

Das Fischerspiel

Zielgruppe: Klasse 1-4

Leitfragen:

- Können wir alle ein gutes Leben haben, wenn jeder nur an sich denkt?
- Ist Zusammenarbeit wichtig für ein gutes Leben?
- Welche Rolle spielt Gerechtigkeit in unserem Zusammenleben?
- Welche Fähigkeiten haben wir Menschen, die dafür sorgen, dass wir gut zusammenarbeiten können?

Unterrichtsziele:

Die Schüler*innen entwickeln Lösungsmöglichkeiten zu problematischen Lebenssituationen und überprüfen sie kritisch in einem Simulationsspiel.

Die SchülerInnen planen und bewerten ihr Handeln im Sinne einer nachhaltigen Nutzung von Ressourcen.

Die Schüler*innen erkennen, dass Zusammenarbeit für ein Leben in Gemeinschaft wichtig ist, damit alle ein gutes Leben haben können. Die SchülerInnen erkennen, dass wir Menschen Fähigkeiten haben, mit anderen zusammenzuarbeiten und gemeinsam Lösungen für Probleme zu finden, um gemeinsame Ziele zu erreichen.

Verknüpfung Lehrplan Sachsen Sachunterricht: Lernbereich 1 Zusammen leben und lernen; Lernbereich 3 Begegnung mit Pflanzen und Tieren

Verknüpfung Lehrplan Sachsen Ethik: Lernbereich 4: Wir in der Welt

Hintergrund:

Bei diesem Fischerspiel handelt es sich um eine Abwandlung eines oft eingesetzten Simulationsspiels, welches die Problematik der Zusammenarbeit, insbesondere die gemeinsame Nutzung von begrenzten Ressourcen widerspiegelt. Durch Konkurrenz unter den Nutzern besteht die Gefahr, dass die Ressource übernutzt wird, und dies somit allen Nutzern schadet. So ist es notwendig, dass sich die Nutzergemeinschaft auf Regeln einigt, wie sie die Ressource gemeinsam nachhaltig nutzen können, und diese Regeln auch durchsetzt. Aspekte von Gerechtigkeit, Kommunikation, das Einigen auf gemeinsame Ziele und die Fähigkeit, sich in andere hineinzuversetzen, spielen hierbei eine Rolle. Dies sind menschliche Fähigkeiten, die im Laufe unserer Evolutionsgeschichte entstanden sind, weil Zusammenarbeit wichtig für das Überleben unserer Vorfahren war.

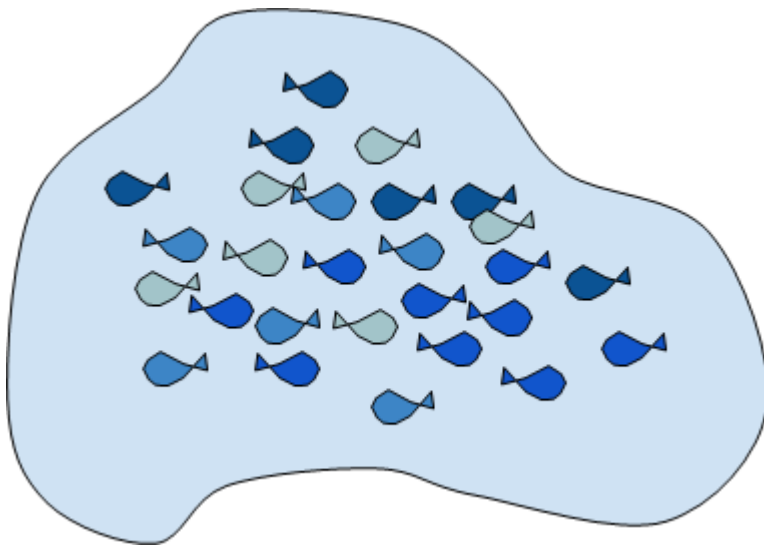
Auch viele heutige Probleme der nachhaltigen Entwicklung, insb. die nachhaltige Nutzung von natürlichen Ressourcen wie Fische, Wälder, Grundwasser, (saubere) Luft oder der globale Klimawandel sind eine Herausforderung, weil diese Ressourcen von einer großen, heute sogar globalen Gemeinschaft „genutzt“ werden. Einzelne Personen, Länder und Unternehmen haben ein (wirtschaftliches) Interesse, so viel wie möglich von den Ressourcen zu nutzen oder sich so zu verhalten, dass es den gemeinschaftlichen Ressourcen wie dem

globalen Klima schadet. Handeln aber alle so, werden die Ressourcen übernutzt und der globale Klimawandel verstärkt sich, mit negativen Folgen für alle. So muss sich die (globale) Gemeinschaft auf Regeln und Maßnahmen einigen, so dass sich alle so verhalten, dass natürliche Ressourcen und Lebensgrundlagen geschützt und nachhaltig genutzt werden.

Unterrichtseinstieg: Als Einstieg eignet sich der kurze Film [„Ich kenne ein Tier – Krokodil“](#) von Planet Schule, oder ein ähnlicher Film oder eine Geschichte, die SchülerInnen für Herausforderungen und Chancen des Zusammenlebens und der Zusammenarbeit sensibilisiert. SchülerInnen werden aufgefordert, über ihr eigenes Leben in der Familie, Schule, Gemeinschaft nachzudenken und zu überlegen, was an einem Zusammenleben manchmal schwierig ist (z.B. Konflikte, Streit).

Hierbei können bereits einige Leitfragen eingeführt und diskutiert werden: Können wir alle ein gutes Leben haben, wenn jeder nur an sich denkt? Ist Zusammenarbeit wichtig für ein gutes Leben? Welche Fähigkeiten haben wir Menschen, die dafür sorgen, dass wir gut zusammenarbeiten können?

Mit den SchülerInnen wird dann das Simulationsspiel „Fischerspiel“ gespielt. In der Klasse kann gemeinsam der See und/oder die Fische gestaltet werden. Alternativ wird die Geschichte „Die Geschichte von den vier Fischern, die ein gutes Leben haben wollten“ vorgelesen (bzw. zusammen gelesen).



Materialien:

- möglicherweise einen "See", welcher auf den Boden in die Mitte des Klassenzimmers gelegt wird, z.B. ein großer Bogen Papier mit einem gemalten See, ein blaues Tuch, ein blauer Teppich
- „Fische“: Spielsteine, Marken, aus Pappe gebastelte Fische, oder auch direkt Bonbons, „Goldfischli“ und andere Süßigkeiten/Knabberereien. Sie sollten je SchülerIn insgesamt etwa 10 "Fische" haben, so dass das Spiel über mehrere Runden gespielt werden kann.

Spielanleitung:

- Setzen Sie die gesamte Klasse in einen Kreis. In der Mitte befindet sich der gemeinsame "See".
- Erklären Sie den SchülerInnen, dass sie heute ein Fischerspiel spielen werden. Sie alle sind Fischer und wohnen an einem See.
- Geben Sie in den See eine bestimmte Anzahl "Fische" - z.B. 2 Fische je Spieler. Erklären Sie den SchülerInnen, dass es insg. X Fische gibt und dass dies die Fische in dem See sind, die sie fangen können.
- Erklären Sie den SchülerInnen, dass jeder von ihnen in jeder Runde so viele Fische fangen kann, wie er/sie will, und sie sich behalten kann. Erklären Sie auch, dass die Fische in dem See nach jeder Runde Kinder bekommen - jeder Fisch, der noch übrig ist, wird ein Kind bekommen. Dann geht die nächste Runde los. (Falls die "Fische" keine direkten Süßigkeiten sind, erklären Sie, dass die SchülerInnen alle ihre gefangenen Fische am Ende gegen Süßigkeiten - oder andere angemessene und motivierende Preise - eintauschen können.)
- Erklären Sie, dass das Spiel so lange weitergeht, bis keine Fische mehr im See sind, aber höchstens für 10 Runden.
- Sie können die Spielrunden so gestalten, dass sie z.B. für eine bestimmte Zeit laufen (z.B. 20 Sekunden) und jeder innerhalb dieser Zeit beliebig Fische fangen kann, oder dass jeder SchülerIn nacheinander dran ist.
- Erklären Sie den SchülerInnen, dass sie während des Spiels nicht miteinander reden dürfen! Auch keine Gesten oder Blicke! *Tipp: Sie könnten zusammen mit den Kindern eine "Strafe" vereinbaren für jemanden, der gegen diese Regel verstößt (z.B. man muss dann alle seinen gefangenen Fische wieder an die Spielleitung zurückgeben)*

Nach der ersten Runde zählen Sie gemeinsam mit den SchülerInnen die Anzahl Fische, die noch im See übrig sind. Nun bekommen all diese Fische, die noch im See sind, Kinder. Berechnen Sie gemeinsam mit den SchülerInnen, wieviele Fische es nun im See geben wird. Fügen Sie anschließend die entsprechende Menge neuer Fische zum See hinzu. Nun beginnt die nächste Runde. *Tipp: Sie könnten die Anzahl der Fische in jeder Runde auch auf der Tafel notieren oder graphisch darstellen, so dass die gesamte Klasse weiß, wie der "Fischbestand" im Laufe des Spiels bzw. zwischen verschiedenen Spielrunden verläuft.*

Diskussion der Ergebnisse und Erfahrungen: Wahrscheinlich werden die SchülerInnen in der ersten oder zweiten Runde alle Fische in ihrem See gefangen haben. Nun gibt es keine Fische mehr, und so gibt es auch keine Fischkinder, und der See bleibt für immer leer. So ist das Spiel bereits beendet.

Auswertung und Diskussionsfragen nach diesem ersten Spiel:

- Wieviele Fische hat jeder gefangen? Haben alle gleich viele gefangen, oder ganz unterschiedlich viele?
- Was habt ihr überlegt, als ihr entscheiden musstet, wieviele Fische ihr fangen wollt?
- Wie erging es euch in dem Spiel?
- Habt ihr euch über eure Mitspieler Gedanken gemacht?
- Warum war das Spiel so schnell zu Ende? Seid ihr überrascht, dass das Spiel so schnell zu Ende war?

Spielphase: Kommunikation und Diskussion von Strategien

Nun schlagen Sie den SchülerInnen vor, dass sie das Spiel noch einmal probieren können. Diesmal können die SchülerInnen aber diskutieren und gemeinsam überlegen, wie sie das Spiel spielen sollten, so dass sie so lange wie möglich Fische aus ihrem See bekommen können.

Was könnten wir als Fischerdorf tun, damit wir länger von unserem See fischen können und mehr Fische erhalten können?

Wenn die SchülerInnen bereit sind, wird das Spiel erneut gespielt. Notieren Sie wieder zusammen mit den SchülerInnen an der Tafel, wie der "Fischbestand" im Laufe des Spiels verläuft. Wenn es den SchülerInnen gelingt, gute Regeln zu finden, dann sollte sich der Fischbestand nach jeder Runde mehr oder weniger auf eine konstant bleibende Zahl einpegeln, die in etwa die Hälfte des Anfangsfischbestandes entspricht.

Diskussion nach dieser Spielphase:

- Wie ist das Spiel diesmal ausgefallen? Warum ist es anders ausgefallen als beim ersten Versuch?
- Wie habt ihr euch verhalten? Habt ihr es geschafft, gemeinsam Regeln für das Fischen aufzustellen? Welche Regeln habt ihr gefunden?
- Musstet ihr mehrere Runden experimentieren, oder habt ihr es gleich geschafft, gute Regeln zu finden?
- Fanden alle von euch die Regeln gerecht? Warum ist das wichtig?
- Fanden alle von euch die Regeln gut und habt ihr euch alle geeinigt? Warum ist das wichtig?
- Gab es Probleme damit, dass alle die Regeln einhalten? Warum nicht? Wenn ja, was habt ihr dann getan?

Allgemeine Diskussion über das Fischerspiel und Übertragung auf die Wirklichkeit

- Glaubt ihr, dass "echte" Fischer in der Welt auch solche Probleme haben, wie ihr sie am Anfang des Spiels hattet? (Nämlich dass sie ihren See komplett leer fischen). Warum, oder warum nicht?
- Glaubt ihr, dass echte Fischer in der Welt es auch schaffen, zusammen Regeln aufzustellen, damit jeder genug Fische bekommt und es für lange Zeit genügend Fische gibt? Warum, oder warum nicht?
- Hat die Situation im Spiel etwas mit eurem eigenen Leben zu tun? Kennt ihr auch Situationen, in denen ihr mit anderen zusammenarbeiten müsst, um etwas zu erreichen? Was für Probleme gibt es in solchen Situationen, und wie schafft ihr es, die Probleme zu lösen? *Anregungen: mit Geschwistern oder FreundInnen etwas teilen müssen; zusammen aufräumen müssen obwohl keiner Lust hat ...*

Sicherung: Die Reflexionen und Erfahrungen über das Spiel werden schriftlich oder zeichnerisch festgehalten. SchülerInnen beantworten dabei noch einmal folgende Fragen: Können wir alle ein gutes Leben haben, wenn jeder nur an sich denkt? Ist Zusammenarbeit wichtig für ein gutes Leben? Es kann auch die „[Geschichte von den vier Fischern, die ein gutes Leben haben wollten](#)“ gemeinsam gelesen werden, um die Erkenntnisse während des

Spiels mit der Geschichte zu vergleichen und das Verständnis über die Problematik der gemeinsamen Nutzung von Ressourcen und von Zusammenarbeit zu festigen.

Wenn Sie dieses Material in ihrem Unterricht verwenden möchten, würden wir uns freuen, wenn Sie mit uns Kontakt aufnehmen.

Für weitere Informationen und Unterrichtsmaterialien, besuchen Sie unsere Website.

Susan@GlobalESD.org
<http://www.EvoLeipzig.de>

Dieses Material entstand in Zusammenarbeit mit der Abteilung für vergleichende Kulturpsychologie am Max-Planck-Institute für evolutionäre Anthropologie.



Vergleichende
Kulturpsychologie

<https://www.eva.mpg.de/german/vergleichende-kulturpsychologie/bildung.html>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Autor: Susan Hanisch