LERNSPIEL „TULPENFIEBER“

Die niederländische Tulpenblase des 17. Jahrhunderts, veranschaulicht an einem Lernspiel

Michael Tosin

Einleitung

Dieses Lernspiel wurde im Rahmen eines Kurses zur Ökonomischen Bildung kreiert. Thema war die Tulpenblase in den Niederlanden des frühen 17. Jahrhunderts. Der Anspruch war, ein motivierendes Spiel zu schaffen und die Marktmechanismen (in vereinfachter Form) abzubilden. Der Spagat zwischen Spielspaß und Faktentreue erwies sich als ein schmaler Grat. Lernspiele allgemein sind dabei keineswegs eine neue Erscheinung im Geographieunterricht.

Abb. 1: Die Entwicklung des Tulpenzwiebelpreises in den Niederlanden von 1636 bis 1637, angegeben als Index mit 12. November 1636 als Ausgangsniveau (= 1). Quelle: medium 2017: o.S.

Theoretisch-fachdidaktischer Hintergrund

Lernspiele für den Geographieunterricht gibt es seit Jahrzehnten, wenngleich sie nicht oft genutzt werden. Als Vorteil solcher Lernspiele wird genannt, dass der spielerische Zugang zu höherer Schülermotivation und damit besseren Lernergebnissen führt. Der größte Nachteil ist der hohe Zeitaufwand beim Erstellen und Spielen. Im Internet gibt es aber zumindest bereitgestellte Geographie-Lernspiele [1]. Die Bandbreite an Lernspielen reicht dabei von simplen Geographie-Quiz bis hin zu komplexen Planspielen. Einfache Lernspiele, etwa Puzzles mit Länderumrissen, werden dabei vor allem zur Vertiefung von Basiswissen genutzt [2]. Die komplexeste Form des Lernspiels, das Planspiel, versetzt die Schüler in verschiedene Rollen und Szenarien und verbindet damit die Simulation mit dem Rollenspiel [2]. "Tulpenfieber" entspricht eher einem Planspiel, da es recht komplex ist. Allerdings gibt es keine unterschiedlichen Rollen, die sich im Hinblick auf Startbedingungen und/oder Aktionsmöglichkeiten unterscheiden.

Historischer Hintergrund [3]

Im 16. Jahrhundert wurden erstmals Tulpen aus dem Osmanischen Reich nach Westeuropa importiert. Einfarbige Tulpen wurden damals auf den holländischen Märkten zu angemessenen Preisen verkauft. Als aber neue und seltene Sorten gezüchtet wurden, wie 1623 die zweifärbige „Semper Augustus“, stiegen die Preise. Damit war die Tulpe zu einem Spekulationsobjekt geworden, inkl. Optionsscheinen. Immer mehr Leute investierten nun in Tulpenzwiebeln. Bis zum Höhepunkt des Hypes stieg der Tulpenzwiebelpreis auf 10.000 Gulden, der Preis eines stattlichen Hauses in Amsterdam. 1637 platzte dann die Blase. Bei einer Tulpenzwiebel-Versteigerung in Alkmaar fanden sich am 7.2.1637 nicht genug Käufer. Dadurch fielen die Preise ins Bodenlose, viele Spekulanten verloren ihr gesamtes Hab und Gut.

Das Lernspiel „Tulpenfieber“

Abb. 2: Das Spielfeld inkl. der benötigten Materialien. Quelle: Eigenes Foto.

Bei diesem Spiel wurden etliche Vereinfachungen vorgenommen, es gibt z.B. nur eine Sorte Tulpenzwiebeln und keine Optionsscheine. Mindestens drei Spieler werden benötigt. Jeder Spieler bekommt 5 Tulpenzwiebeln und 1000€ Startkapital und rückt die Anzahl an Feldern vor, die er würfelt. Landet ein Spieler auf einem Transaktions-Feld, muss er Tulpenzwiebeln kaufen oder verkaufen. Die anderen Spieler müssen dann bieten, wobei im Falle eines Verkaufs das höchste Gebot gewinnt, im Falle eines Kaufs das niedrigste. Das Minimalgebot ist dabei der Marktpreis, am Anfang 10€. Der Kniff ist, dass in der nächsten Runde der Marktpreis dem letzten Höchstgebot plus einen Euro entspricht. Dies simuliert den historischen Preisanstieg. Auf einem Aktionsfeld muss der Spieler eine Aktionskarte ziehen, diese bewirkt z.B. das Aussetzen einer Runde. Eine besondere Aktionskarte ist die Krisenkarte. Diese kann erst wirksam werden, nachdem ein Spieler zwei Runden absolviert hat. Wenn sie dann gezogen wird, fällt der Marktpreis auf 10€ und das Spiel endet. Es gewinnt der Spieler, der das meiste Geld hat. Wird diese Karte nicht gezogen, bis ein Spieler vier Runden absolviert hat, bleibt der Markpreis auf seinem Niveau. Damit hat jener Spieler gewonnen, der die meisten Zwiebeln besitzt (im Detail ist das Regelwerk komplexer).

Spielanleitung für Tulpenfieber – ein Spielspaß für 3 – 8 Spieler

Benötigt werden: Spielfeld und Aktionskarten (21), Spielfiguren für jeden Spieler, mindestens ein Würfel, Spielsteine für die Tulpenzwiebeln (am Beginn 5 pro Spieler), Spielgeld (1000€ Startkapital für jeden Spieler in geeigneter Stückelung', zusätzlich einen Stapel Reservegeld und Reserve-Tulpenzwiebeln, damit Spieler Geld umtauschen können), für jeden Spieler ca. 5 Kärtchen (Bieterzettel), um die Gebote zu notieren

Spielregeln: Der Spieler, der mit zwei Würfeln die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Jeder Spieler rückt dabei die Nummer an Feldern vor, die er mit einem Würfel würfelt. Er kann dabei auf unterschiedlichen Feldern landen, auf einem normalen Feld muss er die Aktion ausführen, die dort angeführt ist. Landet er auf dem Feld „Tulpengefängnis“, muss er eine Runde aussetzten und 100€ Strafe bezahlen. Landet er auf einem Auktions-Feld, kann er zum aktuellen Marktpreis Zwiebeln von der Bank kaufen oder an die Bank eigene Zwiebeln zum Marktpreis verkaufen (Bank=Reservegeld-Stapel und Reserve-Zwiebeln). Landet er auf einem Aktionsfeld, muss er die oberste Karte vom Aktionsfeld-Stapel ziehen. Die Aktionskarte muss dann jedem Mitspieler gezeigt werden, der angeschriebene Effekt oder die angeschriebene Aktion tritt dabei sofort in Kraft bzw. muss sofort ausgeführt werden. Nach Gebrauch wird die Aktionskarte wieder in den Stapel gemischt. Es gibt dabei eine Sonder-Aktionskarte, die Krisenkarte. Die Krisenkarte kann erst wirksam werden, wenn der erste Spieler zweimal das Spielfeld umrundet hat. Wird sie vorher gezogen, muss sie wieder auf den Aktionskarten-Stapel gelegt werden, der dann neu gemischt wird. Zentrales Element des Spiels ist der Marktpreis für eine Tulpenzwiebel, der jeweils aktuelle Marktpreis muss auf einer extra Karte mitgeschrieben werden. Am Beginn des Spiels liegt der Marktpreis bei 10€. Muss ein Spieler nun eine Zwiebel verkaufen, müssen die anderen Spieler bieten, das Mindestgebot ist dabei der Marktpreis, das Höchstgebot die Gesamtgeldmenge eines Spielers. Jeder Spieler notiert dabei sein Gebot auf seinem Bieterzettel, wobei die anderen Spieler das Gebot nicht sehen dürfen. Danach legt jeder Spieler sein Gebot offen, das höchste Gebot gewinnt und dieser Spieler bekommt die Zwiebel(n) (werden zwei Zwiebeln gleichzeitig verkauft, muss jeder Spieler für zwei Zwiebeln bieten, d.h. das Mindestgebot liegt beim doppelten Marktpreis; bieten zwei Spieler gleich viel, wird mit einem Würfel ausgewürfelt, wer den Zuschlag bekommt, dabei gewinnt die höchste Augenzahl). Muss ein Spieler eine Zwiebel kaufen, müssen die anderen Spieler jeweils auf ihren Bieterkärtchen ein Verkaufsangebot für ihre Zwiebel legen, hier gewinnt dann das niedrigste Verkaufsangebot, dieses muss aber ebenfalls mindestens dem Marktpreis entsprechen. In der nächsten Runde ist dann das höchste Gebot der letzten Runde plus einem Euro der neue Marktpreis (**Beispiel1: In der ersten Runde mit einem Mindestgebot von 10€ muss der erste Spieler eine Zwiebel verkaufen, das höchste Gebot liegt dabei bei 25€. In der nächsten Runde ist dann der Marktpreis, und damit das neue Mindestgebot, 26€; Beispiel2: In der ersten Runde mit einem Mindestgebot von 10€ muss der erste Spieler eine Zwiebel kaufen, das günstigste Angebot liegt dabei bei 20€, damit ist der neue Marktpreis 21€).** Hat ein Spieler zu wenig Geld, um mitzubieten, muss er eine Runde aussetzten und eine Zwiebel abgeben, wofür er dann den Markpreis bekommt (vom Reservegeld). Muss ein Spieler eine Zwiebel verkaufen, hat aber keine mehr, muss er ebenfalls eine Runde aussetzten und jedem Mitspieler 50€ zahlen. Hat ein Spieler weder Zwiebeln noch ausreichend Geld, scheidet er aus. Wenn der erste Spieler zweimal das Spielfeld umrundet hat, kann die Krisenkarte wirksam werden, wenn sie danach gezogen wird. Ab dem Zeitpunkt, da der erste Spieler zweimal das Spielfeld umrundet hat, wird maximal weitergespielt, bis der erste Spieler insgesamt viermal das Spielfeld umrundet hat. Wenn bis zu diesem Zeitpunkt die Krisenkarte nicht gezogen wird, gewinnt der Spieler, der die meisten Zwiebeln hat. Wird sie aber gezogen, endet das Spiel damit und es gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt das meiste Geld hat.

---

[1] Ein Beispiel für eine geeignete Stückelung wäre:
100+100+100+100+100+50+50+50+50+50+50+20+20+20+20+20+20+20+10+10+10+10+10+5+5+5+5+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1

Abb. 3: Die Spielanleitung. Quelle: Eigenes Fotos.

Conclusio

Die Erfahrungen mit diesem Lernspiel haben gezeigt, dass man mit dieser Methode auch komplexe Themen vermitteln kann. Dabei gibt es aber gewisse Limitationen, etwa die Zeit. Deshalb wurde dieses Spiel so designt, dass eine Runde ca. 30 Minuten dauert. Damit eine gesamte Klasse mitspielen kann, werden die Schüler höchstwahrscheinlich Teams bilden müssen. Die historischen Ereignisse wird man vorher erklären müssen. Eine Nachbereitung nach dem Spielen ist ebenfalls essentiell. Die Maxime: „Spielspaß vor Faktentreue“ bewährte sich in zwei Probedurchgängen mit Kommilitonen. Das Feedback der Beteiligten war dabei überwiegend positiv, gelobt wurden der Spielspaß, das interessante historische Setting, die Optik und das durchdachte Regelwerk; kritisiert wurden die Länge der Spielanleitung und manche Unklarheiten in dieser.

Literatur

[1] LehrerInnen-Fortbildung Baden-Württemberg (Hg.) (o.J.): Übersicht über Planspiele und Simulationen im Ökonomie-Unterricht. Online: https://lehrerfortbildung-bw.de/u_gewi/wirtschaft/gym/bp2004/fb1_2/06_sim/plan/uebersicht/index (abgerufen am 7.3.2019).

[2] Kestler, Franz (2002): Einführung in die Didaktik des Geographieunterrichts. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt: Seiten 191—193.

[3] Klumbies, Hans (2015): Die Tulpenblase – der erste Börsencrash der Weltgeschichte. Online: http://www.wirtschaft-global.de/der-erste-borsencrash-der-weltgeschichte.html (abgerufen am 18.3.2019).

Impressum

Ersteller des Posters: Michael Tosin

Ersteller des Lernspiels: Bernhard Melcher, Hanna Czell, Yvonne Lessiak, Michael Tosin

Betreuung: Dr. Anke Uhlenwinkel

LV: „Vertiefung der ökonomischen Bildung II“ an der AAU