

# Allmendegüter

## Vorbereitung und Einführung in das Spiel «Fischteich»

### Analog

#### Spielmaterial besorgen:

- [Excel «Auswertung Spielleitung»](#)
- [Foliensatz «Einführung Fischteich»](#)
- Auswertungsblatt Teilnehmende ([Excel](#) oder [PDF](#))
- Computer
- Masken ([Bestellformular](#) oder [PDF Download](#))
- evtl. Preise

### Digital

- Anstelle der Masken müssen Sie die Fischteich-Umfrage gemäss dem [Video-Tutorial «Fischteich digital durchführen»](#) zuerst erstellen. Sobald die Fragen aber einmal erstellt sind, können die immer wiederverwendet werden.
- BYOD: Für die digitale Version brauchen alle Teilnehmenden (TN) ein Smartphone, Tablet oder Computer. Diese Art der Durchführung ist ortsungebunden und eignet sich somit auch für den Fernunterricht.

## Spielidee mittels Foliensatz «Einführung Fischteich» erklären

Erklären Sie anhand des [Foliensatzes «Einführung Fischteich»](#) (Folien 1, 2, 4, 5) die Spielidee und den Ablauf.

#### Wichtig:

- Spielziel hervorstreichen (nämlich innerhalb von 10 Runden als Individuum möglichst viele Fische [= Punkte] herauszufischen).
- Kommunikation (keine Gespräche oder Absprachen im Voraus des Spiels erlauben).
- Anreize schaffen: Notenskala auflegen, Anreize allenfalls durch Preise für die Noten 5 bis 6 verstärken.

## Durchführung des Spiels

### Spiel(runden) ohne Strafen durchführen

- Tragen Sie in der Excel-Datei «Auswertung Spielleitung» (Tabellenblatt «ohne Strafen») die Anzahl Teilnehmende (TN) ein.
- Fragen Sie die TN in jeder Runde, ob sie einen ersten, zweiten und dritten Fisch fischen wollen. Übertragen Sie nach jedem Durchgang die Anzahl an gefischten Fischen in die Excel-Datei. Verkünden Sie am Schluss jeder Runde die restliche Anzahl Fische im Teich. Ausserdem halten die TN am Schluss jeder Runde ihre individuellen Punkte fest.

#### Tipps:

- Führen Sie eine Testrunde (ohne Maske) durch.
- Falls Sie das Spiel in der analogen Version spielen: Halten Sie einen regelmässigen Rhythmus ein, damit die TN nicht erraten können, wie viele Fische entnommen wurden.

### Option Strafe einführen

- Die Strafmöglichkeit kann nach einigen Runden (Excel-Register «Kurzvariante», Zeitpunkt wird angezeigt) oder zu Beginn eines neuen Spiels (Excel-Register «mit

Strafen») eingeführt werden.

- Für die Regeln den Foliensatz «Einführung Fischteich», Folie 3, verwenden.

#### **Anmerkungen:**

- Der Minuspunkt für die Strafenden kann wie folgt begründet werden: Auch in der echten Welt sind Strafen mit erheblichen Überwachungs- und Durchsetzungskosten verbunden.
- Die Berechnung der Strafe kann wie folgt begründet werden: Da es einen gewissen Aufwand braucht, wird die Strafe erst ab zwei mitwirkenden Personen wirksam («Zweierpatrouille»).
- In kleinen Gruppen (unter 10 TN) kann auf das «minus 1» verzichtet werden.

#### **Spiel(runden) mit Strafen durchführen**

- Wickeln Sie die drei Fischgänge wie bisher ab. Ergänzen Sie die Runde mit der Frage, ob diejenigen TN, welche 3 Fische gefischt haben, bestraft werden sollen.
- Teilen Sie am Ende jeder Runde den TN die Anzahl Strafpunkte mit. Danach halten diese wiederum ihre individuellen Punkte fest (Abzug Teilnahme an Strafaktion respektive Anzahl an Strafpunkten).

#### **Konferenz/-en durchführen**

- Als weitere Option kann die Spielleitung nach einigen Runden eine Konferenz einberufen. Die TN können das weitere Vorgehen zusammen besprechen und auch darüber abstimmen. Allfällige getroffene Absprachen können das Verhalten der TN, nicht jedoch die Naturgesetze verändern.
- Wenn möglich – je nach Niveau der Klasse – gestalten die TN ihre Konferenz selbst. Die Spielleitung greift ein, wenn unzulässige Beschlüsse fallen oder solche, die für die Spieldurchführung zu einer unkontrollierbaren Situation führen.
- Nach 2–3 Minuten beendet die Spielleitung die Konferenz und fährt mit der nächsten Runde weiter. Die Spielleitung hilft den TN nicht, allfällige Beschlüsse umzusetzen, und verrät den TN nicht, wer sich allenfalls nicht daran hält. Bei Bedarf führt sie im Verlauf des Spiels eine weitere Konferenz durch.

#### **Anmerkungen:**

- Zulässig sind beliebige Vereinbarungen von (letztlich unverbindlichen) Verhaltensregeln wie «Alle entnehmen maximal 2 Fische». Nicht zulässig ist eine Verbesserung der Rahmenbedingungen (Erholung des Fischbestands, Kosten einer Beteiligung an der Strafaktion usw.). Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleitung, ob ein Beschluss zulässig ist.
- Die Beschlussfindung ist schwierig und die Umsetzung wirft oft diffuse Fragen auf. Beides trifft auch in der Realität bei internationalen Konferenzen zu.

## Ende des Spiels

- Das Spiel endet nach 10 Runden oder wenn der Teich leer gefischt ist (Erschöpfung der Ressource).
- Falls der Teich leer gefischt wurde (Normalfall), erhalten zuerst alle, die einen ersten Fisch entnommen haben, ihren Fisch. Verbleiben noch Fische, erhalten diejenigen, die einen zweiten Fisch entnommen haben, ihren Fisch usw., bis keine Fische mehr zu verteilen sind.

### Beispiel:

- 15 Fische im Pool, 12/5/2 TN haben je 1/2/3 Fische entnommen. Zuerst erhalten 12 TN einen ersten Fisch. Es verbleiben 3 Fische. Alle 5 TN, die einen zweiten Fisch entnommen haben, erhalten einen zweiten Fisch (aufrunden). Danach ist der Pool leer, einen dritten Fisch gibt es nicht.

## Individuelle Resultate und Noten ermitteln

- In der Excel-Datei «Auswertung Spielleitung» Notenskala einblenden (oder Folie «Notenskala» auflegen).
- TN halten ihre Noten fest.
- Evtl. Preisverleihung gemäss Ankündigung, z. B. für Note 5, 5½ und 6.

### 2 Varianten:

- Anonymität aufdecken und Noten bekannt geben. Verschiedene Spielverhalten thematisieren («Warum haben einige 3 Fische gefischt?»).
- Anonymität auch im Nachhinein nicht aufdecken, Noten bleiben geheim. Falls Preisverleihung: nur abfragen, ob Punkteniveau für Preis erreicht wurde.

## Gesamtleistung der Klasse ermitteln

- Die Anzahl total entnommener Fische und die Mittelwerte (pro TN, pro TN und Runde) werden im Excel automatisch ermittelt.
- Erzielten Durchschnitt pro TN und Runde mit der nachhaltigen Lösung vergleichen: Alle hätten insgesamt  $10 \times 2 = 20$  Fische entnehmen können.
- Für die Ermittlung von «Mittelwert pro TN und Runde» werden Punkte durch 10 Runden dividiert, auch wenn der Teich vorher leer ist, denn es sind 10 Runden möglich (wenn TN nicht mehr als 2 Fische entnehmen).