



# Fishbanks (Blatt 1)

## 🎯 Ziele

- ▶ eigene Entscheidungen begründen und reflektieren
- ▶ Abgleich von Fremd- und Selbstwahrnehmung

*Das Spiel verdeutlicht die Zusammenhänge zwischen Umwelt, Wirtschaft und Gesellschaft.*

*Die Tln. erleben Konflikte zwischen Eigeninteresse und gesellschaftlichem Interesse. Sie begegnen Herausforderungen in der Vertrauensbildung, der gemeinsamen Entscheidungsfindung sowie der damit verbundenen Aufstellung von Regeln.*



ab Klasse 9  
Fachbezug: AWT, Darstellendes Spiel, Deutsch, Geografie, Sozialkunde



Klassenraum



eine Lehrkraft und eine weitere Person (Lehrkraft oder Schulsozialarbeiter\*in)



Vorbereitung: 45 Min.  
Durchführung: 90 Min.



- je Tln.:
  - 1 AB „Fishbanks“
  - 1 Stift
- je Crew:
  - 1 farbiges A3-Blatt (je Crew eine andere Farbe)
  - 1 weißes A4-Blatt
- 250 „Fische“ (symbolisiert durch z. B. Muggelsteine)
- 6 ca. gleichgroße und gleichartige Muscheln (die Innenseiten durchnummeriert von „1“ bis „6“)
- 1 durchsichtiges Behältnis
- 1 Signalinstrument (z. B. Klangstab)
- 1 Tafel inkl. Kreide
- ggf. Deko (nach Bedarf: Netze, Fische, Muscheln, Schiffe usw.)



Crew, Einzelarbeit, Plenum

Diese Aufgabe besteht aus zwei Teilaufgaben und einer anschließenden Reflexion. Teilaufgabe 1) besteht aus einer Planspielphase, in der jede Crew ein Fischfangunternehmen repräsentiert, welches zum Ziel hat, innerhalb von acht Jahren möglichst viel Fisch zu fangen.

Ihre Erfahrungen halten die Tln. in Teilaufgabe 2) auf dem AB „Fishbanks“ fest. Es schließt sich eine Reflexion an.

## 1 Vorbereitung

Die Regeln werden an die Tafel geschrieben.

Die Tabelle für den Punktestand wird ebenfalls visualisiert.

Die Tische werden für die Crewarbeit zusammengestellt und im Raum verteilt. Je Tisch werden ein farbiges DIN A3-Blatt und ein weißes DIN A4-Blatt verteilt.

Auf dem Tisch der LK wird das Behältnis mit 50 Fischen vorbereitet und ein blaues Tuch darübergelegt bzw. eventuell anderweitig maritim dekoriert.

Die Muscheln werden um das Behältnis verteilt.

## Fishbanks

---

### Spielregeln „Fishbanks“:

- Jede Crew stellt ein Fischereiunternehmen dar.
- Alle Firmen fischen im selben Gewässer, in dem maximal 50 Fische leben.
- Das Ziel ist, innerhalb von acht Jahren die größtmögliche Fischmenge zu fangen.
- Jedes Jahr entscheiden die Crews über die Fischmenge, die sie fangen wollen.
- Ein Jahr entspricht einer Runde.
- Die Reihenfolge der fischenden Boote auf dem Meer wird per Zufall entschieden.
- Nach der Fangsaison verdoppelt sich die verbliebene Menge Fisch im Gewässer.
- Gehen die Fischressourcen vor der achten Runde zu Ende, muss das Spiel abgebrochen werden.

### Tabelle Punktestand:

	Anzahl der gefangenen Fische im...							
	1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr	4. Jahr	5. Jahr	6. Jahr	7. Jahr	8. Jahr
Crew 1 Name:								
Crew 2 Name:								
Crew 3 Name:								
Crew 4 Name:								
Crew 5 Name:								
...								

# Fishbanks (Blatt 2)

---

## 2 Anmoderation der Aufgabe

„Heute geht es auf hohe See. Jede Crew stellt ein Fischereiunternehmen dar. Wir fischen alle im selben Meer und haben folgendes Ziel: Innerhalb von acht Jahren soll so viel Fisch wie möglich gefangen werden. Jedes Jahr stellt eine Fischerei-Saison dar. Nach jedem Jahr verdoppelt sich die Anzahl der noch im Meer verbliebenen Fische. Allerdings können nicht mehr als 50 Fische gleichzeitig in dem Gewässer leben.“

## 3 Verlauf

Die Crews basteln aus dem DIN A3-Papier ein Boot und geben sich einen Firmennamen. Diesen schreiben sie gut leserlich auf ihr Boot. Außerdem wird ihnen eine Zahl zugewiesen („1“ bis „6“).

Die erste Runde beginnt. Jede Runde wird durch ein Signal (z. B. mit dem Klangstab) eingeläutet.

Die Crews überlegen sich, wie viele Fische sie in der ersten Saison fangen wollen.

Sie müssen dabei beachten, dass alle Crews im selben Meer fischen und ebenfalls Fisch fangen wollen.

Der verbleibende Bestand erholt sich nach der Saison um 100 Prozent, d. h. er verdoppelt sich, nachdem die letzte Firma gefischt hat.

Jede Firma schreibt ihre Entscheidung, wie viel Fisch sie fangen möchte, auf einen Zettel, faltet ihn zusammen und legt ihn in ihr Boot.

Ein/e „Mitarbeiter\*in“ jeder Firma setzt das jeweilige Boot in das „Gewässer“ (Tisch der LK).

In jeder Runde wird durch die Spielleitung (LK) eine Person bestimmt, die eine Muschel zieht.

Die Ziffer auf der Rückseite entspricht einer Crew. Die jeweils „gezogene“ Crew darf im Meer fischen.

Hierdurch wird die zufällige Reihenfolge der Fischerei-Vorgänge unter den Crews sichergestellt.

Nach jedem Fischerei-Vorgang wird die nächste Muschel gezogen.

Die Spielleitung entfaltet nacheinander die Zettel mit der gewünschten Fischmenge und legt die entsprechende Anzahl der Fische in das jeweilige Boot.

Die Anzahl der Fische wird in die Punktestandtable für alle sichtbar eingetragen.

Nachdem die letzte Firma gefischt hat, beginnt die nächste Saison.

Die Spielleitung füllt die Fische nach (Verdopplung der verbliebenen Menge) und die Crews beraten intern über die Fangmenge für die nächste Saison.

Nachdem die letzte Runde gespielt wurde, füllen die Tln. das AB „Fishbanks“ aus.

*Alles, was nicht verboten ist, ist erlaubt. Die Crews können sich auch untereinander abstimmen, sollten aber nicht durch die LK auf diese Möglichkeit hingewiesen werden, sondern selbst auf diese Idee kommen.*

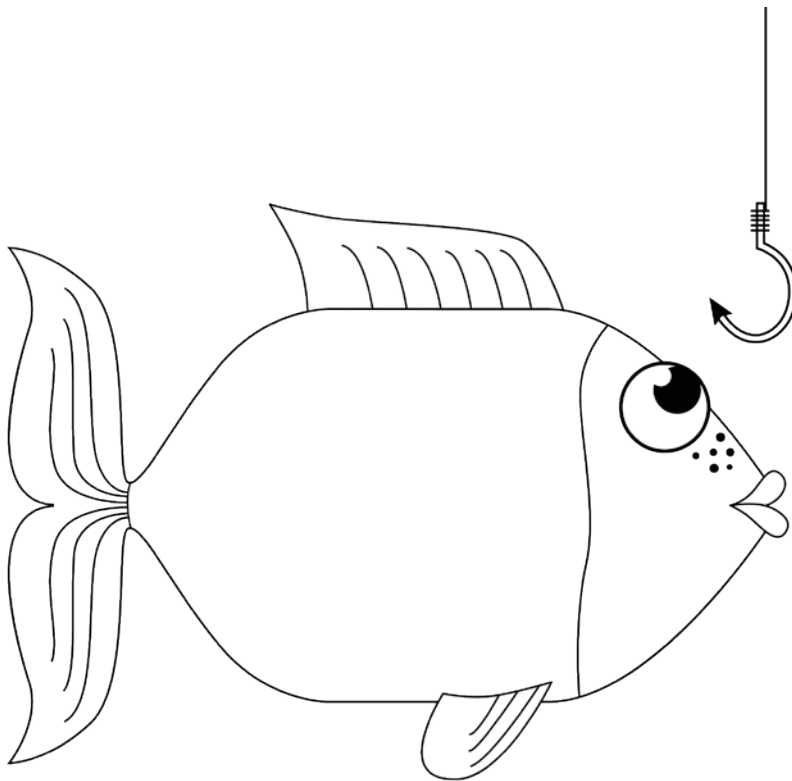
### 4 Reflexion der Aufgabe und des Ergebnisses

Folgende Reflexionsfragen bieten sich nach dem Spiel an:

- „Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?“
- „Wie habt ihr eure Entscheidungen getroffen?“
- „Wie hoch wäre die maximale Fischmenge, die ihr innerhalb von acht Jahren hättet fangen können?“
- „Habt ihr dieses Ziel erreicht? Was half dabei? Was war hinderlich?“

### 5 Ergebnissicherung

Das AB „Fishbanks“ wird im Berufswahlportfolio abgeheftet.



Weisen Sie bei der Auswertung auf das Ziel des Spiels hin! Dieses besteht nicht darin, als einzelne Firma die meisten Fische zu fangen, sondern darin, die maximale Fischmenge innerhalb von acht Jahren zu fischen. Dazu multipliziert man die auch unter dem Nachhaltigkeitsaspekt effektivste Fangmenge von 25 Fischen je Jahr mit der Jahresanzahl. Wird auf weitere Nachhaltigkeit kein Wert gelegt, könnte das Gewässer im letzten Jahr „leergefischt“ werden.

Für die durchschnittliche Maximalfangmenge je Crew wird das Ergebnis durch die Crewanzahl dividiert.

**Idee:**

AG SELFIE, abgewandelt von Dennis Meadows' Simulationsspiel „Fishbanks“ aus: Booth Sweeney, Linda/Meadows, Dennis/Mehers, Gillian Martin (2011): The Systems Thinking Playbook for Climate Change. A toolkit for interactive learning. Herausgegeben von: Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH im Auftrag des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung. Eschborn. S. 67-75.