LEVEL 4 VON 5 DES SPIELS CAPITAL VALLEY

Krise und Liquidität: einen Börsencrash durchstehen

Klasse	Ab der Hochschule: Fachhochschulen, Bachelor-Studiengänge, Wirtschafts- und Ingenieurhochschulen
Dauer	1 Unterrichtsstunde zu 55 Minuten
Voraussetzungen	Level 1 bis 3 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 4.

Lehrplanbezug

Wirtschaftsunterricht, 12. Klasse (17-18 Jahre): **„Wie lassen sich Finanzkrisen erklären und wie reguliert man das Finanzsystem?“** (Blasen, Herdenverhalten, Panik, Ansteckung). 11. Klasse (16-17 Jahre): Marktversagen. Fachhochschulen mit Wirtschaftsausrichtung: die Verwaltung eines Vermögens.

Behandelte Begriffe: Liquiditätsskala und Illiquiditätsprämie, Sachwert und Mieteinnahmen, Systemrisiko und Ansteckung, Volatilität, Buchverlust und realisierter Verlust, Herdenverhalten und Verlustaversion, Rückkehr zum Fundamentalwert.

Ziele der Stunde

Am Ende der Stunde kann die Studentin oder der Student:

1. Die Anlagen des Spiels von der verfügbarsten bis zur am längsten gebundenen ordnen und erklären, warum gebundenes Geld besser vergütet werden muss.
2. Den Ablauf einer Marktkrise beschreiben: Signale, eine Panik, ein allgemeiner Absturz, dann eine Erholung ohne jede Nachricht.
3. Einen Buchverlust von einem realisierten Verlust unterscheiden.
4. Erklären, warum das, was einer Krise standhält, vorher entschieden wird, durch die Aufteilung, und nicht währenddessen.

Spielprinzip

Jede Studentin und jeder Student 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 4 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. Die Ursache der Krise (Technologieblase, Zusammenbruch eines Riesen, Schulden, Betrug, Welthandel, Versicherung...) hängt von der Partie ab; ihr Mechanismus nicht.

- Ankunft in Tokio. Eine Prämie wird ausgezahlt. Der virtuelle Berater stellt zwei neue Anlagen vor: den Immobilienfonds (Mieten in jeder Runde, jede Einzahlung zwölf Runden lang gebunden) und Private Equity (Zeichnung nur wenige Runden lang möglich, Kapital am Spielende zurückgezahlt, vermehrt).
- In der dritten Runde des Levels die Ergebnissaison: die Zahlen des vorigen Levels, und alles Notierte reagiert.
- Lange Geschichten, Enthüllungen und Umkehrungen, darunter eine Geschichte, in der der Markt Angst hat, bevor er weiß: Der Preis fällt auf einen Zweifel hin, dann entscheiden die Fakten.
- Eine Krise: drei Signale nacheinander (eine Expertenmeinung, eine offizielle Ankündigung, ein Gerücht), während sich noch nichts bewegt, dann Paniknachrichten, dann ein Absturz von allem Notierten über drei Runden, fast ein Fünftel, gesunde Unternehmen eingeschlossen; der Tiefpunkt und seine Nachricht; dann eine vollständige Erholung über fünf Runden, jede Runde mit ihrer Nachricht, bis die Kurse vor der Bilanz wieder auf dem Stand von vor dem Sturm sind. Während des Absturzes lebt keine Geschichte.
- Die Bilanz des Levels: Wer gehalten hat, hat alles wieder; wer am Tiefpunkt verkauft hat, hat wirklich verloren; was außerhalb des Notierten angelegt war, ist nicht in Panik geraten, Kupons und Mieten wurden weiter gezahlt.

Ablauf mit Zeitplan (Computerraum)

1. Wiedereinstieg (5 Min). Jeder Schüler öffnet seine Partie erneut. Ein Satz zur Bilanz von Level 3: Woher kam das Ergebnis, aus Kupons oder aus Preisen?

2. Geführte Eröffnungsrunde (5 Min). Am Beamer: die Prämie und die zwei neuen Anlagen, vorgestellt vom virtuellen Berater. Eine kurze Frage, bevor alle ihre Entscheidung bestätigen: „Geld für zwei Level zu binden, unter welcher Bedingung würdet ihr das annehmen?“ Notieren lassen, wer Private Equity zeichnet und wer in Immobilien anlegt: Darauf kommen wir in der Nachbesprechung zurück.

3. Selbstständiges Spielen bis zur Bilanz (25 Min). Die Schüler spielen in ihrem Tempo. Zwei Standbilder, in je einem Satz: wenn mehrere Nachrichten zum selben Thema aufeinander folgen („Signal oder Rauschen?“) und auf dem Höhepunkt des Absturzes („Wer hat verkauft? Sagt noch nichts“).

4. Gemeinsame Nachbesprechung (12 Min). Ausgehend von den Bilanzen auf den Bildschirmen, ein Gespräch entlang der Fragen unten. Handzeichen: Wer hat während des Absturzes verkauft, wer hat gehalten, wer hat am Tiefpunkt nachgekauft, wer hatte zu Beginn des Levels Geld gebunden?

5. Zusammenfassung (8 Min). Vier Zeilen zum Aufschreiben: Je länger Geld gebunden ist, desto mehr muss es bringen; eine Krise trifft alles Notierte, auch gesunde Unternehmen; solange man nicht verkauft, ist es ein Wert, der sich bewegt, kein Verlust; wer hält, bekommt alles zurück, wer am Tiefpunkt verkauft, verliert wirklich.

Als Flipped Classroom

Auftrag am Ende der vorherigen Stunde: „Spielt Level 4 bis zum nächsten Mal, etwa 30 Minuten; notiert, was ihr mit der Prämie gemacht habt, und was ihr während des Absturzes getan habt.“ In der nächsten Stunde 20 Minuten Nachbesprechung mit denselben Fragen, dann Zusammenfassung.

Fragen für die Klasse

- Signale gingen dem Absturz voraus. Wer hat sie als Signale gelesen? Wer hat gehandelt? Konnte man in dem Moment ein Signal von einer gewöhnlichen Nachricht unterscheiden?
- Wer hat während des Absturzes verkauft, und wann? Was ist mit denen geschehen, die gehalten haben? Was war am schwersten zu unterlassen, und warum?
- Was haben eure Anlagen außerhalb des Notierten während des Absturzes getan? Liegt das daran, dass sie „besser“ sind? Was haben sie im Gegenzug gekostet?
- Zu Beginn des Levels eine Prämie und zwei neue Anlagen. Wer hat Geld für zwei Level gebunden? Was hat euch zurückgehalten? Bereut ihr es nach der Krise?
- Nach dem Tiefpunkt ist der Markt fünf Runden in Folge gestiegen, bis auf den Stand von vorher. Was sagten die Nachrichten der Erholung? Wer hat am Tiefpunkt nachgekauft, und warum so wenige? Was sagt das über den Preis während der Panik?

Mögliche Weiterführungen

- Nächste Stunde: Level 5, Inflation, Zentralbank und Zinsen. Vorherige Stunde: Level 3.
- Rechercheaufgabe: eine reale Finanzkrise auswählen und in der Presse der damaligen Zeit drei Signale finden, die ihr vorausgingen; sagen, ob sie damals erkennbar waren.
- 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 und Hochschulen, im Computerraum oder auf dem Smartphone.
- Kontakt für Lehrkräfte: education@capitalvalley.app