

Planspiel „Fishbanks“

Die Themen Nachhaltigkeit und Weltmeer sind zwei Bestandteile des Lehrplans im Fach Geographie in Klasse 8. Wie beide Problematiken miteinander verknüpft sind, erfuhren die Schülerinnen und Schüler in einem Planspiel mit dem mohio.eV. Im Mittelpunkt stand die Überfischung. Ziel des Planspiels war es, als Fischereiunternehmen nach 10 Spielrunden (1 Runde = 1 Wirtschaftsjahr) so viele Fische wie möglich zu fangen. Nachdem jedes Team ihrem Unternehmen einen Namen gegeben hatte, wurden nach und nach Gebote abgegeben, wie viele Fische aus dem Ozean geholt werden sollen. Da im Ozean immer nur 50 Fische waren, gingen gleich zu Beginn einige Teams leer aus, weil mehr Fische gefangen wurden als das Meer hergab. Trotz des Wissens, dass sich der Fischbestand nach jeder Runde wieder regenerierte und sich die noch verbleibende Fische verdoppelten, war in allen Klassen nach dem zweiten Wirtschaftsjahr Schluss - der Ozean war leer gefischt, die Unternehmen waren zu gierig. Im dritten Spielversuch schafften es alle Klassen bis Runde 5 oder 8 zu arbeiten, bevor es keinen Fisch mehr gab.



Das Prinzip nachhaltig zu leben bedeutet so zu handeln, dass für nachkommende Zeiten keine Schäden entstehen. In Anbetracht immer größerer Gewinnspannen und Existenzängsten ist das alles andere als einfach. Die Schüler lösten dieses Problem am Ende mit ständiger Kommunikation. Es wurde sich abgesprochen, wer wann wie viele Fische aus dem Ozean bekommt und Rechnungen zur Regeneration der Meeresbewohner angestellt. Am Ende können die Unternehmen nur langfristig überleben, wenn sich alle an Absprachen und Fangquoten halten. Sonst heißt es: Es gibt keinen Fisch mehr.



L. Herklotz