LEVEL 3 VON 5 DES SPIELS CAPITAL VALLEY

Aktien und Anleihen: die zwei Wege, ein Unternehmen zu finanzieren und daraus einen Ertrag zu ziehen

Klasse	Ab der 12. Klasse (17-18 Jahre)
Dauer	1 Unterrichtsstunde zu 55 Minuten
Voraussetzungen	Level 1 und 2 abgeschlossen, Bilanzen gesehen
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 3, das den Parcours Aufbau abschließt und mit einer Bilanz endet.

Lehrplanbezug

Wirtschaftsunterricht, 11. Klasse (16-17 Jahre): **„Wie finanzieren sich die Wirtschaftsakteure?“**, das Herzstück des Kapitels: direkte Finanzierung, Aktien und Anleihen, Zinsen, Kreditkosten. Auch „Was sind die wichtigsten Formen von Marktversagen?“ (Informationsasymmetrien).

Behandelte Begriffe: Fremdfinanzierung und Eigenfinanzierung über Aktien, Kupon, Risikoprämie, laufender Ertrag und Preisänderung, Denken in Wirkungsketten, Anlagehorizont, Buchverlust und realisierter Verlust, Konsens und Information.

Ziele der Stunde

Am Ende der Stunde kann die Schülerin oder der Schüler:

1. Leihen (die Anleihe, ein fester Kupon in jeder Runde) von Besitzen (die Aktie, ein schwankender Preis) unterscheiden und beides einer Finanzierungsart des Unternehmens zuordnen.
2. Die Risikoprämie erklären: warum das Unternehmen einen höheren Kupon zahlt als der Staat.
3. Eine Ursachenkette von einer Nachricht bis zu einer Branche zurückverfolgen, die sie nicht nennt.
4. Die beiden Fallen einer Geschichte benennen, die mehrere Runden dauert: beim ersten Rückgang verkaufen, alles gleich bei der ersten Nachricht anlegen.

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 3 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. Das Thema der gezogenen Geschichten hängt von der Partie ab; ihr Mechanismus nicht.

- Ankunft in Genf. Der virtuelle Berater stellt die Anleihe vor: einem Staat oder einem Unternehmen Geld leihen, gegen einen Kupon, der in jeder Runde gezahlt wird. Zwei Anleihen öffnen, mit festem Wert, jederzeit verkäuflich; das Unternehmen zahlt einen höheren Kupon als der Staat.
- In der dritten Runde des Levels die Ergebnissaison: die Zahlen des vorigen Levels, gut, gemischt oder enttäuschend, und alles Notierte reagiert.
- Enthüllungen: Die erste Nachricht nennt kein Unternehmen (eine Studie, eine Mode, eine politische Entscheidung); in der Folgerunde bewegt sich der Kurs eines Unternehmens, und die Folgenachricht nennt es. Wer verstanden hat, wem die Geschichte nützt oder schadet, ist eine Runde voraus; die anderen steigen nach dem ersten Schritt ein.
- Umkehrungen: die Korrektur (zwei Runden Anstieg, dann kassieren Anleger, die Gewinnmitnahme, die der virtuelle Berater beim ersten Mal benennt) und die Erholung (eine schlechte Nachricht, ein Rettungsgerücht, dann die Reparatur oder die Enttäuschung).
- Eine Geschichte von fünf endet anders, als die Nachricht glauben ließ: Die Spur verliert sich, die Korrektur hält an, das Gerücht reichte nicht. Das ist die Überraschung, und sie kostet den, der zu früh geglaubt hat.
- Eine Geschichte, in der der Markt urteilt, bevor er weiß: Der Wert einer Anlage steigt auf ein Gerücht hin, dann bestätigen oder widerlegen die Fakten. Der Spieler kann es nicht vorher erraten: Das ist die Lektion.
- Eine makroökonomische Nachricht, die keine Branche nennt, dann eine Branche, die in der nächsten Runde die Folge trägt: Die Verbindung musste der Spieler herstellen.
- Manchmal eine Nachricht, die nichts ändert: ein Rauschen, das der Markt ignoriert.
- Die Bilanz des Levels: Eine Anlage bringt auf zwei Arten Ertrag, durch einen steigenden Preis oder durch das Einkommen, das sie auszahlt; und eine Aktie, die man nach dem Ende ihrer Geschichte behält, bringt nichts mehr, sie schwankt nur noch.

Ablauf mit Zeitplan (Computerraum)

1. Wiedereinstieg (5 Min). Jeder Schüler öffnet seine Partie erneut. Ein Satz zur Bilanz von Level 2: die Runde, in der alles Notierte gleichzeitig ausschlug, und warum.

2. Geführte Eröffnungsrunde (5 Min). Am Beamer: das Briefing des virtuellen Beraters und die zwei Anleihen. Eine kurze Frage, bevor alle ihre Entscheidung bestätigen: „Wem leiht ihr lieber, dem Staat oder dem Unternehmen? Warum zahlt das eine mehr als das andere?“

3. Selbstständiges Spielen bis zur Bilanz (25 Min). Die Schüler spielen in ihrem Tempo. Zwei Standbilder, in je einem Satz: bei der ersten Nachricht, die niemanden nennt („Wem nützt sie, eurer Meinung nach?“), und bei der ersten Korrektur („Zwei Runden Anstieg, dann ein Rückgang ohne schlechte Nachricht: Was tut ihr?“).

4. Gemeinsame Nachbesprechung (12 Min). Ausgehend von den Bilanzen auf den Bildschirmen, ein Gespräch entlang der Fragen unten. Handzeichen: Wer hat dem Staat geliehen, wer dem Unternehmen,

wer hat eine Enthüllung vor dem ersten Schritt erraten, wer hat bei der Gewinnmitnahme verkauft, wen hat eine Geschichte überrascht?

5. Zusammenfassung (8 Min). Vier Zeilen zum Aufschreiben: Leihen bringt einen festen Kupon, Besitzen bringt Ertrag, wenn der Preis steigt; mehr Risiko, mehr Kupon; eine Nachricht sagt nicht immer, von wem sie handelt; eine Geschichte hat einen Anfang und ein Ende, und eine von fünf endet anders.

Als Flipped Classroom

Auftrag am Ende der vorherigen Stunde: „Spielt Level 3 bis zum nächsten Mal, etwa 30 Minuten; notiert, welcher Teil eures Ergebnisses aus den Kupons stammt und welcher aus den Preisen, und was ihr bei der Nachricht getan habt, die keine Branche nannte." In der nächsten Stunde 20 Minuten Nachbesprechung mit denselben Fragen, dann Zusammenfassung.

Fragen für die Klasse

- Eine Nachricht sprach von der Wirtschaft im Allgemeinen, nicht von einer Branche. Wer hat die Verbindung hergestellt, bevor sich der Preis bewegte? Welche anderen Folgen konnte man sich vorstellen, und für welche Branchen?
- Der Kupon wurde in jeder Runde gezahlt, was auch geschah. Welcher Teil eures Ergebnisses in der Bilanz stammt aus gezahlten Einkommen, welcher aus gestiegenen Preisen? Was ist diese Regelmäßigkeit wert, und was kostet sie?
- Warum zahlt das Unternehmen einen höheren Kupon als der Staat? Was würde geschehen, wenn es denselben zahlte?
- Eine Nachricht nannte kein Unternehmen, und in der Folgerunde bewegte sich ein Unternehmen. Wer hatte es erraten, und anhand welchen Hinweises? War der Einstieg nach dem ersten Schritt zu spät?
- Nach zwei Runden Anstieg ist ein Preis ohne jede schlechte Nachricht zurückgegangen. Wer hat verkauft? Wer hat gehalten? Ist eine Gewinnmitnahme eine schlechte Nachricht?
- Eine Geschichte endete anders, als die Nachricht glauben ließ. Wer wurde überrascht? Was hat es gekostet? Gab es einen Hinweis, oder keinen?
- Der Kurs einer Aktie ist mehrere Runden in Folge auf ein bloßes Gerücht hin gestiegen. Hatte der Markt in diesen Runden „recht"? Ist ein steigender Preis eine Information?

Mögliche Weiterführungen

- Nächste Stunde: Level 4, Liquidität, Diversifikation und Krise. Vorherige Stunde: Level 2.
- Schreibaufgabe: ausgehend von einer realen Nachricht über einen Rohstoff (Weizen, Kupfer, Erdöl) die Ursachenkette bis zu einer Branche verfassen, die sie nicht nennt.
- 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