

# Allmendegüter

## Einführung Fischteich

# Spielidee



- Sie sind Fischer/-in an einem Teich.
- Wird der Teich leer gefischt, ist das Spiel zu Ende. Es werden maximal 10 Runden gespielt.
- Anzahl Fische im Teich bei Spielbeginn: Anzahl Teilnehmende x 4.
- Pro Runde können Sie zwischen 0 und 3 Fische fangen.
- Ihr Ziel ist es, für sich möglichst viele Fische zu fangen (vgl. Notenskala).
- Beachten Sie aber: Der Fischbestand erholt sich zwischen den Runden nur begrenzt.
- Gefischt wird individuell und anonym (Masken) über mehrere Runden.

# Ablauf einer Runde

- Vor jeder Runde setzen Sie die Masken auf. Gespräche sind nicht erlaubt.
- Wer einen ERSTEN Fisch will, hebt auf die entsprechende Frage den Arm.
- Wer auch einen ZWEITEN Fisch will, hebt nach Aufruf der Spielleitung den Arm.
- Wer auch einen DRITTEN Fisch will, hebt nach Aufruf der Spielleitung den Arm.
- Wichtig: Nur wer im ersten Durchgang fischt, darf auch im zweiten fischen.  
Nur wer im ersten und im zweiten Durchgang fischt, darf auch im dritten fischen.  
Wer auf den ersten Fisch verzichtet, bleibt also ohne Fisch!
- Setzen Sie die Masken ab. Notieren Sie die Anzahl gefischter Fische (Spielblatt).
- Die im Teich verbleibenden Fische verdoppeln sich nach jeder Runde, aber nie über den Anfangsbestand (TN x 4) hinaus!

# Strafen

- Neu gibt es eine Strafmöglichkeit.
- Nach jeder Runde gibt es eine Zusatzfrage: «Wer strafen will, hebt bitte den Arm!»
- Dies kostet aber etwas: Jeder, der straft, gibt einen Fisch ab.
- Dafür werden alle, die drei Fische genommen haben, wie folgt bestraft:  
Punkteabzug = Anzahl Strafende minus 1
- Der höchstmögliche Abzug beträgt 3 Strafpunkte. Zwei Beispiele:  
3 Bestrafende = 2 Strafpunkte,  
7 Bestrafende = 3 Strafpunkte.
- Der Strafentscheid erfolgt anonym und bevor das Rundenergebnis bekannt ist (Maske erst nachher ablegen).

# Spielverlauf «Fischteich»

Anzahl Teilnehmende: 0

	Fische vor der Runde	1. Fisch	2. Fisch	3. Fisch	Total gefischt	Rest Fische im Teich	Anzahl Bestrafende	Abzug für Drittfischer
Test	0				0			
1	0				0			
2					0			
3					0			
4					0			
5					0			
6					0			
7					0			
8					0			
9					0			
10					0			
<b>Total Fische</b>					0			
<b>Mittelwert pro TN</b>					0.0			
<b>Mittelwert pro TN und Runde</b>					0.00			

# Notenskala

## Punktzahlen und Noten

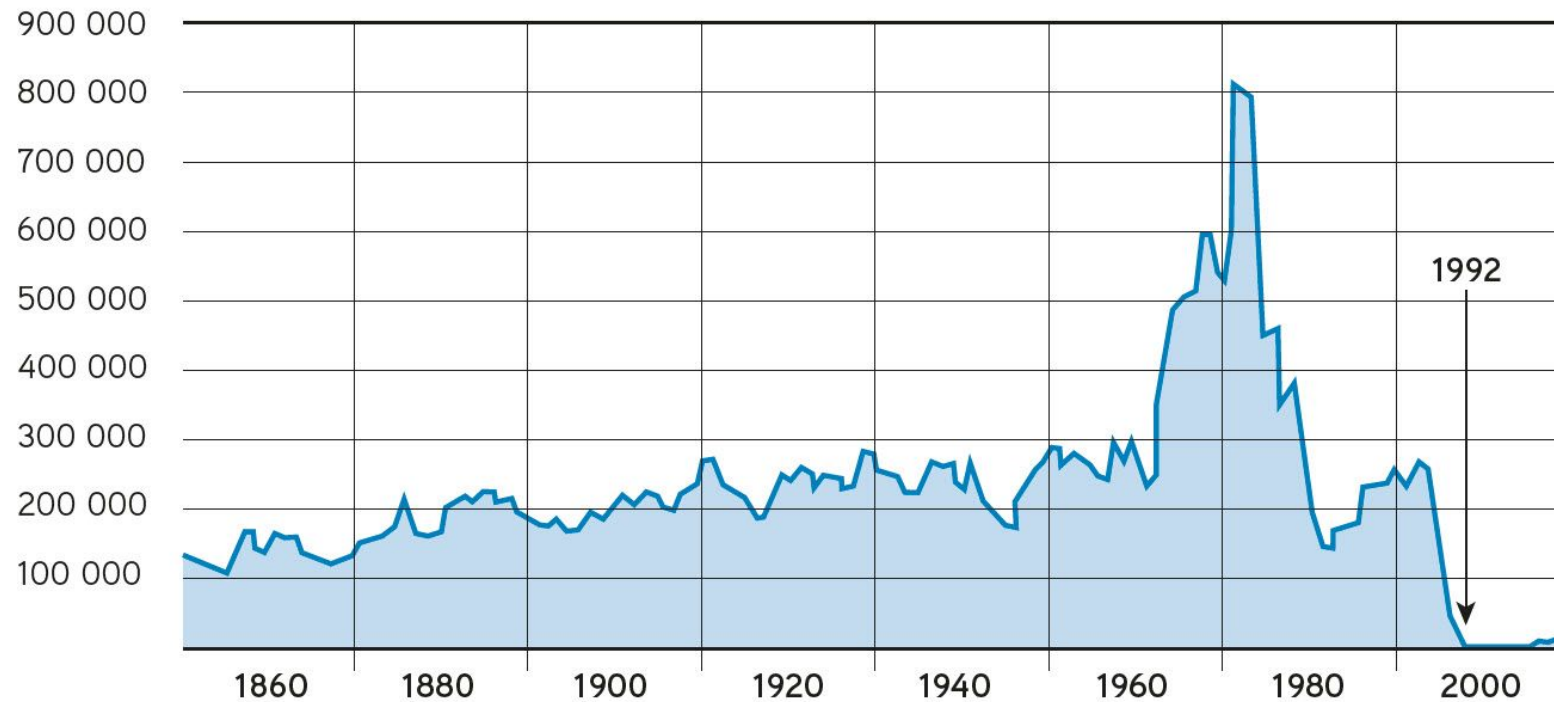
0-2	3-4	5-6	7-9	10-11	12-14	15-16	17-19	20-21	22-24	25-30
1	1½	2	2½	3	3½	4	4½	5	5½	6

### Anmerkung für Spielleitung:

Diese Skala gilt auch bei vorzeitigem Spielabbruch infolge Erschöpfung der Ressource, denn das Spiel ist für 10 Runden geplant.

# Kollaps der atlantischen Kabeljaufischerei vor der Ostküste Neufundlands (Kanada)

## Fischerträge in Tonnen



# Auswege aus dem Allmendedilemma\*

## Privatisierung

- Private Eigentumsrechte definieren und gewährleisten. Dies löst den Kern des Problems (kein Allmendegut und keine negativen externen Effekte mehr).
- Problematik: Oft kaum oder nur zu hohen Kosten realisierbar, insbesondere Durchsetzung.

## Vermeiden einer Übernutzung

- Allmende bleibt grundsätzlich Allmende, private oder staatliche Lösungen sollen aber Übernutzung und negative externe Effekte eingrenzen.

## Staatliche Lösungsansätze\*\*

- Verbote oder Gebote festlegen und mittels Überwachung und Sanktionen durchsetzen.
- Anreize zur Übernutzung begrenzen durch Erhebung staatlicher Gebühren oder Lenkungsabgaben.

## Private Lösungsansätze

- Wirkung sozialer Normen (in Gruppe erwartete Verhaltensweise, die allenfalls mit Sanktionen durchgesetzt wird).
- Freiwillige Abkommen (Regeln, Verbote, Entschädigungen) aushandeln, überwachen und evtl. mit Sanktionen durchsetzen.

\* Allgemeingültig bei negativen externen Effekten.

\*\* Als Vertiefung kann auf folgende weitere Lösung eingegangen werden: Schaffung von Märkten, auf welchen Zertifikate für die Nutzung der Ressource gehandelt werden (z.B. Rechte für CO<sub>2</sub>-Ausstoss).