LEVEL 1 VON 5 DES SPIELS CAPITAL VALLEY

Vom Sparen zum Anlegen: Rendite, Risiko und Diversifikation

Klasse	Ab der 10. Klasse (15-16 Jahre)
Dauer	1 Unterrichtsstunde zu 55 Minuten (kann zu Hause fortgesetzt werden)
Material	Ein Webbrowser. Keine Installation, kein Schülerkonto, keine Erhebung personenbezogener Daten.

Ein Level besteht aus 12 Runden, etwa 30 Minuten Spielzeit, und steht für ein Jahr im Leben eines Anlegers. Dieser Entwurf behandelt Level 1, das ein Ganzes bildet: Es schließt mit einer Bilanz ab. Es ist die Stunde des Parcours Einstieg und die erste Stunde aller anderen Parcours.

Lehrplanbezug

Wirtschaftsunterricht, 11. Klasse (16-17 Jahre): **„Wie finanzieren sich die Wirtschaftsakteure?“**, Einstiegsstunde. Auch für die 10. Klasse (15-16 Jahre) geeignet („Wie bilden sich die Preise auf einem Markt?“).

Behandelte Begriffe: Sparen und Anlegen, Verhältnis von Rendite und Risiko, Opportunitätskosten, Diversifikation, Preisbildung durch Informationen, Verlässlichkeit einer Quelle.

Querverbindungen: Haushalts- und Finanzbildung, kritischer Umgang mit Wirtschaftsnachrichten.

Ziele der Stunde

Am Ende der Stunde kann die Schülerin oder der Schüler:

1. Eine verzinste Anlage ohne Risiko (das Sparbuch) von einer riskanten Anlage mit höherer erwarteter Rendite (einem Branchenfonds) unterscheiden.
2. Erklären, warum eine Nachricht den Wert einer Anlage verändert, und warum ein Gerücht, eine Expertenmeinung und eine offizielle Mitteilung nicht denselben Wert haben.
3. Eine Anlageentscheidung begründen, auch die Entscheidung, nichts zu tun, und erklären, warum man nicht alles an einer Stelle anlegt.
4. Das eigene Ergebnis mit dem Vergleichswert „alles auf dem Sparbuch“ vergleichen und den Unterschied einordnen.

Spielprinzip

Jede Schülerin und jeder Schüler verwaltet ein virtuelles Portfolio von 1 000 €. In jeder Runde: 1 oder 2 Nachrichten (offizielle Mitteilungen, Gerüchte…), eine Anlageentscheidung, dann die Beobachtung der Folgen in der nächsten Runde, erklärt durch eine Infokarte „Verstehen“. Ein virtueller Berater, eine Figur des Spiels, stellt jede Neuerung vor und kommentiert die Ergebnisse. Kein Zufall im Spielverlauf: Die Welt ist für alle Lernenden eines Spiels dieselbe, nur ihre Entscheidungen unterscheiden sich, und das macht eine genaue Nachbesprechung möglich. Kein Quiz, kein Ausscheiden bei Misserfolg: Man lernt, indem man entscheidet.

Was die Klasse in Level 1 erlebt

Diese Momente sind in jedem Spiel garantiert, aber dieser Entwurf verrät weder, in welcher Runde sie eintreten, noch, wie sie ausgehen: Die Lehrkraft kann ihre Nachbesprechung darauf aufbauen, und Schülerinnen und Schüler, die ihn lesen, verschaffen sich keinen Vorteil. Das Thema jeder Nachricht hängt vom jeweiligen Spiel ab.

- Zuerst das Sparbuch: 1 000 € zum Anlegen, ein kleiner Zins in jeder Runde, ohne Risiko. Dann öffnen sich Branchenfonds, in Wellen, und die Nachrichten beginnen.
- Eine Ankündigung bewahrheitet sich; eine andere, von einem „Experten" vorgetragen, bewahrheitet sich nicht. Der virtuelle Berater benennt daraufhin die Diversifikation, und das Spiel verhindert von nun an, das ganze Vermögen auf eine einzige Anlage zu konzentrieren.
- Im Laufe des Levels wird eine Prämie ausgezahlt: eine neue Anlageentscheidung.
- Ein Gerücht kursiert über mehrere Runden, wiederholt sich, bestätigt sich dann oder erweist sich als unbegründet.
- Die Bilanz des Levels: Ergebnis, beste Entscheidung, verpasste Gelegenheit, Vergleich mit dem Sparbuch und mit einem ausgewogenen Portfolio.

Ablauf mit Zeitplan (im Computerraum)

1. Start (5 Min.). Die Lehrkraft öffnet das Spiel am Beamer und schreibt die Adresse an die Tafel. Die Schülerinnen und Schüler öffnen die Seite und wählen ihren Avatar. In einem Klassenspiel geben sie den an der Tafel angezeigten Spielcode und einen Vornamen oder ein Pseudonym ein.

2. Angeleitete Runden, die ersten drei Runden (8 Min.). Sie werden gemeinsam gespielt: Lesen des Briefings des virtuellen Beraters, Lesen der Nachrichten, kurze Diskussion („Was würdet ihr tun?"), dann bestätigt jede Schülerin und jeder Schüler die eigene Entscheidung. Die erste von einem Experten unterzeichnete Nachricht laut vorlesen lassen, ohne sie zu kommentieren: Sie ist der Dreh- und Angelpunkt der Nachbesprechung.

3. Selbstständiges Spielen bis zur Bilanz (22 Min.). Die Schülerinnen und Schüler spielen in ihrem Tempo. Die Lehrkraft geht herum. Zwei kurze Zwischenstopps sind möglich, in einem Satz, ohne das Spiel zu unterbrechen: wenn der virtuelle Berater von Diversifikation spricht („Schaut, was er sagt, wir kommen darauf zurück") und bei der Veröffentlichung des Gerüchts („Wer handelt, wer wartet?").

4. Gemeinsame Nachbesprechung (12 Min.). Ausgehend von den Bilanzen auf den Bildschirmen der Lernenden (und vom Dashboard der Lehrkraft in einem Klassenspiel), Diskussion entlang der Fragen unten. Per Handzeichen abfragen: Wer ist dem Experten gefolgt, wer hat auf das Gerücht reagiert, wer ist beim Sparbuch geblieben.

5. Zusammenfassung (8 Min.). Ergebnissicherung in vier Zeilen: Rendite und Risiko gehören zusammen; eine Nachricht macht den Preis; eine Quelle wird beurteilt, bevor man entscheidet; man legt nicht alles an einer Stelle an. Die Schülerinnen und Schüler notieren ihren Schülercode, um zu Hause weiterzuspielen.

Als Flipped Classroom

Für Schulen mit wenig Ausstattung. Am Ende der vorherigen Stunde, 10 Minuten: Die Lehrkraft zeigt am Beamer die ersten beiden Runden, erklärt den Auftrag („Spielt Level 1 bis Donnerstag, etwa 30 Minuten, notiert euer Ergebnis in der Bilanz und eure beste Entscheidung") und gibt die Adresse. Die Schülerinnen

und Schüler spielen im Laufe der Woche zu Hause, auf dem Smartphone oder Computer. In der nächsten Stunde 20 Minuten Nachbesprechung mit den Fragen unten, dann Zusammenfassung.

Fragen für die Klasse

- Ein Experte sprach von einer großen Begeisterung für eine Branche. Wer ist ihm gefolgt? Was in der Formulierung dieser Nachricht hätte euch warnen können?
- Manche haben alles auf dem Sparbuch gelassen. Haben sie verloren? Wer hat besser abgeschnitten als der Vergleichswert „alles auf dem Sparbuch“, wer schlechter, mit genau denselben Informationen?
- Das Gerücht kursierte mehrere Runden lang, bevor es sich auflöste. Hatten diejenigen, die gehandelt haben, bevor sie es wussten, recht, wenn es wahr war, und unrecht, wenn es falsch war? Sind eine gute Entscheidung und ein gutes Ergebnis dasselbe?
- Das Spiel hat euch daran gehindert, alles an einer Stelle anzulegen. Hat euch diese Grenze gestört? Ist sie eine Einschränkung oder ein Schutz, und wer würde sie euch im echten Leben auferlegen?
- Eine Runde lang nichts zu tun, ist das keine Entscheidung oder doch eine?

Mögliche Weiterführungen

- Fortsetzung des Spiels zu Hause (Schülercode zum Weiterspielen), mit einem Zwischenstand in der nächsten Stunde.
- Nächste Stunde: Level 2, die Finanzmärkte (Fonds, Aktien und Zinsen). Ein Entwurf pro Level, bis zum kompletten Parcours.
- Schreibaufgabe: die Wirtschaftsschlagzeile verfassen, die die nächste Wertänderung eines Fonds im Spiel erklären würde.
- Teilnahme an der Woche der Finanzbildung (Global Money Week, im März) mit einem Turnier zwischen Klassen.

Praktische Informationen

- Zugang: https://capitalvalley.app/education
- Schülerversion ohne Konto, ohne E-Mail-Adresse, ohne personenbezogene Daten. Geeignet für den Einsatz an Schulen, im Computerraum oder auf dem Smartphone.
- Kontakt für Lehrkräfte: education@capitalvalley.app