LEVEL 2 VON 5 DES SPIELS CAPITAL VALLEY

Die Finanzmärkte: Fonds, Aktien und Zinsen, was den Wert einer Anlage verändert

Klasse	Ab der 11. Klasse (16-17 Jahre)
Dauer	1 Unterrichtsstunde zu 55 Minuten
Voraussetzungen	Level 1 abgeschlossen, Bilanz gesehen (im Unterricht oder zu Hause)
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 2, das den Parcours Basis abschließt und mit einer Bilanz endet.

Lehrplanbezug

Wirtschaftsunterricht, 11. Klasse (16-17 Jahre): **„Wie funktioniert ein Wettbewerbsmarkt?“** und **„Wie finanzieren sich die Wirtschaftsakteure?“** (Aktien, Zinsen). 12. Klasse (17-18 Jahre): Grundlagen des internationalen Handels und Internationalisierung der Produktion.

Behandelte Begriffe: geografische Diversifikation, spezifisches Risiko und Marktrisiko, Globalisierung und Wertschöpfungsketten, Zinsen und Vermögenspreise, makroökonomische Indikatoren.

Ziele der Stunde

Am Ende der Stunde kann die Schülerin oder der Schüler:

1. Einen Fonds (einen Korb von Unternehmen) von einer Aktie (einem einzigen Unternehmen) unterscheiden und erklären, warum die Aktie in beide Richtungen stärker schwankt.
2. Erklären, dass ein und dasselbe Ereignis ein Unternehmen, seine Branche und seine Region in unterschiedlichem Maße trifft.
3. Erklären, warum ein Zinsanstieg den Preis aller börsennotierten Anlagen sinken lässt, ohne dass sich an irgendeinem Unternehmen etwas geändert hat.
4. Eine auf mehrere Weltregionen verteilte Anlageentscheidung begründen.

Spielprinzip

Jede Schülerin und jeder Schüler verwaltet ein virtuelles Portfolio. 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.

Was Level 2 erleben lässt

Diese Momente sind in jeder Partie garantiert, doch dieses Blatt verrät weder, in welcher Runde sie kommen, noch wie sie ausgehen: Die Lehrkraft kann die Nachbesprechung darauf aufbauen, ein Schüler, der es liest, gewinnt nichts. Welche Unternehmen und Geschichten gezogen werden, hängt von der Partie ab; ihr Mechanismus nicht.

- Ankunft in New York: Drei Regionalfonds öffnen (USA, Europa, Asien), dann der Weltfonds, ein gewichteter Durchschnitt der drei Regionen, der weniger schwankt als jede einzelne. Nachrichten über die Wirtschaft einer Region: Globalisierung, Handel, Indikatoren, Währung.
- In der dritten Runde des Levels werden die Zahlen des vorigen Levels veröffentlicht: die Ergebnissaison, eine Nachricht und eine Marktkarte für alles Börsennotierte, gut, gemischt oder enttäuschend, je nach Partie.
- Die Börse öffnet im Laufe des Levels: Die ersten Aktien (echte Unternehmen, etwa sechs) kommen zu den Fonds hinzu. Der virtuelle Berater erklärt, was eine Aktie ist: mehr Potenzial, mehr Risiko. Eine Aktienbewegung wirkt sich auf ihre Branche, ihre Region und die Welt aus, mit abnehmenden Ausschlägen.
- Geschichten dauern nun mehrere Runden: eine Nachricht, eine erste Bewegung, eine Folgenachricht, ein Ausgang. Die meisten halten, was sie versprechen; mindestens eine kehrt sich um: ein Kursrutsch, eine Hoffnung, dann die Erholung oder die Enttäuschung.
- Die Zinsen bewegen sich, in die eine Richtung und dann in die andere. Der virtuelle Berater erklärt den Preis des Geldes; die Verzinsung des Sparkontos ändert sich, und alles Notierte reagiert in derselben Runde, ohne dass sich ein Unternehmen verändert hätte.
- Ein Gerücht über eine Aktie schwillt an und bestätigt sich dann oder erweist sich als haltlos.
- Die Bilanz des Levels, dann ein Wort des virtuellen Beraters: In Level 3 sagen die Geschichten nicht immer, von wem sie handeln.

Ablauf mit Zeitplan (Computerraum)

1. Wiedereinstieg (5 Min). Jeder Schüler öffnet seine Partie erneut. Ein Satz zur Bilanz von Level 1: Wer hat das Sparkonto geschlagen, und wodurch?

2. Geführte Eröffnungsrunde (5 Min). Am Beamer: das Briefing des virtuellen Beraters und die drei Regionalfonds. Eine kurze Frage, bevor alle ihre Entscheidung bestätigen: „Auf die drei Regionen verteilen oder die wählen, die euch anspricht? Warum?“

3. Selbstständiges Spielen bis zur Bilanz (25 Min). Die Schüler spielen in ihrem Tempo. Zwei Standbilder, in je einem Satz, ohne das Spiel zu unterbrechen: bei der Börsenöffnung („Eine Aktie ist kein Fonds: Wer kauft eine, und nach welchem Kriterium?“) und in der Runde, in der alles Notierte gleichzeitig ausschlägt („Alles hat sich in derselben Runde bewegt: Notiert warum, wir kommen darauf zurück“).

4. Gemeinsame Nachbesprechung (12 Min). Ausgehend von den Bilanzen auf den Bildschirmen, ein Gespräch entlang der Fragen unten. Handzeichen: Wer hat auf die drei Regionen verteilt, wer hat den Weltfonds genommen, wer hat gleich bei der Börsenöffnung eine Aktie gekauft, wer hat beim ersten Rückgang der Geschichte, die sich umkehrte, verkauft?

5. Zusammenfassung (8 Min). Vier Zeilen zum Aufschreiben: Eine Aktie schwankt stärker als ein Korb; ein Ereignis breitet sich vom Unternehmen auf seine Branche, seine Region und die Welt aus; der Zins ist der Maßstab für jede Anlage; eine Geschichte hat einen Anfang und ein Ende.

Als Flipped Classroom

Auftrag am Ende der vorherigen Stunde: „Spielt Level 2 bis zum nächsten Mal, etwa 30 Minuten; notiert die Runde, in der sich alles gleichzeitig bewegt hat, und warum, euer Ergebnis in der Bilanz und eure beste Entscheidung." In der nächsten Stunde 20 Minuten Nachbesprechung mit denselben Fragen, dann Zusammenfassung.

Fragen für die Klasse

- In einer Runde haben sich alle Fonds und alle Aktien in dieselbe Richtung bewegt, ohne jede Unternehmensnachricht. Was hatte sich geändert? Warum drückt die Verzinsung des Sparkontos auf den Preis von allem anderen?
- Ein Ereignis hat ein Unternehmen, seine Branche, seine Region und die Welt mit vier abnehmenden Prozentsätzen getroffen. Warum schwankt die Aktie stärker als der Fonds? Was kauft man mit einer Aktie zusätzlich, und worauf verzichtet man?
- Wer hat gleich bei der Börsenöffnung eine Aktie gekauft? Nach welchem Kriterium: dem Namen, der Nachricht, der Branche? War das ein Kriterium eines Anlegers oder eines Konsumenten?
- Wer hat sein Geld auf die drei Regionen verteilt? Wer hat den Weltfonds genommen? Hat er sich weniger bewegt als die Regionalfonds? Warum schwankt ein Durchschnitt weniger als jeder seiner Teile?
- Eine Geschichte hat sich umgekehrt: ein Kursrutsch, ein Rettungsgerücht, dann die Erholung oder die Enttäuschung. Wer hat beim ersten Rückgang verkauft? Wer hat am Tiefpunkt gekauft? War das Rettungsgerücht in dem Moment so viel wert wie eine Ankündigung?
- Das Gerücht über eine Aktie: Wer hat vor dem Ausgang gehandelt? Ist ein Gerücht über ein einzelnes Unternehmen riskanter oder weniger riskant als ein Gerücht über eine ganze Branche?

Mögliche Weiterführungen

- Nächste Stunde: Level 3, Aktien und Anleihen. Vorherige Stunde: Level 1.
- Rechercheaufgabe: ein reales Unternehmen aus dem Spiel auswählen und in der Presse der Woche eine Nachricht finden, die seinen Preis bewegt hätte; sagen, ob sie nur das Unternehmen, seine Branche oder seine Region betrifft.
- 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