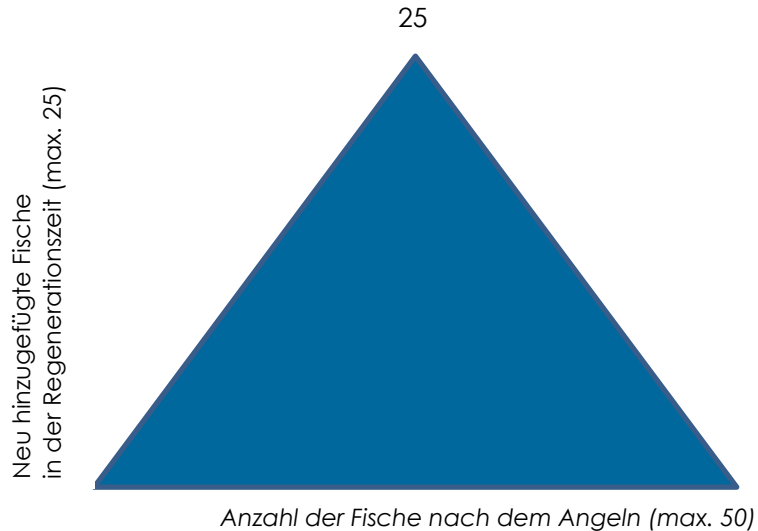
So kannst du die Regeln erklären

Regeln

1. Ziel des Spiels: erfolgreiches Fischunternehmen sein
2. Der Ozean enthält maximal 50 Fische.
3. Das Spiel geht über 10 Jahre. Ein Jahr besteht aus den Phasen 1) beraten, 2) angeln und 3) regenerieren (wiederherstellen, erholen)
 - 1) Beraten: alle haben jedes Spieljahr 30 Sekunden Zeit zu beraten, wie viele Fische sie angeln möchten
 - 2) Angeln: alle Gruppen haben gleichzeitig 30 Sekunden Zeit aus dem Ozean die in Phase 1 beschlossene Anzahl an Fischen zu angeln, jedes Unternehmen schickt nur eine Person zum Angeln, es ist möglich, dass Unternehmen leer ausgehen oder nicht die gewünschte Anzahl angeln können
 - 3) Regenieren: nach dem Angeln erholt sich der Fischbestand und die Fische vermehren sich wieder (d.h. die Spielleitung füllt das Gefäß wieder mit Fischen auf)
Die Fische regenerieren sich nach folgenden Regeln:

- bei 25 verbliebenen Fischen gibt es die maximale Regenerationsfähigkeit und 25 neue Fische kommen hinzu
- wenn mehr als 25 Fische verbleiben, erhöht sich die Anzahl der Fische bis maximal 50
- wenn weniger als 25 Fische verbleiben, verdoppelt sich der Fischbestand.
- falls der Ozean in einer Runde leergeangelt werden sollte, kommen keine neuen Fische hinzu. Es sollte trotzdem noch ein bis zwei Runden weitergespielt werden, um den TN die Ausmaße der Überfischung zu verdeutlichen

Regenerationskurve:



Die Spielleitung kann in Vorbereitung einen Optimalverlauf neben den Spielrunden notieren und ihn bis zur Auswertung abdecken. Der Optimalverlauf wäre, wenn in jeder Runde 25 Fische geangelt und damit die maximale Anzahl von 25 neue hinzugekommen wären. Bis zum 10ten Jahr wären 250 Fische geangelt worden. Dies geteilt durch die Anzahl der Teams ergibt die Anzahl an Fische, die alle in einem nachhaltigen Wirtschaftssystem hätten angeln können.

Jahr	Fische im Ozean	geangelt	danach im Ozean	neu dazu
1	50	25	25	+25
2	50	25	25	+25
3	50	25	25	+25
4	50	25	25	+25
5	50	25	25	+25
6	50	25	25	+25
7	50	25	25	+25
8	50	25	25	+25
9	50	25	25	+25
10	50	25	25	+25
gesamt		250		250

Optimalverlauf für nachhaltiges Wirtschaften

Vor dem Start des Spiels dürfen die Fischunternehmen kurz ihre Spielstrategie diskutieren. Die Spielleitung notiert auf dem Flipchart nach jeder Runde die Anzahl der geangelt Fische und die Gesamtanzahl jedes Teams sowie den Bestand im Ozean.

Jahr	Ozean	Gruppe 1		Gruppe 2		Gruppe 3		Gruppe 4		geangelt	im Ozean
		gesamt	angelt	gesamt	angelt	gesamt	angelt	gesamt	angelt		
1	50	15	15	6	6	6	6	6	6	33	17
2	34	19	4	10	4	8	2	8	2	12	22
3	44	26	7	14	4	12	4	12	4	19	25 ← maximale Steigerung
4	50	34	8	22	8	18	6	19	7	29	21
5	42	40	6	28	6	23	5	23	4	21	21
6	42	45	5	34	6	29	6	27	4	21	21
7	42	51	6	40	6	33	4	31	4	20	22
8	44	57	6	47	7	37	4	35	4	21	23
9	46	61	4	52	5	43	6	39	4	19	27
10	50	67	6	68	16	51	8	45	6	36	14
	28										

So kannst du den Spielverlauf aufschreiben

Auswertung

Die Spielleitung verkündet den Endstand der Fischunternehmen und die Anzahl der verbliebenen Fische im Ozean. Die Spielleitung deckt den Optimalverlauf auf und erklärt, welche Anzahl an Fischen alle Unternehmen haben könnten.

Die TN sollen sich einmal umsetzen und ihre Unternehmensgruppen verlassen, um das Ende des Spiels zu verdeutlichen. Bei der Auswertung soll darauf geachtet werden, dass die TN sich nicht persönlich die Schuld für das Handeln geben, sondern die Zusammenhänge verstehen.

Anhand einzelner besonderer Momente im Spielverlauf und folgender Fragen kann die Auswertung stattfinden:

- Wie bewertest du den Endstand?
- Hat dein Unternehmen das Ziel erfüllt, ein erfolgreiches Unternehmen zu sein (Ziel war nicht das erfolgreichste zu sein)
- Was habt ihr unter „erfolgreich“ verstanden?
- Was war die Strategie des Unternehmens? Wurde die Strategie im Verlauf des Spiels geändert? (Häufig wird in der letzten Runde der Ozean überfischt, da es jetzt egal sei – so auch in dem Beispiel vom FegusL-Wochenende)
- Wenn es zu einer Überfischung kam, warum?
- Wer hat das Spiel verloren?
- Würdest du in einer neuen Runde und mit dem jetzigen Wissen über den Ausgang des Spiels die gleiche Strategie wiederholen?
- Auf welche weiteren Situationen kann das Spiel übertragen werden (hierzu: Workshop Trägödie des Gemeinguts)?