



# Survival of the fishman

## Beschreibung

### Spielziel

Jeder TN ist ein Fischer, welcher seine Familie ernähren muss. Sein Ziel ist es bis am Ende des Spiels, 10 Runden, zu überleben und die meisten Fische zu besitzen. Das Ziel der gesamten Fischerschaft ist es den Teich nicht auszufischen, da sonst keine Fische für die Zukunft da sein werden. Der Teichkönig, der Spielleiter, lässt die Fischer im "geheimen" fischen. Es können nicht alle zur selben Zeit fischen, da der Teich zu klein ist, deshalb weiss niemand wie viele Fische der andere fischt. Durch Versammlungen versuchen die Fischer in der ein paar Runden Abmachungen untereinander zu machen, damit der Teich nicht ausgefischt wird und die Fische sich fortpflanzen und vom Fischfang erholen können.

### Spielablauf

Im "geheimen Fischen:

Der Spielleiter lässt die Fischer im "geheimen" fischen. Die TN schliessen ihre Augen und folgen den Anweisungen des Leiters. Er fragt in die Runde, wer 1 Fisch fängt. Diese Personen müssen aufstrecken. Der Spielleiter notiert sich die Anzahl Personen, welche aufgestreckt haben. Danach fragt der Leiter das selbe für 2 und 3 Fische und notiert sich jeweils wieder die Anzahl.

Strafen (ab 3 Runde):

Ab der 3ten Runde haben die Fischer die Möglichkeit Fischer zu bestrafen, welche 3 Fische fischen. Diese tragen zur Überfischung bei und können durch die Abgabe von einem Fisch bestraft werden. Diese Fischer werden dadurch bestraft, dass sie Fische abgeben müssen.

Der Spielleiter fragt direkt nach dem "Geheimen"-Fischen, ob jemand einen Fisch abgeben möchte, um die gierigen Fischer zu bestrafen. Die TN haben ihre Augen immer noch geschlossen. Alle die dies tun möchten strecken auf.

Ein gieriger Fischer muss maximal 4 Fische abgeben. Für jeden Fisch, welcher abgegeben werden muss, gibt ein gieriger Fischer einen Fisch weniger als die ab. ( $x-1$ =Anzahl Fische,  $x$ =Anzahl Bestrafer)

Der Spielleiter schreibt sich die Anzahl Personen auf, welche bestrafen wollen.

*Beispiel: 3 Personen bestrafen die gierigen Fischer. Die gierigeren Fischer haben je 3 Fische gefischt und erhalten später in der Phase Fischererlös nur noch je 1 Fisch.*

Fischerlös:

## Geeignet als

- ✗ Einleitung
- ✓ Hauptteil
- ✗ Schluss

## Alter

- ✗ 5 - 7 Jahre
- ✗ 8 - 11 Jahre
- ✓ 12 - 14 Jahre
- ✓ 15 - 16 Jahre
- ✓ 17+ Jahre

## Spielbar

- ✓ Drinnen
- ✗ Draussen

## Spielart

- ✗ Bewegt
- ✓ Ruhig
- ✗ Kreativ
- ✓ Gesprächig

## Kategorie

- ✗ Spiel & Sport
- ✗ Gestalten
- ✓ Gruppengeist
- ✗ Jubla-Wissen

## Gruppengrösse

4 - 35 Kinder

## Zeit

30 Minuten - 1 Stunde

Jeder TN schreibt am Schluss auf sein Blatt in der ersten Spalte auf, wie viele Fische er gefangen hat. In der zweiten Spalte schreibt er "-1" falls er eine Bestrafung gegeben hat. Für die dritte Spalte gibt der Spielleiter bekannt, wieviele Fische die gierigen Fischer abgeben müssen. Diese schreiben diese Zahl in die dritte Spalte als Minuszahl auf. In der letzten Spalte rechnet der TN die tatsächliche Anzahl Fische aus, welche er insgesamt besitzt. Er rechnet also auch die Fische, welche er bereits besitzt, zusammen.

Fischbestand (2/4/6/8 Runde):

Jede zweite Runde gibt der Spielleiter die Anzahl der verbleibenden Fische bekannt. Er schreibt diese ev. auf eine Wandtafel oder ein Packpapier, damit alle dem Spielverlauf folgen können.

Der Spielleiter rechnet am Schluss jeder Runde die Anzahl verbleibenden Fische und den neuen Bestand aus. Der Teich besitzt zu Beginn des Spiels die Anzahl TN multipliziert mit 3. *Beispiel: Es gibt 10 TN. Das heisst es sind 30 Fische am Anfang im Teich vorhanden.* Jeweils am Ende der Runde braucht es mindestens 2 Fische, welche sich fortpflanzen können. Dann wird der bisherige Bestand dupliziert. *Beispiel: Im Teich waren am Anfang der Runde 20 Fische. Es wurden durch die TN insgesamt 8 Fische gefischt. Deshalb ist der neue Bestand im Teich 24 Fische. Wären aber 19 Fische gefischt worden, wäre der neue Bestand 1 Fisch und das Spiel ist fertig, da keine neuen Fische mehr da sind.*

Fischerversammlung (3,6,8) Runde:

Sobald der Fischbestand niedriger als die Hälfte der Anzahl Fischer am Ende einer Runde ist wird die erste Fischerversammlung am Ende der Runde einberufen. *Beispiel: Es spielen 10 TN. Wenn der Fischbestand auf 4 z.B. in der zweiten Runde sinkt, wird die erste Versammlung gehalten.* Ansonsten wird die erste Versammlung am Ende der 3ten Runde einberufen. Der Spielleiter führt die Diskussion. Die Fischer sollen sich einigen, wie sie den Teich nicht zur Überfischung bringen. Sie sollen Abmachungen treffen, um dieses Ziel zu erreichen. Mögliche Abmachungen sind z.B. zwei Runden lang darf jeder TN nur noch 1 Fisch fischen, oder die Bestrafung verändern. Abmachungen müssen von den TN nicht zwingend eingehalten werden.

Nach der Versammlung wird die Runde beendet und eine neue gestartet.

### **Spielende**

Der Teich besitzt 1 oder 0 Fische am Ende einer Runde. Die 10te Runde wurde beendet.

Die Fischer zählen ihren Besitz und der Spielleiter fragt, wer am meisten Fische hat und teilt ev. die Spieldauflösung mit. Der Spielleiter zeigt den TN ebenfalls seine Notizen, auf welchen erkennbar ist, in welchen Runden der Teich beinahe ausgefischt wurde oder leer wurde.

### **Spielauflösung**

Der Teich stellt die Weltmeere dar. Diese sind ein Allmendgut. Das heisst, dass jeder so viel fischen darf, wie er möchte. Da niemand kontrollieren kann, wie viel gefischt wird, beutet die Menschheit die Meere aus. Viele Fischarten sind deshalb vom Aussterben bedroht oder bereits ausgestorben. Wenn jeder sich an die Regeln hält und nur so viel fischt, wie er bräuchte, würden die Fischbestände sich regenerieren und niemals ausgelöscht werden. Das bedeutet, dass im Spiel jeder TN pro Runde maximal 2 Fische fischen darf, damit der Bestand sich erhält. (Bei den Versammlungen sollte der Spielleiter deshalb darauf achten, dass die TN nicht auf diesen Schluss kommen.)

### **Erweiterungen für Fortgeschrittene**

- Eine Belohnung für den Sieger lässt die TN mehr für sich selber denken und erschwert das Spiel. Der Sieger könnte z.B. Süßigkeiten oder Geld erhalten. (Die Wahrscheinlichkeit, dass das Spiel bis Ende der 10ten Runde gelangt ist ca. 10-20%. Diese Prozentzahl ist ein Erfahrungswert.)
- Um als Fischer überleben zu können, muss der TN für jede weitere Runde einen Fisch besitzen, um sich damit zu ernähren. *Beispiele: Besitzt der TN nach dem Fischen in der 1 Runde 1 Fisch überlebt er. Besitzt er weniger, stirbt er und scheidet aus. Besitzt der TN in der 9 Runde 15 Fische überlebt er. Besitzt er 8 Fische, scheidet er aus.*
- Falls ein Spieler ausscheidet, darf er noch seine Fische benutzen um zu bestrafen. Er benötigt jedoch 2 Fische statt 1 Fisch, um eine Bestrafung zu machen.
- Es haben jedoch im Teich nur maximal die Anzahl TN multipliziert mit 6 Platz. *Beispiel: Es gibt 10 TN. Das heisst es haben maximal 60 Fische im Teich Platz. wenn am Ende einer Runde 31 Fische im Teich sind, wird es im neuen Bestand nur 60 Fische haben.*

### **Quellen:**

Das Spiel kann in abgeänderter Art gespielt werden. Dafür benötigst du sicher einen Computer. Das Material dazu findest du auf: <https://www.iconomix.ch/de/unterrichtsmaterial/m06/>

### **Material**

- Blätter
- Stifte
- ev. Wandtafel oder Packpapier

### **Vorbereitungen**

Pro TN ein Blatt mit 5 Spalten und 10 Reihen zeichnen (oder von den TN zeichnen lassen) Material bereitstellen