



Grundkurs Alltags- und Lebensökonomie

Ich bin meine Zukunft!

Die Gestaltung der Lebenslage

Planspiel Dorf

Kinder entdecken die lokale Ökonomie

Ziel, Inhalt und Ablauf – Handreichung für Lehrkräfte



Arbeitsgruppe Grundkurs Alltags- und Lebensökonomie
Professur für Haushalts- und Konsumökonomik
Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn

universität**bonn**

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Welche Kompetenzen sollen mit dem Planspiel Dorf entwickelt werden?	5
„Planspiel Dorf“ – Einführung	6
Benötigtes Material - Liste	8
Verlaufsplan „Planspiel Dorf“ für die Klassenstufe 3 – Überblick	9
Verlaufsplan „Planspiel Dorf“ für die Klassenstufe 3 – Tagespläne	10
Verlaufsplan „Planspiel Dorf“ für die Klassenstufe 4 – Überblick	23
Verlaufsplan „Planspiel Dorf“ für die Klassenstufe 4 – Tagespläne	24

Vorwort

Das „Planspiel Dorf – Kinder entdecken die lokale Ökonomie“ ist ein Bildungsangebot für die Primarstufe im Rahmen des Grundkurses Alltags- und Lebensökonomie „Ich bin meine Zukunft! Die Gestaltung der Lebenslage“. Es wurde an der Professur für Haushalts- und Konsumökonomik der Universität Bonn entwickelt und ist ein Projekt der UN-Dekade „Bildung für nachhaltige Entwicklung“. In dem zweiteiligen Planspiel gewinnen die Schülerinnen und Schüler (SuS) erste Einblicke in wirtschaftliche Zusammenhänge ihrer Alltags- und Lebensökonomie und erfahren, dass Wirtschaften lebenslanges Alltagshandeln ist.

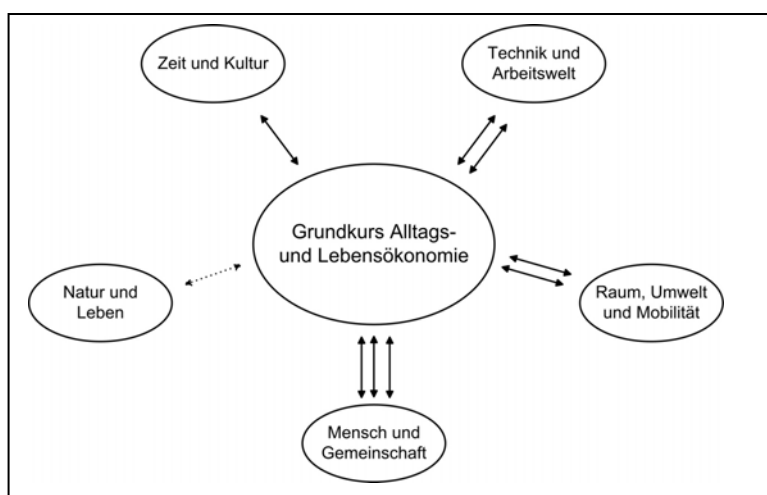
Mit dem Planspiel Dorf soll die Grundlage für das Verständnis von Wirtschaft und Gesellschaft sowie die Fähigkeit der Lebensgestaltung in sozialer und ökologischer Verantwortung gelegt werden. Das Planspiel basiert auf einem realistischen Verständnis von Ökonomie mit besonderer Bedeutung der Haushalte als sozioökonomische Basisinstitutionen und einer konsequenten Handlungsorientierung. Im Mittelpunkt steht dabei die Stärkung der Persönlichkeit und des Sozialverhaltens der SuS im Kontext einer lebensweltlich orientierten sozioökonomisch-ökologischen Bildung. Der Lernprozess soll bei den SuS insbesondere die ökonomische Handlungskompetenz stärken. Sie sollen lernen, sich als Teil der Wirtschaft zu begreifen und ihre Zukunft in einer wirtschaftlich bestimmten Lebenswelt zu gestalten. Erfahrungswerte zeigen zudem positive Wirkungen auf die Leistungsmotivation der Kinder und die Anschlussfähigkeit von weniger leistungsstarken SuS im Klassenverband.

Mit dem Planspiel Dorf sollen folgende Sachinhalte vermittelt werden:

- Elementare wirtschaftliche Zusammenhänge
- Wirtschaften ist Alltagshandeln: Entscheiden
- Bedürfnisse und Wünsche verschiedener Altersgruppen
- Knappheit der Güter für Produktion und Konsum
- Ressourcen/Quellen: Raum/Umwelt, Zeit (i.S. eines Aktivitätspotenzials), Geld
- Versorgungsgüter: personale, private, kollektive, öffentliche
- Hauptgruppen von Institutionen der Güterversorgung
- Produktion und Konsum ist ein Transformationsprozess
- Haushaltsproduktion ist Ausgangs- und Endpunkt der Wirtschaft
- Betriebliche Arbeitsprozesse und Organisationsformen
- Betriebliche Mischsysteme (Hybride Systeme), z.B. Familienunternehmen

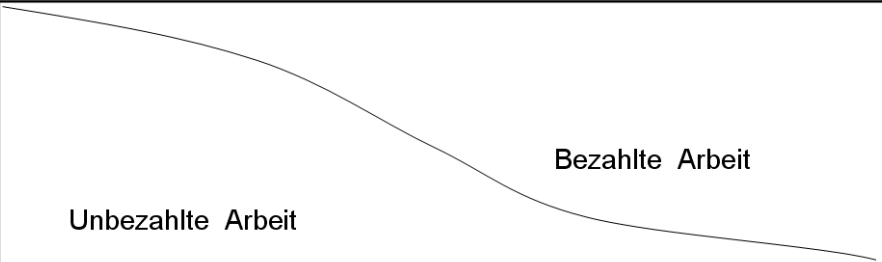
Als ganzheitliches Konzept dient das Planspiel Dorf sowohl der Wirtschaftssozialisation als auch der Persönlichkeitsentwicklung und ist an der Lebenswelt der Kinder ausgerichtet. Entsprechend dem Bildungsauftrag der Primarstufe, die Kinder dabei zu unterstützen, sich in ihrer Umwelt zurechtzufinden sowie diese angemessen zu verstehen und mitzugestalten, stellt das Planspiel eine Vielzahl von Bezügen zum Fach Sachunterricht her (Vgl. Abb. 1).

Abb. 1: Bezüge zum Sachunterricht



Theoretisch basiert das Planspiel Dorf auf dem Verständnis von Haushalten als Basiseinheiten von Wirtschaft und Gesellschaft und damit als Produzenten der Wohlfahrt. Hiernach ist es notwendig und ausreichend, vier Hauptgruppen von Institutionen sowie die von ihnen produzierten Güter zu unterscheiden (Vgl. Abb. 2).

Abb. 2: Produktive Institutionen, produzierte Güter und ökonomischer Charakter der eingesetzten Arbeit

Private Haushalte	Vereine/ Private Verbände	Staatliche Einrichtungen	Private Unternehmen
Personale Güter	Kollektive Güter	Öffentliche Güter	Private Güter
			

Im Gegensatz zum herkömmlichen Bild als Konsumenten werden private Haushalte in diesem Konzept als die universellen grundlegenden Organisationsformen der Menschen für die unmittelbare Bedarfsdeckung und Bedürfnisbefriedigung verstanden. Zu diesem Zweck erstellen sie in einem arteigenen Haushaltsproduktionsprozess konsumierbare Güter durch die Weiterverarbeitung der am Markt bezogenen Vorleistungen in Form von privaten, öffentlichen und kollektiven Gütern. Als Inputs werden sie in den Haushalten durch Einsatz von Arbeit und anderen Ressourcen in personale Güter umgewandelt. Die Verwendung der Ressource Zeit für Arbeitsprozesse ist von zentraler Bedeutung. Sie wird teils mit, teils ohne Entgelt eingesetzt. Nicht bezahlte Arbeit dominiert im Haushalt und spielt bei Vereinen, teils auch beim Staat eine Rolle. Dagegen wird die Arbeit in Unternehmen bezahlt. Grundlegend für die Wohlfahrtsproduktion sind die häuslichen Arbeitsprozesse.

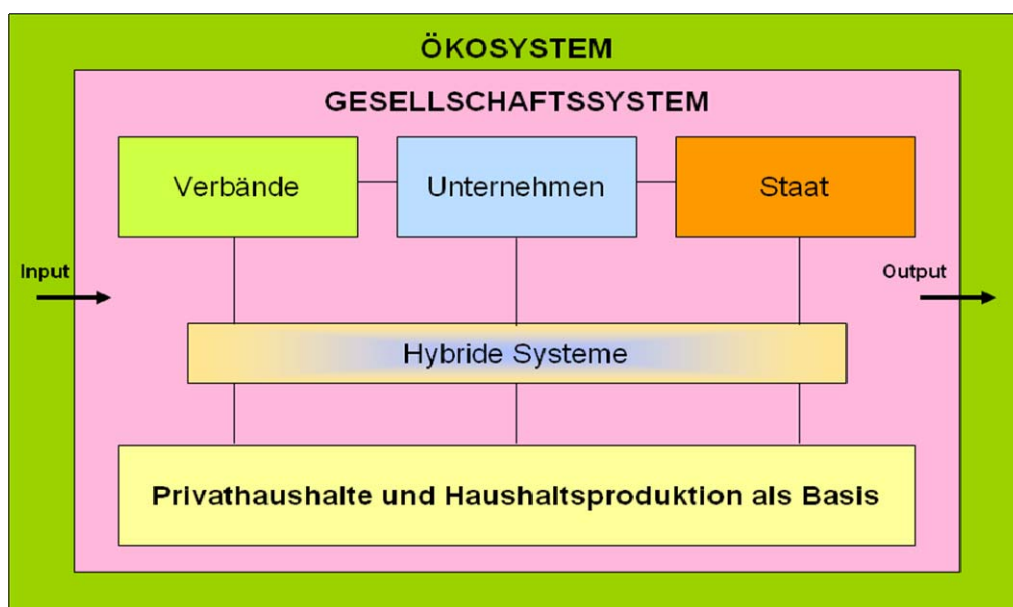
Im Planspiel Dorf soll der Zeiteinsatz für Tätigkeiten unbezahlter Arbeit wie Haushaltsarbeit, Ehrenamt und Wissenserwerb durch schulische Ausbildung verdeutlicht werden. Ebenso lernen die SuS die Haushaltsproduktion als Ausgangs- und Endpunkt der Wirtschaft kennen. Dabei entstehen die personalen Güter als materielle Produkte (z.B.: aufgeräumtes Zimmer, selbst zubereitete Mahlzeit) und immaterielle Produkte (z.B.: Liebe, Geborgenheit). Mit einem aufgeklärten Wirtschaftsverständnis erschließt sich, dass Produktion und Konsum im materiellen Transformationsprozess des Wirtschaftens als die zwei Seiten einer Medaille zu verstehen sind. Die Produktion endet nicht an der Wohnungstür und die Haushaltsmitglieder sind keine Endverbraucher, sondern im Zuge ihres Haushaltsproduktions- und Konsumprozesses regenerieren sie ihre Vitalfunktionen, bilden Humanvermögen und gewinnen Lebenszufriedenheit.

Welche Kompetenzen sollen mit dem Planspiel Dorf entwickelt werden?

- Die Stärkung der grundlegenden Selbstwahrnehmung als Akteur im Wirtschafts- und Gesellschaftssystem sowie der Persönlichkeit und des Sozialverhaltens.
- Das Bewusstsein, dass Wirtschaft in gesellschaftliche und ökologische Prozesse eingebettet ist (Vgl. Abb. 3).
- Die Förderung der Grundlagen für spätere Selbstorganisation in Bezug auf die individuelle Lebensgestaltung unter dem Aspekt der Knappheit der Mittel, der Unsicherheit über die Zukunft und die Vielzahl der Wahlmöglichkeiten.
- Die Erkenntnis, dass Wirtschaften in den primären Kontexten von Haushalten und Familien beginnt und als lebenslanges Alltagshandeln zu verstehen ist.
- Die Fähigkeit, die Entstehung und Ordnung von Bedürfnissen zu erkennen sowie die eigenen Wünsche als Ziele konkretisieren zu können und mit den verfügbaren Ressourcen in Einklang zu bringen.
- Die Erkenntnis, dass Produktion und Konsum untrennbar ineinandergreifende Prozesse sind (Transformationsprozess).
- Das Wissen, dass der Wirtschaftsprozess ein Prozess der Umwandlung von Naturgütern in Investitions- und Konsumgüter sowie in Rest- und Schadstoffe ist.
- Die Erkenntnis, dass Entscheidungen im Hinblick auf ihre Konsequenzen unter dem Aspekt der Nachhaltigkeit (ökonomisch, ökologisch und sozial) getroffen werden sollen.

Eine schematische Darstellung des Zusammenhangs der Institutionen im Wirtschaftssystem und deren Einbettung in das gesellschaftliche und natürliche Umsystem zeigt Abbildung 3.

Abb. 3: Alltags- und lebensweltlich orientiertes Bild der Gesamtwirtschaft



„Planspiel Dorf“ – Einführung

Ziel des Spiels	Kinder sollen sich als Teil der Wirtschaft begreifen und ökonomische Handlungskompetenz entwickeln. Sie sollen dafür sensibilisiert werden, dass jede/r über Ressourcen verfügt und diese bewusst eingesetzt werden müssen, um eigene Ziele zu erreichen. Dafür stehen nur begrenzte Mittel (Ressourcen: Raum/Natur, Zeit und Geld) zur Verfügung.
Spielphasen	1. Spielphase (Klasse 3): Schaffung eines Dorfs und kluger Umgang mit der Ressource Raum/Natur unter Berücksichtigung der Wünsche und Bedürfnisse aller Bewohner. 2. Spielphase (Klasse 4): Gestaltung von Versorgungsprozessen in einem bestehenden Dorf durch den Einsatz der Ressourcen Zeit und Geld.
Zielgruppe	3. und 4. Schuljahr
Zeitraum	Projektwoche, 17-20 Unterrichtsstunden
Medien	Planspiel, Arbeitsblätter, OHP/Beamer
Erforderliche Vorkenntnisse	Keine
Anzahl der Spieler	15-30
Fach	Sachunterricht

Grundidee und Lernziele

In dem zweiteiligen Planspiel gewinnen die Schülerinnen und Schüler (SuS) erste Einblicke in wirtschaftliche Zusammenhänge ihrer Alltags- und Lebensökonomie. Im Planspiel Dorf erfahren sie, dass Wirtschaften Alltagshandeln ist. Die SuS setzen sich damit auseinander, dass zum einen jeder Mensch Bedürfnisse hat, die in Wünschen konkretisiert und weitergehend als Ziele formuliert werden, und zum anderen die Mittel der Bedarfsdeckung knapp sind. Die Vielfalt der Wünsche und die Knappheit der Ressourcen erfordern Entscheidungen über die zu erfüllenden Wünsche, die Verteilung der einzusetzenden Mittel und die Gestaltung von Versorgungsinstitutionen und Versorgungsprozessen. Das Projekt bietet die Chance, eigene Standpunkte zu finden und in einer Gruppe zu vertreten. Im Rahmen der „Dorfversammlungen“ werden in Abstimmungsprozessen Entscheidungen herbeigeführt. Die spielerische Unterrichtsgestaltung stärkt die SuS in ihrer Rolle als ökonomische Akteure.

Im 1. Teil (Klassenstufe 3) sollen die SuS anhand des Planspiels in die Lage versetzt werden, eigene Bedürfnisse und Wünsche zu artikulieren. Sie sollen verstehen, dass jeder Mensch Bedürfnisse hat, dass diese vielschichtig sind und oft mit unterschiedlichen Gütern bzw. Aktivitäten erfüllt werden können; teils aber auch mit eigenen Bedürfnissen und Wünschen sowie mit denen anderer konkurrieren können. Sie sollen die Bedürfnisse und Wünsche verschiedener Altersgruppen bei der Planung ihres Dorfs berücksichtigen. Die SuS befassen sich folglich nicht nur mit ihren eigenen Bedürfnissen und Wünschen, sondern auch mit denen von anderen Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und Senioren. Die SuS sollen erfahren, dass der Umgang mit knappen Ressourcen Entscheidungen über Verwendung und Verzicht verlangt. Und sie sollen erkennen, dass die Befriedigung der Bedürfnisse durch die Schaffung von Institutionen, z.B. Familienhaushalt, organisiert wird.

Im 2. Teil (Klassenstufe 4) sollen die SuS – aufbauend auf den Erfahrungen und Kenntnissen aus der 3. Klasse – die Bedeutung unterschiedlicher Arten von Betrieben (Institutionen) und Ressourcen sowie deren Zusammenspiel kennen lernen. Sie sollen im Ansatz erkennen, dass bestimmte Arten von Betrieben in besonders guter Weise für die Versorgung in bestimmten Bereichen geeignet sind: Privathaushalte für personale Güter, Unternehmen für Marktgüter, Vereine bzw. Verbände für kollektive Güter und staatliche Einrichtungen für

öffentliche Güter. Diese Gütergruppen sind aber nicht scharf abgegrenzt, und es gibt in Teilen Parallelangebote. Das verweist auf die Möglichkeiten der Gestaltung der Ökonomie.

Die SuS setzen sich mit den Ressourcen Zeit und Geld auseinander sowie mit deren Einsatz im Haushalt zur Gestaltung von Versorgungsprozessen. Die Verwendung der Ressource Zeit für Arbeitsprozesse ist zentral. Arbeit wird teils mit, teils ohne Entgelt geleistet. Dieser Arbeitseinsatz fällt in den genannten Arten von Betrieben, in den verschiedenen Altersgruppen, aber auch genderspezifisch unterschiedlich aus. Nicht bezahlte Arbeit dominiert im Haushalt und spielt bei Vereinen, teils auch beim Staat eine Rolle. Dagegen wird die Arbeit in Unternehmen bezahlt. Grundlegend sind die häuslichen Arbeitsprozesse.

Der Spielplan: Dorf-Plan

Der Spielplan in Klasse 3 besteht aus einem Dorf-Plan mit 60 Häusern, die Platzhalter für die Gruppen der Institutionen und zugeordneten Betriebe sind. Die Zusammensetzung des Dorfs wird nach unterschiedlichen Impulsen immer wieder von den Kindern überprüft und angepasst. Die Gebäude auf dem Spielplan verändern und entwickeln sich im Laufe der Woche. Aufbauend auf dem ersten Spielplan der Klasse 3 gibt es in der 4. Klasse einen Standard-Spielplan, auf dem mit bereits festgelegten Institutionen bzw. Betrieben gearbeitet wird.

Spielverlauf

Die Tagesaufgaben und Sozialformen sind gleichförmig strukturiert. Die SuS gestalten zunächst auf einem Plan ihr „Wunschkdorf“ nach ihren eigenen Bedürfnissen und Wünschen, die sie in den ersten beiden Projekttagen formuliert haben. Am 3. Projekttag werden Bedürfnisse und Wünsche der verschiedenen Altersgruppen erarbeitet, die am 4. Projekttag in den Dorf-Plan eingearbeitet werden sollen. Am 5. und letzten Tag werden in Kleingruppen anhand von Ereigniskarten besondere Ereignisse simuliert (z.B. „Ein Haus brennt in deinem Dorf“). Die SuS sollen Institutionen bzw. konkrete Betriebe erkennen, die bei einem solchen Ereignis benötigt werden (in dem Beispiel die Feuerwehr). Ist diese Institution vorhanden, bleibt der Dorf-Plan unverändert. Ist sie noch nicht vorhanden, muss das Dorf überdacht und gegebenenfalls ergänzt werden.

Im zweiten Teil des Projekts wird auf der Grundlage eines vorgegebenen Standard-Dorfs mit 22 Betrieben für die verschiedenen Institutionen das Planspiel Dorf fortgesetzt. Am 1. Projekttag besichtigen die SuS verschiedene Betriebe, um praktische Einblicke in die Organisation und Arbeitsabläufe zu gewinnen. Die hier gesammelten Erfahrungen werden am 2. Projekttag in der Klasse vorgetragen. Am 3. Projekttag erarbeiten die SuS die Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Haushalten und Unternehmen sowie zwischen personalen und privaten Gütern. Sie lernen die Haushaltsproduktion kennen und erfahren, wie die Ressource Zeit im Haushalt verwendet wird. Die Ressource Geld und ihre Funktionen lernen die SuS am 4. Projekttag kennen. Der 4. und 5. Projekttag dienen schließlich der Durchführung des Dorf-Spiels, bei dem die SuS die Versorgungsprozesse verschiedener Haushaltsformen unter Berücksichtigung knapper Ressourcen gestalten.

Die Gestaltung des Klassenzimmers

Im Klassenraum sollte ausreichend Platz zur Verfügung stehen, um den Dorf-Plan in der Mitte des Raumes platzieren zu können. Die SuS setzen sich in den verschiedenen Projektphasen in einem Stuhlkreis um den Spielplan. Es bietet sich an, zwei getrennte Räume für die Projektwoche zu nutzen: einen Raum mit Stuhlkreis und Spielplan (Dorfraum) und einen Raum für Einzel-, Partner- und Gruppenarbeitsphasen mit Tischen und Stühlen (Klassenraum).

Benötigtes Material - Liste

Es werden folgende Materialien für das Planspiel bei einer Klassengröße von 15-30 Kindern benötigt:

Klasse 3

- Plakate „Institutionen“ (Tonpapier DIN A3 in den Farben grün = Haushalt, rot = Firmen/Unternehmen, blau = Vereine, gelb = Staat)
- Spielplan (2,50 m x 1,40 m)
- 60 + x (Anzahl der Spieler) Häuser DIN A 5 nach Vorlage (Institutionen + Wohnhäuser)
- Ereigniskarten
- Klebezettel in ausreichender Anzahl
- Rollenkarte Dorf-Chef
- Großtabelle (ca. 1m x 2m; siehe Vorlage Wandtabelle) oder Projektion der Powerpoint-Tabelle
- Ausreichende Anzahl an Kopien der Arbeitsblätter
- Kamera zur Dokumentation der Projektstage

Klasse 4

- Spielplan (2,50 m x 1,40 m)
- 22 Häuser + 5 Wohnhäuser mit entsprechender Haushaltsgruppe DIN A 4 nach Vorlage
- Spielsteine in gelb (= Geld), rot (= Zeit der Erwachsenen) und orange (= Zeit der Kinder)
- Ereigniskarten (7 pro Haushaltsgruppe)
- Ausreichende Anzahl an Kopien der Arbeitsblätter
- Kamera zur Dokumentation der Projektstage

Autoren und wissenschaftliche Begleitung bei der Entwicklung des Planspiels Dorf

Autorinnen/Autoren	Grundschule Wolperath-Schönau: Saskia Braken, Katja Erwin, Christian Hebel, Michaela Laudage, Elisabeth Schmies, Tobias Schuh
Wissenschaftliche Begleitung	Universität Bonn: Prof. Piorkowsky, Katja Baumann, Elena Bergmann, Marit Buddensiek, Heike Dennig, Andrea Haus, Christina Rohde, Elna-Cathérine Volkmann

Verlaufsplan „Planspiel Dorf“ für die Klassenstufe 3 – Überblick

PROJEKTWOCHE	1. PROJEKTTAG	2. PROJEKTTAG	3. PROJEKTTAG	4. PROJEKTTAG	5. PROJEKTTAG
					
TAGESTHEMA	Ich bin ich! – Welche Wünsche und Bedürfnisse habe ich?	Ein Dorf, in dem ich mich wohlfühlen kann!	Welche Wünsche und Bedürfnisse haben andere Dorfbewohner?	Ein Dorf, in dem auch andere sich wohlfühlen können!	Welche Dinge müssen in einem Dorf vorhanden sein, wenn besondere Ereignisse eintreten?
DAUER¹	4 Stunden ²	5 Stunden	3 Stunden	5 Stunden	4 Stunden
LERNZIELE Ausgehend von einer ersten Selbstwahrnehmung sollen die Schülerinnen und Schüler anhand des Planspiels Dorf in die Lage versetzt werden ...	... eigene Bedürfnisse, Wünsche und Vorstellungen zu artikulieren.	... zu sehen, dass die Befriedigung der Bedürfnisse durch den Einsatz von Gütern und die Schaffung von Institutionen erfolgt.	... zu thematisieren, dass jeder Mensch Bedürfnisse hat. ... zu erkennen, dass die Bedürfnisse vielschichtig sind und ihre Erfüllung mit anderen Wünschen, konkurrieren kann. ... zu verstehen, dass Menschen zur Erfüllung der Bedürfnisse Gruppen bilden können.	... zu erfahren, dass der Umgang mit Knappheit Entscheidungen verlangt.	... zu überprüfen, ob die im Dorf vorhandenen Institutionen und konkreten Betriebe die Bedürfnisse und Wünsche erfüllen können.
MATERIALIEN	Tafelbild „Lebensnotwendige und nicht lebensnotwendige Dinge“ Arbeitsblatt „Das wünsche ich mir! – Das brauche ich!“ Bunte Plakate „Institutionen“ Klebezettel	Dorf-Plan mit 60 leeren Häusern + Wohnhäusern Klebezettel Rollenkarte „Dorf-Chef“ Arbeitsblatt „Altersgruppen in meiner Familie“ (Hausaufgabe)	Arbeitsblatt „Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche“ Wandtabelle Altersgruppen (PPT-Vorlage) Klebezettel Arbeitsblatt „Prüfung und Ergänzung der Einrichtungen im Dorf“	Tafelbild „Abstimmung über Betriebe und möglichen Dorfnamen“	Arbeitsblatt „Überprüfung unseres Dorfs anhand von Ereignissen“ Ereigniskarten Arbeitsblatt „Bestandsaufnahme – Ergebnis unseres Dorf-Projekts“

¹ Die Zeitangaben sind ungefähre Angaben.

² 1 Stunde = 1 Unterrichtsstunde = 45 Minuten

Verlaufsplan „Planspiel Dorf“ für die Klassenstufe 3 – Tagespläne

1. Tag (Zeitaufwand: ca. 4 Schulstunden)

Einstieg in das Dorf-Projekt: Bedürfnisse und Wünsche – Güter und Institutionen

Einstiegsfragen: Was wünschst du dir? – Was brauchst/benötigst du zum Leben? – Wo kommen die Wünsche her?

Die Kinder bearbeiten das Arbeitsblatt (AB) „Das wünsche ich mir – Das brauche ich!“. Input durch die Lehrkraft: Nicht nur Dinge, die käuflich erworben werden können, haben einen Wert, auch Dinge, die nicht käuflich erworben werden können, wie Liebe, Zuneigung, Geborgenheit und Freundschaft, sind wertvoll. Die SuS kennzeichnen mit Kreuzen in ihrer Tabelle, was aus ihrer Liste nicht käuflich zu erwerben ist. Hinweis: Geld ist ein Tauschmittel. Es wird Ware/Dienstleistung/Arbeitskraft gegen Geld – oder umgekehrt – getauscht. Die SuS schreiben nun ihre Wünsche und Bedürfnisse auf Klebezettel (Anzahl nicht begrenzt).

Bunte Plakate, die private Haushalte (grün), Vereine (blau), staatliche Einrichtungen (gelb) und Unternehmen (rot) darstellen, werden nacheinander an der Tafel befestigt. Die Kinder werden gefragt, was sie sich unter den unterschiedlichen Arten von Institutionen vorstellen. Sie sollen zu den Institutionen konkrete Betriebe beispielhaft nennen und Beispiele dafür finden, welche Bedürfnisse und Wünsche von welcher Gruppe von Institutionen bzw. Betrieben befriedigt werden kann. Nachdem jede der vier Institutionen besprochen worden ist, sollen die SuS die Klebezettel, auf die sie zuvor ihre Bedürfnisse und Wünsche geschrieben haben, den jeweiligen Institutionen zuordnen, indem sie die Zettel auf die entsprechenden Plakate kleben.

Anmerkung

Die Tabelle soll dazu dienen, den SuS zu verdeutlichen, was Wünsche und Bedürfnisse sind, welche Wünsche und Bedürfnisse sie im Einzelnen haben und welche Unterschiede es zwischen den einzelnen Bedürfnissen gibt (Tabelle an der Tafel: z.B. physiologische Grundbedürfnisse, wie Hunger und Durst, soziale Bedürfnisse, wie Liebe und Anerkennung, im Gegensatz zu nachrangigen Bedürfnissen, z.B. nach Fernreisen und Luxusbekleidung).

2. Tag (Zeitaufwand: ca. 5 Schulstunden)

Die SuS lernen das Dorf kennen. Sie erkennen die Knappheit der Ressource „Raum“ bzw. konkret: des geographischen Raums und der Natur-Umwelt

Die SuS finden sich im „Dorfraum“ ein, wo der Dorf-Plan ausgefaltet auf dem Boden liegt. Die Kinder setzen sich im Kreis um den Dorf-Plan herum. Sie wissen noch nicht, worum es geht und werden zunächst gefragt, was sie mit dem, was sie sehen, in Verbindung bringen. Die Lehrkraft erklärt, was es mit dem Dorf auf sich hat und was im weiteren Tagesverlauf damit geschehen soll.

Die auf dem Dorf-Plan befestigten Häuser dienen als Platzhalter für Gebäude/Betriebe/Institutionen, die die Kinder in ihrem Dorf haben möchten, das sie im Laufe des Tages planen werden. Jedes Kind wird ein Haus bewohnen. Insgesamt stehen 60 Häuser zur Verfügung, denen sie Institutionen bzw. Betriebe zuordnen sollen. Im Laufe der nächsten Schulstunden soll so das geplante Dorf entstehen.

Die SuS erfahren, dass in regelmäßigen Abständen Dorfversammlungen stattfinden, in denen u.a. über Ergebnisse der Einzel- und Gruppenarbeiten abgestimmt werden soll. Die SuS lernen die Regeln für die Dorfversammlungen kennen: 1. Du redest nur, wenn du aufgezeigt hast und aufgerufen wirst! 2. Du hörst zu, wenn jemand anderes spricht! 3. Du redest nicht dazwischen, wenn ein Mitschüler spricht! 4. Du rufst nicht in die Klasse! Es wird ein „Dorf-Chef“ bestimmt. Er ist verantwortlich dafür, dass Ruhe herrscht und alles geregelt abläuft. Der Dorf-Chef ruft die Mitglieder der Dorfversammlung auf, wenn diese etwas beizutragen haben, und animiert die ruhigeren Kinder, sich zu beteiligen. Der Dorf-Chef verfügt während der Dorfversammlungen über eine Klangschielle (Glocke, Gong oder Ähnliches), mit der er zur Ruhe mahnen kann (siehe auch Rollenkarte „Dorf-Chef“). Der Dorf-Chef wird von der Lehrkraft bestimmt oder aber von der Klasse gewählt. Das Amt des Dorf-Chefs soll jeden Tag neu besetzt werden.

Die Kinder begeben sich wieder in ihren Klassenraum. Hier entwickeln sie Ideen für mögliche Betriebe und Institutionen in ihrem „Wunschkorf“. Hierzu erhalten sie Klebezettel, auf denen sie die Institutionen bzw. konkrete Betriebe benennen sollen, die ihnen für ihr eigenes Dorf wichtig erscheinen (pro Zettel ein Betrieb). Jedes Kind erhält außerdem ein Wohnhaus, das mit dem eigenen Namen beschriftet wird („das eigene Haus“). Die Zettel werden in Einzelarbeit beschriftet. Jedes Kind darf so viele Zettel mit Betriebsbezeichnungen bzw. Institutionsnamen füllen, wie es möchte.

Anschließend wechseln die Kinder wieder in den Dorfraum. Jedes Kind legt zunächst das eigene Wohnhaus um den Dorf-Plan herum. Der Dorf-Chef eröffnet die Dorfversammlung. Die SuS lesen ihre Zettel laut vor und verteilen diese dann in die auf dem Dorf-Plan vorhandenen Häuser. Hierbei gilt: pro Haus ein Zettel. Die SuS bemerken schnell, dass nur begrenzt Platz im Dorf vorhanden ist. Die SuS überlegen sich, wie sie die Situation gestalten können, so dass jeder Schüler die Möglichkeit hat, einen Teil seiner Zettel in die Häuser zu legen und somit das Dorf mitzugestalten. In der Dorfversammlung können sich die Kinder z.B. darauf einigen, dass zunächst Betriebe, die bereits mehrfach im Dorf vorkommen, in einem Gebäude zusammengelegt werden. Dies schafft Platz für neue Betriebe, die noch ergänzt werden sollen. Den SuS wird hierbei die Knappheit insbesondere der Ressource Raum im Verhältnis zu den gewünschten Versorgungseinrichtungen deutlich. Dieses Verständnis ist die Grundlage für die folgenden Aufgabenstellungen.

Alle Zettel, die vorher mit „Institutionsnamen“ versehen wurden, werden von den SuS wieder eingesammelt und mitgenommen. Die SuS gehen erneut in ihren Klassenraum, um dort in Paarbeit alle ihre Zettel in Absprache mit dem Partner auf insgesamt 10 Zettel zu reduzieren. Anschließend setzen sich je zwei oder drei Paargruppen zu einer Gruppe (4-6 SuS) zusammen und reduzieren die 20 bzw. 30 Zettel (je Paargruppe 10) um 5 Zettel auf insgesamt 15 bzw. 25 Zettel.

Die SuS begeben sich nun erneut in den „Dorfraum“. Die Gruppen werden nacheinander von dem Dorf-Chef aufgerufen, stellen ihre Zettel vor und verteilen diese auf dem Dorf-Plan. Sollten wieder alle Häuser besetzt sein, müssen weitere Vorschläge folgen, wie erneut Platz geschaffen werden kann (z.B. „unnötige“ Betriebe wieder aus dem Dorf entfernen, Doppelungen zusammen in ein Haus legen).

Die SuS erhalten die Hausaufgabe, aufzuschreiben, welche Altersgruppen in ihrer Familie leben, welche Altersspannen existieren und wie viele Personen die jeweilige Altersgruppe in der Familie umfasst. Mit Familie ist hier die weitläufige Familie gemeint, nicht nur die im Haushalt lebenden Familienmitglieder, also z.B. auch Onkel und Tanten, Cousins und Cousins und Großeltern. Die Ergebnisse notieren die SuS auf dem Arbeitsblatt „Altersgruppen in meiner Familie“.

3. Tag (Zeitaufwand: ca. 3 Schulstunden)

Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche (I)

Die Hausaufgaben werden besprochen. Insbesondere wird auf die Einteilung der Altersgruppen eingegangen.

Altersgruppe	Alter
Kleinkinder	Unter 1 bis 3 Jahre
Kinder	4 bis 12 Jahre
Jugendliche	13 bis 17 Jahre
Erwachsene	18 bis 66 Jahre
Senioren	67 Jahre und älter

Die Lehrkraft organisiert die gemeinsame Auszählung der Verteilung der Personenanzahl auf die Altersgruppen. Die Kinder haben nun die Aufgabe, sich zu überlegen, welche Wünsche und Bedürfnisse die Menschen in den unterschiedlichen Altersgruppen haben und ob diese in dem Dorf, so wie es existiert, befriedigt werden können (bisher wurden nur Bedürfnisse und Wünsche der eigenen Altersgruppe „Kinder“ betrachtet). Dazu erhalten sie das Arbeitsblatt „Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche“ und bearbeiten es zunächst in Einzelarbeit im Klassenraum. Die SuS begeben sich dann mit ihrem Arbeitsblatt in den Dorfraum. Dort wird auf einer Wandtabelle die Übersicht zur Altersstruktur, d.h. die Zahl der Personen in der jeweiligen Gruppe (Ergebnisse der Hausaufgabe), eingetragen.

Die SuS werden in fünf Arbeitsgruppen (fünf Altersgruppen: Kleinkinder, Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Senioren) eingeteilt, je Altersgruppe nach Möglichkeit vier SuS. Sie sollen sich in den Arbeitsgruppen überlegen, welche Wünsche und Bedürfnisse der einzelnen Altersgruppen, die sie vertreten, von welcher der vier Institutionen (Haushalte, Vereine, Staat, Unternehmen), erfüllt werden können. Dies halten die SuS auf Klebezetteln (je Klebezettel ein Bedürfnis bzw. Wunsch) fest. Die Klebezettel mit den Wünschen und Bedürfnissen werden anschließend den entsprechenden Institutionen auf der Tabelle zugeordnet.

Sind alle Klebezettel auf der Tabelle verteilt worden, präsentieren die Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse, indem sie die Klebezettel der einzelnen Spalten und Zeilen der Tabelle für ihre jeweilige Altersgruppe vorlesen. Die übrigen SuS können während der Präsentation Fragen stellen, Kritik üben und Fehlendes ergänzen.

Anmerkung

Die SuS setzen sich mit den Wünschen und Bedürfnissen in allen Altersgruppen auseinander und erkennen, dass es wichtig ist, dass in einem Dorf bzw. im sozialen Nahbereich die Bedürfnisse aller Altersgruppen erfüllt werden sollen.

4. Tag (Zeitaufwand: ca. 5 Schulstunden)

Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche (II)

Die SuS begeben sich in den Dorfraum. Nachdem jede Arbeitsgruppe die altersspezifischen Wünsche und Bedürfnisse vorgetragen hat, schauen sich die Kinder die Plakate (Haushalt, Verein, Staat, Unternehmen) mit den zugeordneten Wünschen und Bedürfnissen, die am ersten Tag der Projektwoche angefertigt worden waren, erneut an. Zurück im Klassenraum sollen die SuS nun gemeinsam in der Klasse die Klebezettel auf den Plakaten mit den Klebezetteln in der Altersgruppentabelle vergleichen und überlegen, ob etwas, was auf den Plakaten steht, in der Tabelle fehlt und gegebenenfalls ergänzt werden muss.

Im nächsten Schritt sollen die Kinder das Dorf mit den darin vorhandenen Einrichtungen genau betrachten und sich überlegen, ob das jetzt bestehende Dorf die Bedürfnisse und Wünsche in allen Altersgruppen decken kann oder ob das Dorf umgestaltet werden muss. Hierfür wird ihnen das Arbeitsblatt „Prüfung und Ergänzung der Einrichtungen im Dorf“ ausgeteilt. Anhand der Tabelle auf dem Arbeitsblatt sollen die Kinder überprüfen, welche Einrichtungen für die verschiedenen Altersgruppen bereits vorhanden sind und welche wichtigen Betriebe noch fehlen. Sie sollen überlegen, auf welche Einrichtungen sie verzichten können bzw. welche Betriebe sie im Dorf nicht unbedingt benötigen und diese durch noch fehlende Betriebe ersetzen. Dies geschieht zunächst in Partnerarbeit.

Beispiel für die Prüfliste der Einrichtungen:

Diese Betriebe gibt es bereits	Diese Betriebe brauchen wir noch
Realschule	
Supermarkt	
Zahnarzt	
Flughafen	Schreibwarenladen

Wichtig ist, dass die SuS immer wieder darauf aufmerksam gemacht werden, dass es hierbei um die Wünsche und Bedürfnisse aller Altersgruppen geht. Im nächsten Schritt werden je zwei Paargruppen zusammengeführt und vergleichen deren Ergebnisse. Die SuS sollen sich in der 4er-Gruppe auf **ein** Dorf einigen, indem sie die Ergebnisse beider Arbeitsgruppen zusammenführen und sich durch Absprache auf ein Dorfergebnis festlegen. Sie erhalten hierfür erneut das Arbeitsblatt mit der Übersicht/Tabelle, die alle sich im Dorf befindenden Gebäude enthält. Das Ziel ist es, ein Dorf zu schaffen, das unter Berücksichtigung der Wünsche und Bedürfnisse für die verschiedenen Altersgruppen eine gute Versorgung gewährleistet. Die SuS schreiben ihre Namen auf das Arbeitsblatt mit den Ergebnissen der Gruppenarbeit (2er-Gruppe/4er-Gruppe).

Die SuS gehen im Anschluss an diese Gruppenarbeitsphasen erneut in den Dorfraum. An der Tafel werden nun nacheinander alle Institutionen aufgeführt, die im Dorf benötigt werden und bisher nicht vorhanden sind. Über jeden Vorschlag, welche Institution im Dorf noch fehlt, wird zunächst abgestimmt, ob es eine Mehrheit dafür gibt, diese Einrichtung in das Dorf aufzunehmen. Die SuS machen dann Vorschläge, welche Betriebe im Austausch aus dem Dorf entfernt werden können. Alle Vorschläge werden an die Tafel geschrieben.

Beispiel für ein Tafelbild zum Austauschprozess:

Hinzufügen	Herausnehmen
Altenheim	(7) Sommerrodelbahn (4) Schwimmbad (6) Fußballverein

In der Dorfversammlung wird abgestimmt, welche vorhandene Einrichtung gegen eine neue ausgetauscht wird. Die Skizze des Tafelbildes stellt eine Abstimmungsrunde dar. Pro Abstimmungsrunde hat jedes Kind eine Stimme zu vergeben. In den Klammern über den Einrichtungen stehen die Ergebnisse der Abstimmung. In dem oben genannten Beispiel wird entschieden, dass das Altenheim in das Dorf aufgenommen wird, dafür jedoch die Sommerrodelbahn aufgegeben wird. Institutionen, gegen die zunächst entschieden wurde, können in einer späteren Abstimmungsrunde wieder etabliert werden.

Der Schwerpunkt liegt deshalb auf der Entscheidungsfindung innerhalb der Gruppe, insbesondere im Rahmen von „Dorfversammlungen“. Es ist dabei zweitrangig, dass die formulierten und diskutierten Bedürfnisse, Wünsche und Ideen der Umsetzung nicht immer realitätsnah sind, z.B. wenn die Kinder einen Flugplatz für ihr Dorf vorschlagen. Die Lehrkraft hat immer die Möglichkeit, die Diskussion in eine realitätsnahe Richtung zu lenken. Die Hauptaufgabe für die SuS besteht zunächst einmal darin, sich in die Bedürfnisse und Wünsche der verschiedenen Altersgruppen hineinzusetzen und ein Dorf zu gestalten, das zu einer gut funktionierenden Dorfgesellschaft beiträgt.

Zum Abschluss des Tages werden drei „Blitzlichttrunden“ mit folgenden Fragen durchgeführt:

1. Wie zufrieden seid ihr mit eurem Dorf?
2. Wie empfindet ihr die Gruppenarbeit?
3. Wie hat euch der Tag insgesamt gefallen?

Die SuS sollen die Fragen in je einem Satz beantworten.

5. Tag (Zeitaufwand: ca. 4 Schulstunden)

Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche (III)

Die SuS prüfen anhand von Ereigniskarten, ob ihr Dorf auch bei besonderen Ereignissen den Bedürfnissen der Bewohner gerecht werden kann. Insgesamt gibt es 22 Ereigniskarten, z.B. mit folgenden Aufgaben: „Ihr möchtet eine neue Straße bauen. Wer organisiert das?“ Die Aufgaben können nur dann erfüllt werden, wenn entsprechende Einrichtungen, also Institutionen bzw. Betriebe, in dem Dorf vorhanden sind. Für die SuS ist dies eine erneute Anregung, zu überlegen, ob das Dorf, so wie es gestaltet worden ist, den Bedürfnissen und Wünschen in den verschiedenen Altersgruppen gerecht wird und das ursprüngliche Ziel erreicht wurde.

Vorgehensweise: Die Ereigniskarten werden nebeneinander auf einem Tisch verteilt. Die SuS werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe nimmt sich nacheinander einzelne Ereigniskarten und prüft anhand der Tabelle, die alle Betriebe, die sich in dem Dorf befinden, enthält, ob die Fragen zustimmend beantwortet werden können. Die Einrichtungen, die für die jeweilige Aufgabe (Ereignis) in Anspruch genommen werden können, werden in dem Arbeitsblatt „Überprüfung des Dorfs anhand von Ereigniskarten“ entsprechend gekennzeichnet. Die Ereigniskarten werden, nachdem sich die SuS einer Arbeitsgruppe mit den Fragen auseinandergesetzt haben, wieder auf den Tisch gelegt, damit sie den anderen Arbeitsgruppen zur Verfügung stehen.

Können Fragen nicht zustimmend beantwortet werden, muss das Dorf erneut überdacht und gegebenenfalls um fehlende Einrichtungen ergänzt werden (Austausch von Betrieben). Diese nachträglichen Veränderungen des ursprünglichen Dorf-Plans werden von den Kindern diskutiert und entschieden. Das Ergebnis wird im Arbeitsblatt „Bestandsaufnahme – Ergebnis unseres Dorf-Projekts“ festgehalten.

Abschlussreflexion

Zum Abschluss und zur Evaluation des Projekts können vier „Blitzlichttrunden“ mit folgenden Fragen durchgeführt werden:

1. Wie zufrieden seid ihr mit der Gruppenarbeit? (ein Satz oder Daumen: hoch/mittig/runter)
2. Wie zufrieden seid ihr mit dem Dorf? (ein Satz oder Daumen: hoch/mittig/runter)
3. Wie empfanDET ihr das „Dorf-Spiel“? (drei Sätze)
4. Wie gefällt euch diese Art von Unterricht? (ein Satz oder Daumen: hoch/mittig/runter)



1. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode ³	Material	Kommentar
Klassenzimmer				
Einstieg in das Dorf-Projekt: Bedürfnisse und Wünsche – Güter und Institutionen	Bedürfnisse und Wünsche – Güter und Institutionen	LV	./.	Leitfragen: Was wünschst du dir? Was brauchst/benötigst du zum Leben? Wo kommen die Wünsche her? (Beispiele sammeln)
Vertiefung Bedürfnisse und Wünsche	Konkretisierung der Unterschiede zwischen Wünschen und Bedürfnissen	EA	Arbeitsblatt (AB) „Das wünsche ich mir! – Das brauche ich!“	Jeder Mensch hat Bedürfnisse, die in Wünschen konkretisiert werden (vgl. Glossar). Nicht nur materielle, käufliche Dinge sind wichtig, sondern auch immaterielle, nicht käufliche Dinge wie Liebe, Zuneigung, Freundschaft, Familie.
Kategorisierung Bedürfnisse und Wünsche	Welche der in der Tabelle genannten Dinge sind käuflich, welche nicht?	LSG TB	Tafel, Kreide Tafelbild „Lebensnotwendige und nicht lebensnotwendige Dinge“	Die SuS kennzeichnen mit Kreuzen in ihrer Tabelle, was aus ihrer Liste nicht käuflich zu erwerben ist.
	Festhalten der wichtigsten Ergebnisse mittels Tafelbild			<u>Hinweis:</u> Schwierigkeit bei der Zuordnung von Geld. Geld ist ein Tauschmittel. Es wird Ware/Dienstleistung/Arbeitskraft gegen Geld oder umgekehrt getauscht. Den SuS wird der Unterschied zwischen physiologischen Grundbedürfnissen und nachrangigen Bedürfnissen verdeutlicht.
	SuS schreiben ihre Wünsche und Bedürfnisse auf Klebezettel.	EA	Klebezettel	Anzahl der Klebezettel ist nicht begrenzt.
Kennenlernen der Institutionen	Einführung der Begriffe: Haushalt, Vereine, Staat, Unternehmen	LSG	Plakate „Institutionen“	Die bunten Plakate werden an der Tafel befestigt und die Begriffe eingeführt (vgl. Glossar). SuS sollen zu den Institutionen konkrete Betriebe beispielhaft nennen und ordnen ihre Bedürfnisse und Wünsche den Institutionen zu.

³ EA = Einzelarbeit, LK = Lehrkraft, LSG = Lehrer-Schüler-Gespräch, LV = Lehrervortrag, TB = Tafelbild, DV = Dorfversammlung, GA = Gruppenarbeit, PA = Partnerarbeit



Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Zuordnung der Bedürfnisse und Wünsche	Zuordnung der Bedürfnisse und Wünsche der SuS zu den entsprechenden Institutionen	EA	Plakate „Institutionen“, Klebezettel	Die SuS notieren ihre Wünsche und Bedürfnisse auf Klebezettel, die sie auf das entsprechende Plakat kleben. Die SuS sollen erkennen, dass gleiche Bedürfnisse von unterschiedlichen Institutionen befriedigt werden können.

2. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Dorfraum				
Das Dorf	Dorf-Plan kennen lernen	Stuhlkreis	Dorf-Plan mit 60 Häusern, Stuhlkreis	Die SuS nehmen im Stuhlkreis Platz und betrachten den Dorf-Plan. Jeder soll sich seine eigenen Gedanken zum Dorf machen.
Vorstellung Dorf-Spiel	Gedanken und Ideen zum Dorf-Plan äußern	Stuhlkreis, LSG	s.o.	Leitfragen: Was bringt ihr mit diesem Dorf-Plan in Verbindung? Was fällt euch zu dem, was ihr hier seht, ein? Die LK erläutert die Grundidee und den weiteren Verlauf des Dorf-Spiels.
Erste Dorfversammlung	Einweisung in die Regeln der Dorfversammlung und Wahl des Dorf-Chefs	Stuhlkreis, LV	s.o., Rollenkarte „Dorf-Chef“, Klangschale o.Ä.	Der Dorf-Chef erhält die Rollenkarte mit seinen Aufgaben. Dieses Amt wird jeden Tag neu besetzt.
Klassenzimmer				
Dorf-Planung Teil 1	Entwurf des „Wunsch-Dorfs“	EA	Klebezettel, Stifte, Wohnhäuser (in Anzahl der SuS)	SuS schreiben alle ihre „Wunschbetriebe bzw. -institutionen“ auf je einen Klebezettel und gestalten ihr eigenes Wohnhaus, indem sie es mit ihrem Namen beschriften. Die Anzahl der Klebezettel ist unbegrenzt.



Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Dorfraum				
Einzug in das Dorf	Verteilung der Wohnhäuser	EA	Eigenes Wohnhaus	SuS legen das eigene Wohnhaus um den Dorf-Plan herum.
Dorfgestaltung Teil 1	Gestaltung des Dorfs	Stuhlkreis	Klebezettel	Die DV wird vom Dorf-Chef eröffnet. Jeweils ein Kind liest seine Zettel vor und legt sie direkt auf die freien Häuser (pro Haus ein Zettel). <u>Hinweis:</u> Der Platz reicht nicht für alle Betriebe der SuS aus. Die Ressource Raum ist begrenzt. Nur wenige SuS können ihre Zettel unterbringen. <u>Aufgabe:</u> Die SuS anregen, Lösungsstrategien zu entwerfen (z.B. doppelte Institutionen zusammenlegen). <u>Hinweis:</u> SuS nehmen alle Gebäudezettel wieder mit in das Klassenzimmer. Die Wohnhäuser bleiben immer liegen!
Klassenzimmer				
Dorf-Planung Teil 2	Verdichtung der Ergebnisse (I)	PA (2 SuS)	Klebezettel	Reduktion der Klebezettel auf 10 Stück.
	Verdichtung der Ergebnisse (II)	GA (4-6 SuS)	Klebezettel	Reduktion der Klebezettel um 5 Klebezettel je Paargruppe auf 15/25 Stück.
Dorfraum				
Dorfgestaltung Teil 2	Gestaltung des Dorfs mit reduzierter Anzahl der Klebezettel	Stuhlkreis	Klebezettel	Leitung der DV durch Dorf-Chef. SuS lesen ihre 15/25 Betriebe aus der GA vor und legen sie auf die leeren Häuser. Sollten wieder alle Häuser besetzt sein, müssen weitere Vorschläge folgen, wie erneut Platz geschaffen werden kann (z.B. „unnötige“ Betriebe entfernen, Dopplungen zusammenlegen).



Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Klassenzimmer				
Erläuterung der Hausaufgabe	Altersgruppen in der eigenen Familie und die Anzahl der Mitglieder in den Altersgruppen	LV	AB „Altersgruppen in meiner Familie“	Die SuS sollen aufschreiben, welche Altersgruppen in ihrer Familie leben, welche Altersspannen die unterschiedlichen Altersgruppen haben und wie viele Personen in der jeweiligen Altersgruppe in der Familie vertreten sind.

3. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Klassenzimmer				
Besprechung der Hausaufgabe	Zusammentragen der Anzahl der Personen in den Altersgruppen.	LSG	AB „Altersgruppen in meiner Familie“, Tafel, Kreide	Die LK organisiert die gemeinsame Auszählung der Verteilung der Personenanzahl auf die Altersgruppen. Eine Strichliste fasst die Daten an der Tafel zusammen. Die Ergebnisse werden notiert. Insbesondere wird auf die Einteilung der Altersspannen eingegangen.
Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche (I)	Erarbeitung der Bedürfnisse und Wünsche der verschiedenen Altersgruppen	EA	AB „Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche“	Die SuS überlegen, welche Wünsche und Bedürfnisse andere Altersgruppen haben. Dazu füllen sie das AB aus.
Dorfraum				
Einführung der Wandtabelle	Ergebnisübertragung der Hausaufgabe	LSG	Wandtabelle	Die unterschiedlichen Altersgruppen mit den charakteristischen Altersspannen sowie die Anzahl der Personen in der jeweiligen Gruppe (Ergebnisse der Hausaufgabe) werden in die entsprechenden Felder der Wandtabelle eingetragen.



Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Dorfraum				
Vertiefung der Bedürfnisse und Wünsche der Altersgruppen	Die SuS machen sich in Kleingruppen Gedanken über die spezifischen Bedürfnisse und Wünsche der Altersgruppen	GA	AB „Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche“, Stifte, Klebezettel	LK teilt die SuS in fünf Kleingruppen auf, die die jeweiligen Altersgruppen repräsentieren. Die SuS überlegen, von welcher der vier Institutionen ihre altersspezifischen Wünsche und Bedürfnisse erfüllt werden kann. Die Wünsche und Bedürfnisse werden auf Klebezetteln festgehalten (1 Bedürfnis/Wunsch = 1 Zettel).
Zuordnung der Bedürfnisse und Wünsche zu den Institutionen	Zuordnung und Präsentation der Ergebnisse aus der Kleingruppenarbeit zu den Institutionen	GA	Wandtablette, Klebezettel	Die Klebezettel mit den Wünschen und den Bedürfnissen werden im Anschluss in der Tabelle entsprechend den Institutionen, in denen sie befriedigt werden können, zugeordnet. Anschließend stellt jede Kleingruppe ihre Ergebnisse vor, indem sie die Klebezettel der einzelnen Spalten und Zeilen der Tabelle für ihre jeweilige Altersgruppe vorlesen. Die restlichen SuS können während der Präsentation Fragen stellen, Kritik üben und Fehlendes ergänzen.

4. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Dorfraum				
Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche (II)	Vergleich der Bedürfnisse und Wünsche von Projekttag 1 (Plakate) mit denen der Wandtablette	LSG	Plakate „Institutionen“	Fehlende Bedürfnisse und Wünsche auf der Wandtablette werden ergänzt.
Prüfung des Dorfs Teil 1	Abgleich Wandtablette mit Dorf und gegebenenfalls Optimierung des Dorfs	Stuhlkreis	Wandtablette, Dorf-Plan	Können die Bedürfnisse und Wünsche aller Altersgruppen mit den im Dorf vorhandenen Einrichtungen gedeckt werden? Fehlt etwas?



Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Klassenzimmer				
Prüfung des Dorfs Teil 2	Überdenken des Dorf-Plans mit Hilfe einer Liste aller Institutionen im Dorf	PA (2 SuS)	AB „Prüfung und Ergänzung der Einrichtungen im Dorf“	Die SuS überprüfen, welche Einrichtungen für die verschiedenen Altersgruppen bereits vorhanden sind und welche wichtigen Betriebe noch fehlen.
	Verdichtung der Ergebnisse	GA (4 SuS)	AB „Prüfung und Ergänzung der Einrichtungen im Dorf“	In der GA werden die Ergebnisse verglichen und nochmals überdacht. Betriebe, die nicht so wichtig sind, werden gestrichen, Betriebe, die dafür in das Dorf integriert werden sollen, in der Tabelle notiert. Die SuS sollen sich in der Gruppe auf ein Dorf einigen. Sie schreiben ihre Namen auf das AB.
Dorfraum				
Prüfung des Dorfs Teil 3	Abstimmung über die Umgestaltung des Dorfs	DV	Tafelbild „Abstimmung über Betriebe und möglichen Dorf-namen“, AB „Prüfung und Ergänzung der Einrichtungen im Dorf“, Tafel, Kreide	An der Tafel werden alle Betriebe aufgelistet, die dem Dorf hinzugefügt werden sollen. Die SuS unterbreiten mit Hilfe der Tabelle Vorschläge, welche Betriebe im Austausch aus dem Dorf entfernt werden können. In der DV wird abgestimmt, welcher Betrieb einem „neuen“ weichen muss. Im Anschluss können Ideen für einen möglichen Dorf-namen gesammelt werden. Dieser wird durch eine Abstimmung festgelegt. Die Leitung der Abstimmungsprozesse übernimmt der Dorf-Chef.
Umgestaltung des Dorfs	Austausch der Betriebe		Dorf-Plan, Klebezettel, Stifte	Die „herausgewählten“ Institutionen werden durch die „hereingewählten“ ersetzt.
Abschluss	Blitzlichtrunden	LSG	./.	1. Wie zufrieden seid ihr mit eurem Dorf? 2. Wie empfanget ihr die Gruppenarbeit? 3. Wie hat euch der Tag insgesamt gefallen? Die SuS beantworten die Fragen mit je einem Satz.



5. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Altersgruppen – Bedürfnisse und Wünsche (III)	Überprüfung des Dorfs anhand besonderer Ereignisse	GA	Dorf-Plan, 22 Ereigniskarten, AB „Überprüfung des Dorfs anhand von Ereignissen“	Die SuS bearbeiten in den zuvor eingeteilten Gruppen im Rotationsprinzip die Ereigniskarten und überprüfen das Dorf auf bestimmte Ereignisse. Zunächst listen sie alle im Dorf vorhandenen Betriebe in ihr AB auf. Betriebe, die die Ereignisse erfüllen, werden in der Liste gekennzeichnet. Fehlende Betriebe werden in das Feld „Diese Betriebe brauchen wir noch“ eingetragen. Das Dorf muss ggf. neu überdacht werden.
Abschließende Abstimmung	Gemeinsame Einigung auf ein Dorf, das die verschiedenen Bedürfnisse und Wünsche aller Altersgruppen berücksichtigt	DV	AB „Bestandsaufnahme – Ergebnis unseres Dorf-Projekts“	Die nachträglichen Veränderungen des ursprünglichen Dorf-Plans werden von den SuS gemeinsam diskutiert. Das Ergebnis wird im AB festgehalten.
Abschlussreflexion	Blitzlichttrunden	LSG	./.	1. Wie zufrieden seid ihr mit der Gruppenarbeit? 2. Wie zufrieden seid ihr mit dem Dorf? 3. Wie empfanget ihr das Dorf-Spiel? 4. Wie gefällt euch diese Art von Unterricht? Die SuS beantworten die Fragen mit je einem Satz oder Daumenstellung.

Verlaufsplan „Planspiel Dorf“ für die Klassenstufe 4 – Überblick

PROJEKT-WOCHE	1. PROJEKTTAG	2. PROJEKTTAG	3. PROJEKTTAG	4. PROJEKTTAG	5. PROJEKTTAG
					
TAGESTHEMA	Besichtigungen von Betrieben	Vorstellung der besichtigten Betriebe	Der Haushalt als Betrieb	Das Dorf-Spiel – Wie setzen die Dorfbewohner ihre Ressourcen ein?	Ein Dorf, in dem sich die Haushalte versorgen
DAUER	4 Stunden	4 Stunden	5 Stunden	4 Stunden	4 Stunden
LERNZIELE	Aufbauend auf den Erfahrungen und Kenntnissen aus dem Vorjahr sollen die SuS praktische Einblicke in die Organisation und die Arbeitsabläufe gewinnen. ... die Vernetzung zum privaten Haushalt, v.a. in der Gründungsphase, erkennen. ... erste Erfahrungen zu beruflichen Qualifikationen sammeln.	... die Betriebsbesichtigungen reflektieren und die Ergebnisse der Befragungen durch Collagen vorstellen. ... erkennen, dass es Gemeinsamkeiten in den Funktionen und Strukturen der Betriebe gibt. ... erkennen, dass es Mischsysteme gibt.	... sich mit den Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Haushalten und Unternehmen auseinandersetzen. ... sich mit der Ressource Zeit befassen und erkennen, dass die Verwendung für bezahlte und unbezahlte Arbeit sowie die Zeitverwendung für Regeneration und freie Tätigkeit von bestimmten Gegebenheiten abhängt.	... sich mit der Ressource Geld befassen und die Hauptquellen sowie die Bedeutung als Zwischengut zum Tauschen und für die Ersparnisbildung kennen lernen. ... Versorgungsprozesse im Haushalt unter Berücksichtigung knapper Ressourcen gestalten.	... ein Verständnis für die Wertschöpfung durch Haushaltsarbeit entwickeln und die Bedeutung der Haushaltsproduktion kennenlernen. ... die privaten Haushalte als Basiseinheiten von Wirtschaft und Gesellschaft erkennen.
MATERIALIEN	1 Fotoapparat je Gruppe Fragebogen für Interviews in den Betrieben	Plakate (DIN A3) Fotos der Besichtigungen, Stifte, Bildmaterial für Collagen	Dorf-Plan mit 22 Häusern 5 Haushaltsgruppenhäuser Arbeitsblatt „Die Bedeutung des Haushalts für die Familie“ Hula Hoop Reifen o.Ä., Klebezettel, Stifte	Spielsteine (Ressourcensteine) in gelb, rot und orange Dorf-Plan mit 22 Häusern 5 Haushaltsgruppenhäuser Schaubilder „Vereinfachte Darstellung der Geldversorgung der Wirtschaft“ und „Wofür wird das Geld ausgegeben?“ Arbeitsblatt „Wofür brauchen wir Geld?“ Arbeitsblatt „Ergebnis des Dorf-Spiels“	Arbeitsblatt „Ergebnis des Dorf-Spiels“ Dorf-Plan mit 22 Häusern 5 Haushaltsgruppenhäuser

Verlaufsplan „Planspiel Dorf“ für die Klassenstufe 4 – Tagespläne

1. Tag (Zeitaufwand: ca. 4 Schulstunden)

Betriebsbesichtigungen

Aufbauend auf den Erfahrungen und Kenntnissen aus der Klassenstufe 3 sollen die SuS am ersten Tag der zweiten Projektphase unterschiedliche Betriebe besichtigen und kennenlernen, um praktische Einblicke in die Organisation und Arbeitsabläufe zu gewinnen. Sie sollen ein erstes Verständnis anbahnen, wie Unternehmen bzw. Vereine gegründet und organisiert werden und dabei die Vernetzung zum privaten Haushalt erkennen. Daneben sollen sie erste Erfahrungen zu beruflichen Qualifikationen sammeln.

Die Betriebsbesichtigungen müssen im Vorfeld organisiert werden. Es sollten 5-6 Betriebe verschiedener Institutionen ausgewählt werden. Für ein möglichst vielfältiges Bild der lokalen Ökonomie sollen neben Unternehmen wie z.B. Bäckerei, Handwerksbetrieb, Hofladen usw. auch Vereine und öffentliche Einrichtungen besucht werden.

Als Einstieg werden einige Inhalte der Projektwoche aus Klasse 3 wiederholt. Wichtig hierbei sind die vier Institutionen Haushalte, Unternehmen, Vereine und Staat sowie deren Bedeutung für die Befriedigung der Wünsche und Bedürfnisse. Die für die Besichtigung ausgewählten Betriebe werden anschließend kurz von der Lehrkraft vorgestellt. Die SuS werden für die Betriebsbesichtigungen in Kleingruppen eingeteilt.

Während der Betriebsbesichtigung sollen die SuS als Reporter mit Hilfe eines Fragebogens Interviews durchführen. Der Interviewbogen ermöglicht den SuS konkrete Fragen zum Betrieb zu stellen und die Ergebnisse für die Präsentation am nachfolgenden Projekttag festzuhalten.

Zunächst überlegen die SuS selbstständig, welche Fragen sie stellen würden. Im Anschluss erhalten die SuS den als Muster vorgegebenen Fragebogen und besprechen ihn in der Klasse. Die SuS setzen sich danach in ihren Gruppen zusammen und besprechen den Fragebogen im Hinblick auf den ihnen zugeteilten Betrieb erneut. Sie überlegen, ob Fragen ergänzt oder gestrichen werden sollen. Die Verteilung der Aufgaben beim Interview übernehmen die Kinder, z.B. Wer stellt die Fragen? Wie viele Fragen darf jeder stellen? In welcher Reihenfolge? Wer schreibt die Antworten auf? Es können Fotos gemacht werden, sofern die Betriebsleiter ihr Einverständnis dafür geben. Diese müssten bis zum nächsten Tag entwickelt oder ausgedruckt werden. Die SuS besichtigen die Betriebe mit jeweils einer Lehrkraft bzw. Aufsichtsperson.

2. Tag (Zeitaufwand: ca. 4 Schulstunden)

Ergebnispräsentationen der Betriebsbesichtigungen

Die einzelnen Gruppen sollen den anderen SuS von den gewonnenen Erkenntnissen der Betriebsbesichtigungen berichten. Dies dient gleichzeitig der Reflexion der eigenen Erfahrungen aus dem ersten Projekttag. Für die Präsentation werden mit Hilfe von Plakaten Collagen erstellt. Die SuS sollen in der Gruppe gemeinsam überlegen, was sie den anderen Kindern mitteilen und auf dem Plakat darstellen möchten. Jede Gruppe präsentiert drei gemeinsam festgelegte Fragen (Fragen 1-3 des Interviewbogens) und drei in der Gruppe ausgewählte Fragen aus dem Interviewbogen. Die Lehrkraft weist dabei auf Besonderheiten hin, z.B. in dem besichtigten Familienunternehmen sind Haushalt und Unternehmen unter einem Dach, es gibt mithelfende Familienangehörige; in dem besichtigten Verein gibt es Erwerbstätige und ehrenamtlich Tätige. Die Verbindung zwischen Betrieben und den privaten Haushalten sowie die Existenz von Mischsystemen soll verstärkt zum Ausdruck gebracht werden.

Die SuS kommen in ihren Gruppen zusammen und erstellen die Collagen. Für die Vorbereitung der Plakate sollten etwa 45 Minuten veranschlagt werden. In der Gruppe wird entschieden, wer welchen Teil der Präsentation übernehmen wird. Die Gruppenvorträge sollen 5-10 Minuten dauern.

Nach den Schülervorträgen kann eine Diskussion zu Gemeinsamkeiten und Unterschieden der vorgestellten Betriebe angeregt werden.

Zum Abschluss werden drei „Blitzlichttrunden“ mit folgenden Fragen durchgeführt:

1. Haben euch die Besichtigungen Spaß gemacht?
2. Habt ihr neue Dinge gelernt?
3. Habt ihr Interesse an einem der Berufe gefunden?

Die SuS geben ihre Bewertung mittels Daumenstellungen (hoch/mittig/runter) ab.

3. Tag (Zeitaufwand: ca. 5 Schulstunden)

Das neue Dorf und die Ressourcen Zeit und Geld

Die SuS lernen den neuen Dorf-Plan mit den 22 bereits festgelegten Betrieben kennen. Sie kommen im Dorfraum zusammen, in dem sich der fertig aufgebaute Dorf-Plan befindet. Frage der Lehrkraft: „Was fällt euch auf? Was war im letzten Jahr anders?“

1. Die Häuser werden nicht, wie in Klasse 3, von den SuS geplant, sondern haben bereits Namen und Funktionen.
2. Die Häuser sind in diesem Jahr in zwei Bereiche unterteilt. Die Bedeutungen der jeweiligen Bereiche werden im Schüler-Lehrer-Gespräch erläutert.

Die Mehrzahl (=18) der Betriebe sind in die Bereiche **(1) Geld für Arbeit** und **(2) Geld für Güter** unterteilt. In diesen Betrieben findet entlohnte Erwerbsarbeit statt. Gleichzeitig können Sachen oder Dienstleistungen gegen Geld erworben werden.

In der Freiwilligen Feuerwehr und dem Turn- und Sportverein gibt es **(1) Arbeit ohne Lohn** und **(2) Geld für Güter**. In solchen Institutionen wird ehrenamtlich und damit unentgeltlich gearbeitet. Ehrenamtlich Tätige, Mitgliedsbeiträge und/oder Spenden sichern das Bestehen dieser Institutionen.

Das Bürgerzentrum bietet **(1) Geld für Arbeit** und **(2) Geld für Soziales**. Stellvertretend für den Staat werden hier die staatlichen Transferzahlungen (Kindergeld, Rente) ausgezahlt, die u.a. aus Steuereinnahmen finanziert werden. Somit erhalten Familien mit Kindern monatlich ein Kindergeld. Rentner bekommen eine Rente, die sich aus Einzahlungen in die Rentenversicherung während ihrer Erwerbstätigkeit finanziert und die Daseinsvorsorge für das Rentenalter sichert.

In der Grundschule findet **entlohnte** und **nicht entlohnte Arbeit** statt. Die SuS sollen verstehen, dass die von den Schülern verbrachte Zeit in der Schule (= Ausbildung), keine Freizeit, sondern eine Form von unbezahlter Arbeit ist. Auch ehrenamtlich Tätige arbeiten in Schulen ohne Entgelt. Die Lehrkräfte hingegen werden entlohnt.

3. Es sind noch keine Wohnhäuser im Dorf vorhanden.

Nach dem Kennenlernen des Dorf-Plans kommen die SuS im Klassenzimmer in einem Sitzkreis zusammen. Es wird ein Reifen in die Mitte des Sitzkreises platziert, in den ein Zettel mit der Aufschrift „Unternehmen“ gelegt wird. Im weiteren Unterrichtsverlauf sollen Eigenschaften von Unternehmen auf Zetteln notiert und in dem Reifen gesammelt werden.

Einleitung durch die Lehrkraft: „Auf dem Dorf-Plan habt ihr gesehen, dass in den Betrieben Geld für Arbeit gezahlt und Geld durch den Verkauf von Sachen und Dienstleistungen verdient wird. Was passiert in einem Unternehmen? Wer arbeitet dort?“ Angeregt durch die Erfahrungen der Betriebsbesichtigungen der Vortage sollen die SuS erkennen, dass in Unternehmen Güter produziert werden. Hierfür müssen Vorleistungen beschafft werden, die in den Unternehmen weiterverarbeitet werden können (z.B. werden Mehl, Hefe, Salz und Wasser zu Brötchen verarbeitet). Die produzierten Güter werden als private Güter bezeichnet. Das heißt, dass sie zu mindestens kostendeckenden Preisen abgegeben werden. Auf einen Zettel wird „privates Gut“ geschrieben und in den Reifen gelegt. Mit dem Verkauf der Güter verdienen Unternehmen Geld. Davon können Löhne an die Mitarbeiter und Rechnungen bezahlt werden. Auch der Unternehmer selber erhält einen Lohn. Ziel der Unternehmen ist es also, Geld zu verdienen. Dies wird ebenfalls notiert und in den Reifen gelegt. Die SuS sammeln auf Zetteln Beispiele für produzierte Güter (wie Brötchen, Pizza, Kleidung, Tisch usw.) und legen sie in die Mitte des Reifens. Dies kann in Einzel-, Gruppenarbeit oder im Sitzkreis geschehen.

Anregung der Lehrkraft, um an das Thema Haushaltsproduktion heranzuführen: „Wo können einige dieser Güter noch produziert werden (z.B.: Brötchen, Kuchen)?“ Antwort: im Haushalt!

Das AB „Die Bedeutung des Haushalts für die Familie“ wird besprochen. In Partner- oder Gruppenarbeit werden die folgenden Aufgabenstellungen bearbeitet:

1. Welche Arbeiten werden im Haushalt gemacht?
2. Welche Tätigkeiten sind für die Familienmitglieder sonst noch wichtig?
3. Was entsteht bei diesen Arbeiten und Tätigkeiten?
4. Hast du Aufgaben in eurem Haushalt? Wenn ja, welche?
5. Was passiert, wenn eine Person im Haushalt krank ist und ihre Aufgaben nicht erfüllen kann?

Erläuterungen:

Zu 1) Hier sollen zunächst typische Haushaltstätigkeiten aufgezählt werden wie z.B. kochen, waschen, putzen, aufräumen, handwerken, staubsaugen, bügeln, wischen, Müll rausbringen, einkaufen usw.

Zu 2) Daneben sollen die SuS auf nicht-typische Haushaltstätigkeiten aufmerksam gemacht werden. Dazu gehören beispielsweise: gemeinsames Essen, schlafen, sich ausruhen, Hausaufgaben machen, Büroarbeiten für die Familie, mit Freunden oder Eltern spielen, fernsehen, Musik hören, kuscheln mit den Eltern usw.

Die Lösungen für 1) und 2) können sich überschneiden. Von Bedeutung ist die Erkenntnis, dass sowohl die typischen als auch die nicht-typischen Haushaltstätigkeiten grundlegend für das Funktionieren des Haushalts und für die Haushaltsproduktion sind. Freizeitaktivitäten stellen hierbei eine wichtige Funktion zur Erholung und Regeneration der Haushaltsmitglieder dar.

Zu 3) Es entstehen materielle (greifbare) und immaterielle (nicht greifbare) Produkte, die ausschließlich im Haushalt produziert werden und an die Vorlieben der Familienmitglieder angepasst sind. Das bedeutet, dass diese Güter nicht gekauft werden können. Zu den materiellen Gütern gehören z.B. eine warme Mahlzeit, ein aufgeräumtes Zimmer, ein selbstgebautes Puppenhaus usw. Gleichzeitig entstehen immaterielle Produkte, die sich vor allem in positiven und auch zum Teil in negativen Gefühlszuständen äußern können, wie Zufriedenheit, Spaß, Liebe, Geborgenheit, Zusammengehörigkeit, Sättigung, Wohlbefinden, Glück, neue Energie erhalten, Stolz, aber auch Stress, Unmut, Neid, Streit usw.

Zu 4) Diese Aufgabe wird individuell von den SuS beantwortet.

Zu 5) Die SuS sollen erkennen, dass ein Haushalt am besten funktioniert, wenn die Arbeit organisiert wird. Eine sinnvolle Aufgabenverteilung erleichtert die Haushaltsarbeit. Meist sind die Aufgaben innerhalb der Familie nach Fähigkeiten und Vorlieben aufgeteilt. Geht nicht jeder seinen Aufgaben nach, müssen diese von anderen übernommen werden oder werden

nicht erledigt. Dies kann zu Konflikten innerhalb der Familie führen und sich auf das Wohlbefinden negativ auswirken.

Diskussionsanregung: „Was passiert in einem Ein-Personen-Haushalt bei Krankheit?“ Dazu können verschiedene Ideen gesammelt werden: Hilfe besorgen; bestimmte Aufgaben müssen trotzdem erledigt werden; nach Genesung fällt mehr Arbeit an usw.

Die SuS finden sich anschließend wieder im Sitzkreis zusammen, um die Ergebnisse des AB gemeinsam zu besprechen. Die Aufgaben, die im Haushalt zu erledigen sind, werden zusammengetragen. Für die Einführung des Begriffs Haushaltsproduktion wird überlegt, was im Einzelnen bei den Arbeiten im Haushalt entsteht bzw. produziert wird. Ein zweiter Reifen wird in die Mitte des Sitzkreises platziert, in den ein Zettel mit der Aufschrift „Haushalt“ gelegt wird. Mit Hilfe des ausgefüllten AB sammeln die SuS Beispiele für Güter, die im Haushalt produziert werden und halten die Begriffe auf Zetteln fest (pro Zettel = ein Begriff).

Die SuS haben sich mit den Produkten, die in Haushalten und Unternehmen hergestellt werden, auseinandergesetzt. Anschließend soll über die Besonderheit der im Haushalt produzierten Güter (personale Güter) gesprochen werden. Dazu regt die Lehrkraft eine Diskussion an, bei der die Unterschiede der Güter von Unternehmen und Haushalten herausgearbeitet werden sollen.

Die SuS sollen erkennen, dass die personalen Güter einzigartig sind und individuell nach den Bedürfnissen der Haushaltsmitglieder erstellt werden. Sie dienen der persönlichen Versorgung der Haushaltsmitglieder und werden ohne Entgelt abgegeben. Für die Herstellung der personalen Güter werden allerdings Güter/Vorleistungen vom Markt teils mit, teils ohne Geld beschafft, die in die Haushaltsproduktion einfließen. Sowohl die typischen als auch die nicht-typischen Haushaltstätigkeiten führen zu der Entstehung personaler Güter als Ergebnis der Haushaltsproduktion. Die privaten Güter, die von den Unternehmen für eine anonyme Nachfrage am Markt produziert werden, können gegenüber den personalen Gütern nur käuflich erworben werden.

Der Zettel „personales Gut“ wird in den Reifen „Haushalt“ gelegt. Anschließend soll darüber diskutiert werden, welches Hauptziel die Haushalte im Unterschied zu den Unternehmen verfolgen. Unternehmen wollen mit dem Verkauf ihrer Güter Geld verdienen. Im Gegensatz dazu, zielt der Haushalt auf die Bedarfsdeckung und Bedürfnisbefriedigung seiner Mitglieder. Der Zettel „Haushaltsmitglieder versorgen“ wird in den Reifen „Haushalt“ gelegt.

Die zwei Reifen „Unternehmen“ und „Haushalt“ werden so übereinander gelegt, dass eine Schnittmenge entsteht. In dieser Schnittmenge sollen Gemeinsamkeiten zwischen Unternehmen und Haushalten festgehalten werden. Einstieg: „Wie wir gerade festgestellt haben, wird sowohl in Unternehmen als auch in Haushalten produziert. Beide Institutionen stellen somit einen Betrieb dar, in denen Produktion stattfindet.“ Die Begriffe Betrieb und Produktion werden auf je einen Zettel geschrieben und in die Schnittmenge gelegt. Danach werden weitere Gemeinsamkeiten herausgearbeitet und ebenfalls in der Schnittmenge gesammelt (Arbeitsteilung, Vorleistungen müssen besorgt werden, Gelder fließen, Budgetplanung, arbeitende Menschen, Organisation von Arbeitsprozessen, Verfolgung von Zielen usw.).

Ziel ist es, dass die SuS erkennen, dass Haushalte ähnlich wie Unternehmen funktionieren, dass es Gemeinsamkeiten gibt, sich die produzierten Güter aber qualitativ voneinander unterscheiden.

Zusätzlich können die SuS überlegen, was die anderen Institutionen (Staat und Verein) produzieren. Im Verein wird z.B. Spaß, körperliche Fitness, Gemeinschaftsgefühl, Zufriedenheit, Glücksgefühl, Mannschaftsfahrten, Kostüme (z.B. Karnevalsverein), Wissen (z.B. Schachverein) produziert. Der Staat produziert z.B. Sicherheit (innere und äußere), die Möglichkeit zur Wissensbildung durch z.B. die Bereitstellung von Schulen und Arbeitsplätzen.

Die SuS wechseln wieder in den Dorfraum. Der Dorf-Plan soll durch die fünf Haushaltsgruppenhäuser ergänzt werden. Zuvor stellt die Lehrkraft die Frage: „Was fehlt in diesem Dorf? Wer lebt dort?“

Die SuS nennen verschiedene Haushaltsformen und Personen- bzw. Altersgruppen. Hinführend auf die Gruppen der Wohnhäuser ergänzt die Lehrkraft die Antworten der SuS, so dass am Ende die folgenden fünf Haushaltsgruppen an der Tafel zusammengefasst aufgelistet sind:

1. Ein-Personen-Haushalte
2. Paarhaushalte
3. Familien-Haushalte mit 1 Kind
4. Familien-Haushalte mit 3 Kindern
5. Senioren-Haushalte

Im Gegensatz zum Dorf-Plan in Klasse 3 gibt es vorgegebene Wohnhäuser für verschiedene Haushaltsformen und keine Wohnhäuser für jeden einzelnen Schüler. Die Einteilung der Haushaltsformen in der hier dargestellten Reihenfolge spiegelt die Phasen einer typischen Haushaltsentwicklung in Abhängigkeit des Lebensverlaufs wider. Die SuS werden darauf hingewiesen, dass die Wünsche und Bedürfnisse je nach Haushaltsform und Lebensphase unterschiedlich erfüllt werden (Vgl. Klasse 3).

An einem Tafelbild wird ein Haushaltsgruppenhaus gezeichnet und in vier Bereiche geteilt. Diese Felder bleiben zunächst leer. Es soll besprochen werden, welche Mittel (Ressourcen) im Haushalt eingesetzt und als wesentliche Grundlagen für die Haushaltsproduktion genutzt werden. Zum einen ist es die Ressource Zeit, i.S. des Aktivitätspotenzials, und zum anderen die Ressource Geld, für den Erwerb von Vorleistungen am Markt. Die gesammelten Ideen werden in die entsprechenden Kästchen geschrieben, so dass am Ende die Lehrkraft den Begriffen in den Feldern die entsprechenden Überschriften zuordnen kann (s. Wohnhäuser der Haushaltsformen). Es wird dabei besprochen, wo der Haushalt das Geld herbekommt (z.B. aus Lohn oder Transferleistungen) und wie der Haushalt seine verfügbare Zeit einsetzt.

Die Zeit wird für Haushaltsarbeit und Freizeit genutzt. Hausarbeit ist notwendige, aber unbezahlte Arbeit. Freizeit dient der Regeneration/Erholung der Haushaltsmitglieder. Dazu zählen vor allem Hobbys und Freizeitaktivitäten, aber auch Schlaf und Entspannung, um sich vom Alltag, Stress oder einer Krankheit zu erholen und neue Energie zu schöpfen. Je nach Tätigkeit ist diese Einteilung nicht ganz überschneidungsfrei und wird individuell sehr unterschiedlich empfunden. So kann z.B. Kochen oder Handwerken als notwendige Arbeit verstanden werden, aber auch als Freizeitbeschäftigung, wenn diese Tätigkeit große Freude bereitet und der Spaßfaktor über den Arbeitscharakter dominiert. Die fertigen Haushaltsgruppenhäuser werden auf dem Dorf-Plan ergänzend verteilt.

4. Tag (Zeitaufwand: ca. 4 Schulstunden)

Vor Beginn des 4. Projekttages werden zur Vorbereitung des Dorf-Spiels die Geldsteine von der Lehrkraft auf die Betriebe verteilt. Die Anzahl der Steine kann der folgenden Liste entnommen werden:

Institutionen / Betriebe	Geld für Arbeit
Grundschule	3
Freiwillige Feuerwehr	0
Turn- und Sportverein	0
Bürgerzentrum	2, zusätzlich „Geld für Soziales“ = 12
Polizei	2
Restaurant	3
Bäckerei	2
Supermarkt	3
Apotheke	2
Arzt	2
Bank	2
Bücherei	2
Buchladen	2
Schwimmbad	2
Kino	2
Schreibwarenladen	1
Modeladen	2
Spielzeugladen	2
Baumarkt	3
Hofladen	2
Frisör	1
Maler	2

Einstieg mit dem AB „Wofür brauchen wir Geld?“

Anhand des AB sollen die SuS in Einzelarbeit die Funktionen des Geldes herausarbeiten. Die folgende Lösung soll mit den SuS besprochen und auf die einzelnen Funktionen eingegangen werden.

1. Du kannst Geld gegen Güter **tauschen** und damit auf der ganzen Welt bezahlen.
2. Du kannst Geld **sparen** und somit für einen späteren Gebrauch aufbewahren.
3. Mit Geld kann der Wert von Gütern bestimmt werden. Mit Hilfe der **Preise** kannst du die Güter vergleichen.

Geld bestimmt einen Großteil unseres Lebens, aber es steht nicht unbegrenzt zur Verfügung. Um sich seine Wünsche erfüllen zu können und trotzdem mit dem Geld auszukommen, muss mit dem Geld gehaushaltet werden. Geld ist ein wichtiges Mittel, aber auch nur in seiner Funktion als Tauschmittel, z.B. bei der Beschaffung von Gütern, als Wertaufbewahrungsmittel für die Geldvermögensbildung (also zum Sparen) und als Wertmaßstab, also zum Vergleich der Preise von Gütern. Geld ist ein Zwischentauschmittel. Es befriedigt nicht unmittelbar die Bedürfnisse eines Tauschpartners, sondern aufgrund seiner allgemeinen Anerkennung kann es zum weiteren Tausch eingesetzt werden.

Überleitung zum Schaubild „Vereinfachte Darstellung der Geldversorgung der Wirtschaft im Inland“ mit der Fragestellung: „Wo kommt das Geld her? Wie wird Geld in der Gesellschaft weitergegeben?“ Das Schaubild zeigt, wie das Geld von der Europäischen Zentralbank in den Umlauf gebracht wird und in die verschiedenen Institutionen bzw. über diese letztendlich in die privaten Haushalte gelangt. Die SuS sollen erkennen, dass das Geld nur in be-

stimmten Mengen von der Zentralbank herausgegeben wird und nicht unbegrenzt im Geldautomaten verfügbar ist.

Von der Europäischen Zentralbank in die Haushalte

Unser Geld, also der Euro, wird von der Europäischen Zentralbank bereitgestellt und verwaltet. Wenn die Geldscheine und Münzen beschädigt sind, werden sie dort auch wieder vernichtet. Die Hauptaufgabe der Europäischen Zentralbank ist es, die Kaufkraft des Euro und somit Preisstabilität zu gewährleisten.

Die Geschäftsbanken werden von der Europäischen Zentralbank mit Geld versorgt. Bei den Haushalten setzen sich die Einnahmen überwiegend aus Arbeitseinkommen, Vermögenseinkommen, Transfereinkommen und Krediten zusammen. Arbeitseinkommen kann aus selbstständiger oder aus unselbstständiger Tätigkeit stammen. Zum Vermögenseinkommen zählen z.B. Erträge aus Mieteinnahmen und Zinsen vom Sparbuch. Transfereinkommen sind z.B. Kindergeld, Wohngeld, Sozialhilfe und Unterhaltszahlungen. Kredite, meistens von Banken, sind die Gebrauchsüberlassung von Geld oder Sachen auf Zeit, sozusagen als Leihgabe. Unternehmen erzielen ihre monetären Einnahmen hauptsächlich aus dem Verkauf ihrer Güter. Sie erhalten aber auch Kredite von der Bank und gegebenenfalls staatliche Leistungen. Die Vereine sind auf Spenden und Mitgliedsbeiträge von Haushalten sowie Unternehmen angewiesen und werden zum Teil vom Staat unterstützt.

Geldverwendung von Mitgliedern in privaten Haushalten:

Eltern:

Die Eltern sind in den meisten Haushalten die „Hauptverwalter“ des Geldes. Sie kaufen ein (Lebensmittel und auch alle anderen Güter, die gebraucht werden), bezahlen Steuern an den Staat, bezahlen Miete und Freizeitvergnügen (z.B. Vereinsbeiträge). Auch sind sie für das Taschengeld ihrer Kinder verantwortlich und können ihr Geld spenden oder schenken. Das Geld, das nicht unmittelbar gebraucht wird, kann zur späteren Verwendung gespart werden.

Kinder:

Die Kinder haben oftmals ihr eigenes Geld zur Verfügung, das sie von ihren Eltern oder Großeltern als regelmäßiges Taschengeld und als unregelmäßige Zahlungen zu besonderen Anlässen und für gute Leistungen bekommen. Taschengeld wird meist regelmäßig wöchentlich oder monatlich ausgezahlt. Die Höhe des Taschengeldes richtet sich stark nach der finanziellen Lage und Einstellung der Eltern bzw. Großeltern.

Großeltern:

Bei den Großeltern ist es ähnlich wie bei den Eltern. Ihnen steht meist Geld zur Verfügung (Rente, Pension), mit dem sie Einkäufe, Miete, Steuern, Vereine bezahlen können, aber vielleicht auch Taschengeld an ihre Enkel oder Spenden (z.B. an Kirche oder Vereine) abgeben.

Das Dorf-Spiel für die Klassenstufe 4

Die SuS wechseln in den Dorfraum und werden gruppenweise einer Haushaltsform zugeteilt und setzen sich zu ihren jeweiligen Wohnhäusern um den Dorf-Plan herum.

Einleitung: „Was ist neu?“

1. Es liegen bereits Geldsteine in den Betrieben:
Die vorhandenen Betriebe im Dorf verfügen über einen Kassenbestand, der sich aus dem Umsatz des Betriebs ergibt.
2. Im Bürgerzentrum liegt das Geld für die Transferzahlungen (Kindergeld und Rente), die durch Steuereinnahmen und Renteneinzahlungen finanziert werden.

Das Spiel beginnt mit der Verteilung der Zeitsteine, die in das Feld „verfügbare Zeit“ der Gruppenhäuser gelegt werden. Jede Person in den Haushalten erhält zwölf Zeitsteine. Die Zeitsteine für die Kinder in den Familienhaushalten sind durch eine andere Farbe gekennzeichnet.

Haushaltsgruppen	Verfügbare Zeitsteine
Ein-Personen-Haushalte	12
Paar-Haushalte	24
Senioren-Haushalte	24
Familien mit 1 Kind	36
Familien mit 3 Kindern	60

Als erste Aufgaben soll sich nun jede Gruppe überlegen, wie viele Zeitsteine sie für Erwerbsarbeit ausgeben will und damit den Anteil der Zeit bestimmt, der zum Geld verdienen verwendet werden soll. Die Lehrkraft erinnert dabei an den vorherigen Tag und macht darauf aufmerksam, dass auch noch Zeit für unbezahlte Arbeit wie Hausarbeit, Ehrenamt und Freizeit übrig bleiben sollte. Die SuS einigen sich auf eine Zahl und legen die entsprechende Anzahl an Zeitsteinen neben ihr Wohnhaus. Diese Aufgabe kann von der Gruppe der Senioren-Haushalte nicht bearbeitet werden, da diese keiner Erwerbsarbeit mehr nachgehen. Auch die Kinder in den Familienhaushalten gehen noch nicht arbeiten.

Anschließend tragen die Gruppen in der folgenden Reihenfolge ihre Anzahl an Zeitsteinen vor, die für Erwerbsarbeit eingesetzt werden soll und begründen ihre Entscheidung kurz:

1. Ein-Personen-Haushalte
2. Paarhaushalte
3. Familien-Haushalte mit 1 Kind
4. Familien-Haushalte mit 3 Kindern
5. Senioren-Haushalte

Die einzelnen Gruppen tauschen der Reihe nach jeweils einen Zeitstein gegen einen Geldstein in den Betrieben. Dies wird fortgesetzt bis keine Geldsteine mehr in den Betrieben liegen oder alle zuvor festgelegten Zeitsteine für Erwerbsarbeit eingetauscht wurden. Es können dabei noch Geldsteine in den Betrieben liegen bleiben und im Laufe des Spiels eingewechselt werden. Die eingetauschten Geldsteine werden in das Feld „Lohn/Sozialleistungen“ der jeweiligen Gruppenhäuser gelegt.

Die Kinder in den Familienhaushalten legen die Hälfte ihrer Zeitsteine (= sechs Steine pro Kind) in die Grundschule in das Feld „Arbeit ohne Lohn“. Denn die von ihnen verbrachte Zeit für die Ausbildung (= unbezahlte Arbeit) nimmt einen erheblichen Teil ihrer verfügbaren Zeit ein.

Anschließend erfolgt die Auszahlung der Transferzahlungen aus dem Feld „Geld für Soziales“ im Bürgerzentrum. Die Gruppe der Senioren-Haushalte erhält eine Rente von vier Geldsteinen pro Haushaltsmitglied, d.h. insgesamt acht Geldsteine. Die Familien-Haushalte erhalten pro Kind einen Geldstein als Kindergeld. Die Geldsteine werden aus dem Bürgerzentrum entnommen und in das Feld „Lohn/Sozialleistungen“ der jeweiligen Gruppen gelegt. Die einzelnen Spielschritte werden von der Lehrkraft geleitet. Gemeinsam mit den SuS sollen die Handlungen nachvollzogen und inhaltlich begründet werden.

Jede Gruppe erhält die für sie vorgesehenen Ereigniskarten in beliebiger Reihenfolge. Beginnend mit dem Ein-Personen-Haushalt zieht jede Gruppe nacheinander eine Ereigniskarte und liest diese laut vor. Die Aufgaben auf den Ereigniskarten spiegeln typische Tätigkeiten und Verpflichtungen der unterschiedlichen Haushaltsformen in ihrer Alltagsgestaltung wider. Für die Versorgung der Haushalte müssen Entscheidungen getroffen, unvorhergesehene Ereignisse bewältigt und notwendige Aufgaben erledigt werden.

Ziel ist es, die Versorgungsprozesse durch den klugen Einsatz der knappen Ressourcen Zeit und Geld in den privaten Haushalten zu gestalten. Dabei stellt die Ressource Zeit das Aktivitätspotenzial der Haushaltsmitglieder dar, die für bezahlte und unbezahlte Arbeit sowie

für Freizeit eingesetzt werden kann. Ein überlegter Umgang mit den Ressourcensteinen ermöglicht jeder Gruppe die Erfüllung der Ereigniskarten. Gelingt dies nicht, so scheidet die entsprechende Gruppe aus. Gemeinsam soll dann überlegt werden, bei welcher Aufgabe anders hätte entschieden werden können und welche Folgen nun für den entsprechenden Haushalt entstehen. Das Spiel wird mit den verbleibenden Gruppen fortgeführt.

Während des Spiels sollen die SuS entscheiden, wie sie ihre Geld- und Zeitsteine entsprechend den Aufgaben auf den Ereigniskarten aufteilen, um die Versorgung des Haushalts zu sichern. Die dem Haushalt zur Verfügung stehenden Geldsteine werden dabei in die Felder „Geld für Güter“ der Dorf-Betriebe gelegt. Abhängig von der Aufgabenstellung und auch dem eigenen Empfinden sollen die Zeitsteine den Feldern „Haushaltsarbeit“ oder „verbrachte Freizeit“ zugeordnet werden. Die Verteilung der Ressourcensteine soll von den jeweiligen Gruppen begründet und je nach Aufgabenstellungen mehr oder weniger innerhalb der Klasse ausdiskutiert werden. Die Inhalte der Vortage sollen dabei in den Diskussionen aufgegriffen werden. Die in der folgenden Übersicht dargestellten inhaltlichen Beschreibungen der Ereigniskarten dienen als Grundlagen für die Diskussionen in der Klasse. Für die Gruppen stellen sich die folgenden Aufgaben:

Gruppe der Ein-Personen-Haushalte:

Ereigniskarte	Inhaltliche Beschreibung
Du zahlst Geld auf dein Sparkonto bei der Bank ein. Lege 2 Geldsteine in die Bank. Ist dein Bargeld ausgegeben, zahlt dir die Bank den doppelten Betrag deines Erspar- ten aus.	Hier wird die Funktion des Geldes als Wert- aufbewahrungsmittel aufgegriffen. Die SuS diskutieren über Vorteile des Sparens und lernen die Bedeutung von Zinsen kennen. Wenn die Gruppe nur noch 2 Geldsteine hat, dann legt sie diese in die Bank und kann sich in der nächsten Runde 4 Geld- steine zurücknehmen.
Im Sportverein wird dringend ehrenamtliche Unterstützung gesucht. Lege 1 Zeitstein in den Turn- und Sportver- ein.	Der Zeitstein wird in das Feld „Arbeit ohne Lohn“ gelegt. Ideensammlung zu ehrenamt- lichen Aufgaben in Vereinen. Die SuS sollen begreifen, dass viele Vereine nur durch eh- renamtliche Tätigkeiten bestehen können.
Du liest gerne. Entscheide, ob du dir neue Bücher im Buchladen kaufst oder Bücher in der Bücherei ausleihst. Buchladen = 2 Geldsteine Bücherei = 1 Zeitstein	Entscheiden die SuS, neue Bücher zu kau- fen, bedeutet dies, dass sie dafür mehr Geld ausgeben müssen, aber die Bücher behal- ten können und das Geld damit in persönli- ches Sachvermögen investieren. Der Besitz des Buches kann Freude bereiten. Die Bü- cher aus der Bücherei hingegen müssen wieder zurückgebracht und abgegeben wer- den. Dies kostet Zeit (je nach Gruppenent- scheidung „Haushaltsarbeit“ oder „verbrach- te Freizeit“), aber es wird Geld gespart.
Du hast eine Grippe. Dein Arzt verschreibt dir ein Medikament. Lege 1 Geldstein in die Apotheke für das Medikament und 1 Zeitstein zum Auskurie- ren der Krankheit.	Der Zeitstein wird dem Feld „verbrachte Freizeit“ zugeordnet. Es soll deutlich wer- den, dass Freizeit nicht nur Spaß ist, son- dern auch für die Erholung notwendig ist.
Die Wohnung muss geputzt werden. Dies kostet 2 Zeitsteine .	Die SuS sollen erkennen, dass viele Aufga- ben im Haushalt notwendig sind und dafür Zeit aufgebracht werden muss.
Heute kommt deine Lieblingssendung im Fernsehen. Du verbringst den Abend zu Hause. Lege 1 Zeitstein .	Den SuS soll verdeutlicht werden, dass auch fernsehen zur Regeneration/Erholung bei- tragen und geplant werden kann. Allerdings sollte fernsehen keine Dauerbeschäftigung sein, sondern in Maßen stattfinden.

Gruppe der Paar-Haushalte:

Ereigniskarte	Inhaltliche Beschreibung
Ihr kommt müde und hungrig von der Arbeit, aber euer Kühlschrank ist leer. Entscheidet, ob ihr etwas zu Essen beim Restaurant bestellt und es euch bringen lässt oder noch einkaufen geht, um etwas selber zuzubereiten. Restaurant = 2 Geldsteine Selber zubereitete Speise = 1 Geldstein in den Supermarkt, 2 Zeitsteine .	Entscheiden sich die SuS für den Bestellservice, müssen sie keine zusätzliche Zeit für den Einkauf von Lebensmitteln sowie die Zubereitung aufbringen. Allerdings muss der Haushalt über ausreichend Geld verfügen. Bei der eigenen Zubereitung muss Zeit für Haushaltsarbeit wie Einkaufen, Kochen, Abwaschen usw. eingeplant werden.
Die Fenster in eurem Haus müssen geputzt werden. Dies kostet 2 Zeitsteine .	Die SuS sollen erkennen, dass viele Aufgaben im Haushalt notwendig sind und dafür Zeit aufgebracht werden muss.
Im Modeladen ist Schlussverkauf. Ihr freut euch über eure neuen Kleidungsstücke. Legt 3 Geldsteine in den Modeladen und 2 Zeitsteine .	Neue Kleidung zu kaufen ist oft teuer, aber in regelmäßigen Abständen notwendig. Da Einkaufen meistens Spaß bereitet, wird die Tätigkeit der „verbrachten Freizeit“ zugeordnet. Es besteht aber auch die Möglichkeit, Einkaufen als Haushaltsarbeit zu empfinden.
Ihr habt Lust einen Film zu schauen. Geht ihr ins Kino oder schaut ihr eine DVD zu Hause? Kino = 3 Geldsteine, 2 Zeitsteine DVD von einem Freund ausgeliehen = 2 Zeitsteine	Je nach vorhandenen Geld-Ressourcen sollen die SuS entscheiden, wie sie ihre Freizeit verbringen möchten.
Ihr seid zu schnell gefahren und wurdet dabei geblitzt. Legt 2 Geldsteine in die Polizei.	Die SuS sollen erkennen, dass auch für unvorhergesehene Ereignisse Geld gezahlt werden muss. Als Diskussionsanregung in der Klasse: Was passiert, wenn der Haushalt die Strafe nicht bezahlen kann? Es müssen z.B. Sozialstunden in Wohlfahrts Einrichtungen oder bei der Stadtreinigung geleistet werden. Dazu muss wiederum Zeit eingesetzt werden.
Ein Haushaltsmitglied betreut ehrenamtlich in der Grundschule Kinder bei ihren Hausaufgaben. Legt 1 Zeitstein .	Der Zeitstein wird in der Grundschule in das Feld „Arbeit ohne Lohn“ gelegt. Die SuS erkennen, dass in der Grundschule unentgeltlich gearbeitet wird. Gegebenenfalls kann hier nochmals die Bedeutung des Ehrenamts thematisiert werden.

Gruppe der Familien mit 1 Kind:

Ereigniskarte	Inhaltliche Beschreibung
Das Kind spielt zweimal in der Woche im Sportverein Handball. Dies kostet 1 Geldstein im Turn- und Sportverein und 2 Zeitsteine .	Allgemein finanzieren sich Turn- und Sportvereine über Mitgliedsbeiträge und Spenden. Die Zeitsteine des Kindes werden in das Feld „verbrachte Freizeit“ gelegt.
Das neue Schuljahr beginnt und es müssen neue Hefte, Stifte und andere Schulsachen aus dem Schreibwarengeschäft gekauft werden. Dies kostet 2 Geldsteine und 1 Zeitstein .	Die SuS stellen fest, dass es variable Ausgaben gibt, die bezahlt werden müssen. Der Zeiteinsatz ist notwendige Haushaltsarbeit.
Ihr habt Lust Pizza zu essen. Entscheidet, ob ihr in ein Restaurant geht oder die Pizza zu Hause zubereitet. Restaurant = 3 Geldsteine , 1 Zeitstein Selbstgemachte Pizza = 1 Geldstein im Supermarkt, 2 Zeitsteine .	Entscheiden sich die SuS für das Restaurant, müssen sie keine zusätzliche Zeit für den Einkauf von Lebensmitteln sowie die Zubereitung aufbringen. Allerdings muss der Haushalt über ausreichend Geld verfügen. Da im Restaurant jegliche Arbeit abgenommen wird, wird die dort verbrachte Zeit als Freizeit definiert. Bei der eigenen Zubereitung muss Zeit für Haushaltsarbeit wie Einkaufen, Kochen, Abwaschen usw. eingeplant werden. Die eingesparten Geldsteine werden durch den vermehrten Arbeitseinsatz substituiert.
Für alle: Es brennt in eurem Dorf. Jeder Haushalt legt 1 Zeitstein in die freiwillige Feuerwehr.	Diese Gemeinschaftskarte soll verdeutlichen, dass die freiwillige Feuerwehr nur in Einsatz treten kann, wenn sich ausreichend ehrenamtliche Helfer engagieren.
Die Mutter möchte sich beim Frisör die Haare schneiden und färben lassen. Dies kostet 2 Geldsteine beim Frisör und 2 Zeitsteine .	Ein Besuch beim Frisör ist in regelmäßigen Abständen notwendig, aber dient vor allem dem persönlichen Wohlbefinden.
Es ist Wochenende! Der Samstag wird genutzt, um verschiedene Aufgaben im Haus zu erledigen. Der Vater mäht den Rasen, die Mutter saugt und wischt den Boden, das Kind räumt sein Zimmer auf. Dies kostet insgesamt 6 Zeitsteine .	Die SuS sollen erkennen, dass viele Aufgaben im Haushalt notwendig sind und dafür Zeit aufgebracht werden muss. In einem Mehrpersonenhaushalt sind diese Aufgaben häufig aufgeteilt und jeder muss einen Beitrag leisten. Es werden Zeitsteine von Eltern und Kindern gelegt.

Gruppe der Familien mit 3 Kindern:

Ereigniskarte	Inhaltliche Beschreibung
Die Wände in eurer Wohnung müssen gestrichen werden. Entscheidet, ob ihr einen Maler damit beauftragt oder die Wände selber streicht. Maler = 5 Geldsteine Selber streichen = 5 Zeitsteine, 1 Geldstein in den Baumarkt	Entscheiden sich die SuS, den Maler zu beauftragen, ist diese Dienstleistung sehr teuer, aber die Arbeit wird professionell erledigt und erspart der Familie viel Arbeit. Übernimmt die Familie selbst das Streichen, müssen die eingesparten Geldsteine durch den vermehrten Zeiteinsatz substituiert werden. Die Zeitsteine werden in das Feld „Haushaltsarbeit“ gelegt.
Ihr möchtet einen Familienausflug machen. Entscheidet, ob ihr ins Schwimmbad geht oder eine Fahrradtour macht. Schwimmbad = 4 Zeitsteine, 3 Geldsteine Fahrradtour = 4 Zeitsteine	Die SuS entscheiden in Abhängigkeit ihrer Vorlieben und vorhandenen Ressourcen und begründen ihre Abwägungen. Gemeinsame Freizeitaktivitäten stärken die Beziehungen der Familienmitglieder untereinander. Auch dabei entstehen personale Güter, wie Zusammengehörigkeit, Geborgenheit, Zufriedenheit, Freude usw.
Es ist Zeit für eure Hausaufgaben. Dies kostet pro Kind 1 Zeitstein .	Hausaufgaben zu erledigen, ist eine notwendige und unbezahlte Arbeit von Kindern und Jugendlichen im Rahmen ihrer Ausbildung. 3 Kinder im Haushalt = 3 Zeitsteine.
Es muss für die Woche eingekauft werden. Dafür legt ihr 3 Geldsteine in den Supermarkt und 2 Zeitsteine .	Bei vielen Familien machen die Ausgaben für Lebensmittel einen großen Anteil an den Gesamtausgaben aus. Für einen Großeinkauf muss außerdem ausreichend Zeit als unbezahlte Haushaltsarbeit eingeplant werden.
Während die Mutter das Abendbrot zubereitet, spielen die Kinder im Garten. Legt insgesamt 8 Zeitsteine .	Die SuS erkennen, dass in einem Mehrpersonenhaushalt viele Tätigkeiten parallel ablaufen. Sie überlegen, wie die Zeitsteine verteilt werden. Abendbrot zubereiten = Haushaltsarbeit im Garten spielen = verbrachte Freizeit
Morgen wird Kindergeburtstag gefeiert. Nach dem Spielenachmittag soll abends gegrillt werden. Die Eltern kümmern sich um die Vorbereitungen. Legt 2 Geldsteine , um im Hofladen Bratwürstchen und Brot zu kaufen und 3 Zeitsteine .	Einen Kindergeburtstag zu organisieren ist zeitaufwendig. Zusätzlich können die SuS Unterschiede zwischen einem Hofladen und einem Supermarkt sammeln.

Gruppe der Senioren-Haushalte:

Ereigniskarte	Inhaltliche Beschreibung
Für alle: In einer Dorfversammlung wurde darüber abgestimmt, dass die Sporthalle neu gestrichen werden soll. Alle helfen mit! Jeder Haushalt legt 1 Zeitstein in den Turn- und Sportverein.	Diese Gemeinschaftskarte soll verdeutlichen, dass Vereine auf freiwillige Mithilfe angewiesen sind, da die finanziellen Mittel meist knapp sind. Für den Erhalt des Vereins helfen deshalb alle mit.
Sonntagsmorgens kündigen sich eure Enkelkinder zum Nachmittagsbesuch an. Ihr wollt Kuchen anbieten. Backt ihr selbst oder kauft ihr Kuchen vom Bäcker? Bäcker = 2 Geldsteine Selber backen = 4 Zeitsteine , die Zutaten habt ihr vorrätig	Entscheiden sich die SuS für den Kuchen vom Bäcker, müssen sie keine zusätzliche Zeit für das Kuchenbacken aufbringen. Allerdings muss der Haushalt über ausreichend Geld verfügen. Für das Backen muss Zeit für Haushaltsarbeit eingeplant werden. Allerdings können die Zutaten nach eigenen Vorlieben verwendet werden. Vielleicht schmeckt der mit Liebe zubereitete Kuchen von der Oma auch viel besser als der vom Bäcker. Die eingesparten Geldsteine werden durch den vermehrten Arbeitseinsatz substituiert.
Euer Enkelkind wünscht sich ein Puppenhaus. Im Spielzeuggladen kostet das Haus 3 Geldsteine . Das selbstgebaute Puppenhaus kostet 1 Geldstein für die Materialien aus dem Baumarkt und 3 Zeitsteine im Haushalt.	Entscheiden sich die SuS für den Kauf des Puppenhauses, muss ausreichend Geld vorhanden sein und keine zusätzliche Zeit aufgebracht werden. Die SuS können hier entscheiden, ob Handwerken als Haushaltsarbeit oder verbrachte Freizeit empfunden wird. Das selbstgemachte Puppenhaus ist einzigartig und individuell.
Heute ist Washtag! Dies kostet 2 Zeitsteine .	Die SuS sollen erkennen, dass viele Aufgaben im Haushalt notwendig sind und dafür Zeit aufgebracht werden muss.
Ihr wollt im nächsten Frühling viele bunte Blumen in eurem Garten haben. Dazu müsst ihr rechtzeitig Blumenzwiebeln einpflanzen. Die Gartenarbeit kostet 2 Zeitsteine und 1 Geldstein für den Kauf von Materialien im Baumarkt.	Die SuS erkennen, dass der Wunsch nach einem bunten Blumengarten im nächsten Jahr rechtzeitig geplant werden muss. Hier können die SuS selber entscheiden, ob sie diese Tätigkeit der Haushaltsarbeit oder der verbrachten Freizeit zuordnen.
Ihr macht jeden Mittag einen kleinen Mittagsschlaf. Legt dafür 2 Zeitsteine .	Gerade Senioren brauchen zum Erhalt ihrer Vitalfunktionen ausreichend Regenerationsmöglichkeiten.

Für alle Haushaltsgruppen gibt es darüber hinaus die folgende Ereigniskarte:

Ereigniskarte	Inhaltliche Beschreibung
Es ist Anfang des Monats. Die Miete und andere feste Ausgaben müssen bezahlt werden. Legt Geldsteine in die Bank.	Wird die Karte das erste Mal gezogen, werden in der Klasse feste Ausgaben benannt und besprochen. Neben der Miete wird Geld für Strom, Wasser, Heizung, Müllabfuhr, Telefon, Handy und Internet, Versicherungen, GEZ-Gebühren, ggf. Abonnements und Mitgliedsbeiträge an die Bank überwiesen oder vom Konto abgebucht.

Das Spiel ist beendet, wenn die teilnehmenden Gruppen alle ihre Ereigniskarten erfüllt haben.

Der Dorf-Plan wird am Ende betrachtet und es soll auf Besonderheiten hingewiesen werden. In der Bank haben sich viele Geldsteine angesammelt. Was passiert mit diesem Geld? Es soll auf den weiteren Umlauf des Geldes eingegangen werden. Das Geld, das aus der Miete usw. von den Haushalten an die Bank überwiesen wurde, erhalten die Empfänger (Vermieter, Stadtwerke, Versicherungen usw.).

Anschließend bearbeiten die SuS innerhalb ihrer Gruppen das AB „Ergebnis des Dorf-Spiels“ mit den folgenden Fragen:

1. Wie viele Geldsteine sind übrig?
2. Wie viele Zeitsteine sind noch verfügbar?
3. Wie viele Zeitsteine wurden für Haushaltsarbeit eingesetzt?
4. Wie viele Zeitsteine habt ihr mit Freizeitaktivitäten verbracht?
5. Wie kann die noch verfügbare Zeit eingesetzt werden?
6. Was habt ihr aus dem Spiel gelernt?
7. Was ist euch noch aufgefallen?

Die AB werden von der Lehrkraft eingesammelt, um die Ergebnisse am folgenden Tag zu besprechen. Die Verteilung der Ressourcensteine bleibt für den nächsten Tag erst einmal bestehen.

5. Tag (Zeitaufwand: ca. 4 Schulstunden)

Reflexion und Wiederholung des Dorf-Spiels

Der 5. Projekttag soll dazu genutzt werden, die Inhalte der Projektwoche zu wiederholen sowie die Erfahrungen aus dem Dorf-Spiel zu reflektieren. In neu zusammengestellten Gruppen kann das Spiel erneut durchgeführt werden.

Beginnend mit der Besprechung des AB „Ergebnisse des Dorf-Spiels“, tragen die SuS gruppenweise ihre Ergebnisse vor. Währenddessen wird von der Lehrkraft ein Tafelbild erstellt und mit den Antworten von Aufgabe 1-4 ausgefüllt.

Gruppe der...	Ein-Personen-Haushalte	Paar-Haushalte	Familien mit 1 Kind	Familien mit 3 Kindern	Senioren-Haushalte
Lohn/Sozialleistungen					
verfügbare Zeit					
Haushaltsarbeit					
verbrachte Freizeit					

Bei der Besprechung sollen die SuS folgende Zusammenhänge erkennen:

- Ein erheblicher Anteil der verfügbaren Ressource Zeit wird für verpflichtende Tätigkeiten eingesetzt, d.h. der Tagesablauf wird wesentlich strukturiert durch beispielsweise die Erwerbsarbeit bei Erwachsenen und die Schulzeit bei Kindern.
- Das monetäre Haushaltseinkommen setzt sich aus Lohn durch Erwerbsarbeit und staatlichen Transferleistungen (z.B. Rente, Kindergeld) zusammen.
- Die verfügbaren Ressourcen sind knapp. Wirtschaften im Sinne von Haushalten bedeutet somit, klug mit den Ressourcen umzugehen.
- Es gibt weitere verpflichtende Tätigkeiten, die häufig den Verzicht auf Freizeit erfordern. Dazu zählen die vielfältigen Tätigkeiten der Haushaltsarbeit, wie Einkaufen, Waschen, Putzen oder auch das Erledigen von Hausaufgaben.
- Für Haushaltsarbeit wird ein relativ großer Anteil der verfügbaren Zeit eingesetzt. Diese ist grundlegend für die Funktionsfähigkeit des Haushalts sowie für die Bedarfsdeckung

und Bedürfnisbefriedigung der Haushaltsmitglieder. Sie findet dabei nicht nur ausschließlich im Haus(-halt), sondern auch außerhalb statt.

- Freizeit dient, im Gegensatz zur unbezahlten Arbeit, der Regeneration sowie Erholung und steigert die Lebenszufriedenheit. Je nach Tätigkeit kann dies individuell sehr unterschiedlich empfunden werden. So kann Kochen beispielsweise als notwendige Arbeit, aber auch als Hobby und damit als Freizeitvergnügen betrachtet werden.
- Haushalte versorgen sich mit Vorleistungen aus den Betrieben. Im Haushalt werden diese in einem arteigenen Haushaltsproduktionsprozess weiterverarbeitet und es entstehen dabei personale Güter. Dies können materielle Produkte (z.B. aufgeräumtes Zimmer, selbst zubereitete Mahlzeit) oder immaterielle Produkte (z.B. Liebe, Geborgenheit) sein.
- Im Unterschied zu den privaten Gütern sind die personalen Güter unmittelbar an den Bedürfnissen der Haushaltsmitglieder ausgerichtet und können exklusiv und unentgeltlich genutzt werden.
- Wirtschaften bedeutet auch, verfügbare Zeit und Geld in Kombination einzusetzen und nur begrenzt substituieren zu können.

Bei der Besprechung sollen die SuS die Aufteilung der Zeitsteine in bezahlte und unbezahlte Arbeit mit der verbrachten Freizeit sowie den unterschiedlichen Zeiteinsatz/-verteilung aller Haushaltsgruppen miteinander vergleichen. Dabei sollen Besonderheiten herausgearbeitet werden. Abhängig von den Antworten der Aufgaben 5 - 7 auf die gesammelten Ideen der SuS eingegangen werden.

Zum Abschluss des Projekttags kann das Dorf-Spiel erneut durchgeführt werden. Um den SuS hierbei einen Perspektivwechsel zu ermöglichen, werden die Gruppen neu zusammengestellt. Die Erkenntnisse aus der Besprechung sollten mit einfließen.

Eine Abschlussreflexion kann mit folgenden „Blitzlichttrunden“ durchgeführt werden:

1. Wie hat euch das Spiel gefallen?
2. Wie gefällt euch diese Art von Unterricht?
3. Wie empfanget ihr die Gruppenarbeit?

Die Bewertung erfolgt mittels Daumenstellung (hoch/mittig/runter).



1. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Klassenzimmer				
Einstieg	Wiederholung wesentlicher Inhalte aus Projektwoche in Klasse 3	LSG	./.	Die vier Hauptgruppen der Institutionen sowie deren Bedeutung für die Befriedigung der Wünsche und Bedürfnisse werden wiederholt.
Vorbereitung Betriebsbesichtigungen	Informationen zu den Betriebsbesichtigungen	LV	./.	Kurze Beschreibung der Betriebe, die besucht werden; Einteilung der Besichtigungsgruppen.
Interviewbogen	Besprechung Interviewbogen	LSG, GA	Interviewbogen	Zunächst überlegen die SuS selbstständig, welche Fragen sie an das jeweilige Unternehmen stellen würden. Im Anschluss erhalten sie den Interviewbogen, der gemeinsam besprochen wird. In ihrer jeweiligen Gruppe besprechen die SuS den Fragebogen im Hinblick auf den ihnen zugeordneten Betrieb und passen diesen ggf. an. Zudem einigen sie sich untereinander über die Vorgehensweise bei der Befragung (Fragt nur einer oder abwechselnd? Wer notiert die Antworten? Wer macht Fotos? usw.).
Besichtigung	Außerschulische Lernorte erkunden: Betriebsbesichtigungen	Besichtigung	Interviewbogen, Stifte, Kamera	Die Besichtigungsgruppen erkunden die Betriebe vor Ort und führen Befragungen mit Hilfe des Interviewbogens durch. Es können Fotos für die anschließende Präsentation gemacht werden.



2. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Klassenzimmer				
Visualisierung der Besichtigungen durch Collagen	Anfertigen von Collagen aus dem Interviewbogen und eigenen Materialien	GA	Plakate DIN A3, Interviewbogen, Stifte, Schere, Kleber, Bildmaterial für Collagen	Die SuS überlegen sich innerhalb der Gruppe, was sie den anderen Kindern in der Klasse mitteilen und auf dem Plakat darstellen möchten. Jede Gruppe präsentiert drei festgelegte Fragen (Fragen 1-3) und drei selbst ausgewählte Fragen des Interviewbogens. LK weist die SuS auf Besonderheiten hin (z.B. Haushalt und Betriebe unter einem Dach, mithelfende Familienangehörige, Ehrenamt, Entstehungsgeschichte usw.).
Präsentation	Vorstellung der Gruppenergebnisse	Vortrag der GA	Collagen	Die Vorträge sollten zwischen 5-10 Minuten dauern.
Nachbesprechung	Vergleich der besichtigten Betriebe	LSG	./.	LK regt Diskussion zu Gemeinsamkeiten und Unterschieden der vorgestellten Betriebe an.
Abschlussreflexion	Blitzlichttrunden	LSG	./.	1. Haben euch die Besichtigungen Spaß gemacht? 2. Habt ihr neue Dinge gelernt? 3. Habt ihr Interesse an einem der Berufe gefunden? Bewertung mittels Daumenstellungen

**3. Projekttag**

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Dorfraum				
Einstieg Dorf-Plan	Kennenlernen des neuen Dorf-Plans mit den 22 festgelegten Betrieben und Vergleich zum Dorf aus Klasse 3	LSG (Sitzkreis)	Dorf-Plan mit Betrieben	Leitfrage: Was fällt euch auf? Was war im letzten Jahr anders? Den SuS sollte auffallen, dass die Häuser nun Namen und Funktionen haben, d.h. das Dorf ist bereits gestaltet und es gibt festgelegte Betriebe. Außerdem sind die Betriebe in Bereiche („Kästchen“) eingeteilt. Bisher gibt es noch keine Bewohner im Dorf.
Klassenzimmer				
Reifen-Modell (I)	Produktion im Unternehmen	LSG (Sitzkreis), GA	Reifen, Zettel, Stifte	Es wird ein Reifen in die Mitte des Sitzkreises platziert, in den ein Zettel mit der Aufschrift „Unternehmen“ gelegt wird. Die SuS sollen Eigenschaften von Unternehmen sammeln, auf Zetteln notieren und in den Reifen legen. Der Begriff „privates Gut“ wird eingeführt ebenso wie das Unternehmensziel „Geld verdienen“.
Einstieg Haushaltsproduktion	Bedeutung des Haushalts für die Familie erkennen	GA/PA, LSG	AB „Bedeutung des Haushalts für die Familie“	Bearbeitung des AB sowie anschließende Besprechung in der Klasse. Der Begriff Haushaltsproduktion wird eingeführt.
Reifen-Modell (II)	Produktion im Haushalt	LSG (Sitzkreis)	Reifen, Zettel, Stifte	Ein weiterer Reifen wird in die Mitte des Sitzkreises platziert, in den ein Zettel mit der Aufschrift „Haushalt“ gelegt wird. Mit Hilfe des ausgefüllten AB sammeln die SuS Beispiele für Güter, die im Haushalt produziert werden und halten diese auf Zetteln fest. Der Begriff „personales Gut“ wird eingeführt und die Besonderheiten herausgearbeitet. Das Haushaltsziel „Haushaltsmitglieder versorgen“ wird notiert und in den Reifen gelegt.



Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Reifen-Modell (III)	Gemeinsamkeiten von Haushalten und Unternehmen	LSG (Sitzkreis)	Reifen, Zettel, Stifte	Die beiden Reifen werden zusammen geschoben, sodass eine Schnittmenge entsteht. In dieser Schnittmenge werden Ideen zu Gemeinsamkeiten von Haushalten und Unternehmen gesammelt. Wichtig: Betriebe, Produktion, Organisation, Arbeit, Vorleistungen besorgen, usw.
Güter von Staat und Vereinen	Besprechung	LSG (Sitzkreis)	./.	Zusätzlich können die SuS überlegen, was die anderen Institutionen Staat (z.B.: innere und äußere Sicherheit) und Vereine (z.B.: Spaß, körperliche Fitness, Gemeinschaftsgefühl, Zufriedenheit) produzieren.
Dorfraum				
Einführung der Haushaltsformen	Ergänzung des Dorf-Plans durch Gruppen verschiedener Haushaltsformen als Dorfbewohner	LSG (Sitzkreis)	Dorf-Plan	Leitfrage: Was fehlt in diesem Dorf? Wer lebt dort? Die SuS nennen verschiedene Haushaltsformen und Personen- bzw. Altersgruppen. Hinführend auf die Gruppen der Haushaltsformen ergänzt die LK die Antworten der SuS, so dass am Ende die fünf Haushaltsgruppen an der Tafel zusammengefasst aufgelistet sind.
Einstieg Wohnhäuser	Einteilung der Haushaltsgruppenhäuser in vier Bereiche	LSG	Tafelbild, Wohnhäuser	An einem Tafelbild wird ein Haushaltsgruppenhaus gezeichnet und in vier leere Bereiche geteilt. Es soll besprochen werden, welche Mittel (Ressourcen) im Haushalt eingesetzt und als wesentliche Grundlagen für die Haushaltsproduktion genutzt werden. Zum einen ist es die Ressource Zeit und zum anderen die Ressource Geld für den Erwerb von Vorleistungen am Markt. Die gesammelten Ideen werden in die entsprechenden Kästchen geschrieben, so dass am Ende die LK den Begriffen in den Feldern die entsprechenden Überschriften zuteilen kann. Die fünf Wohnhäuser werden anschließend auf dem Dorf-Plan ergänzend verteilt.



4. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Dorfraum				
Vorbereitung des Dorf-Spiels	Verteilung der Geldsteine auf dem Dorf-Plan		Dorf-Plan, Geldsteine	Zur Vorbereitung des Dorf-Spiels werden die Geldsteine für Erwerbsarbeit und Transferzahlungen von der LK auf die Betriebe verteilt.
Klassenzimmer				
Einstieg Geld	Funktionen und Herkunft der Ressource Geld	EA, LV	AB „Wofür brauchen wir Geld?“, Schaubilder „Vereinfachte Darstellung der Geldversorgung der Wirtschaft im Inland“ und „Wofür wird das Geld ausgegeben?“, OHP	Anhand des AB sollen die SuS die Funktionen des Geldes (Tauschmittel, Wertaufbewahrungsmittel, Wertmaßstab) herausarbeiten. Die Frage nach der Herkunft des Geldes soll mit dem Schaubild „Vereinfachte Darstellung der Geldversorgung der Wirtschaft im Inland“ beantwortet werden. Anschließend werden die Ausgaben des privaten Haushalts bzw. von Kindern, Eltern und Großeltern anhand von Beispielen besprochen.
Dorfraum				
Einstieg in das Dorf-Spiel	Einteilung der Haushaltsgruppen; Ressource Geld im Dorf	LSG	Dorf-Plan, Wohnhäuser	Die SuS werden in fünf Gruppen (= Gruppen der Haushaltsformen) eingeteilt und setzen sich neben ihren Wohnhäusern um den Dorf-Plan herum. Leitfrage: „Was ist neu?“ Geldsteine in den Betrieben als Kassenbestand und im Bürgerzentrum für Transferzahlungen.
Dorf-Spiel (I)	Verteilung der Ressource Zeit	LV	Zeitsteine	Die Haushaltsgruppen erhalten die entsprechende Anzahl an Zeitsteinen und platzieren diese in das Feld „verfügbare Zeit“ ihrer Wohnhäuser. Die Zeitsteine der Kinder in den Familienhaushalten sind durch eine andere Farbe gekennzeichnet.



Unterrichtssequenz	Inhalt	Material	Methode	Kommentar
Dorf-Spiel (II)	Einteilung der verpflichtenden Zeit für den Erwerb von Geld	GA	./.	Die SuS überlegen sich gruppenweise (Ausnahme: Gruppe der Senioren-Haushalte), wie viele ihrer Zeitsteine sie für Erwerbsarbeit verwenden. Sie legen die entsprechende Anzahl an Zeitsteinen neben ihr Wohnhaus. Beginnend mit der Gruppe der Ein-Personen-Haushalte tragen die SuS ihre Zahl vor und begründen diese kurz. Die einzelnen Gruppen tauschen nun der Reihe nach jeweils einen Zeitstein gegen einen Geldstein in den Betrieben. Dies wird fortgesetzt bis keine Geldsteine mehr in den Betrieben liegen oder alle zuvor festgelegten Zeitsteine für Erwerbsarbeit eingetauscht wurden. Es können dabei noch Geldsteine in den Betrieben liegen bleiben und im Laufe des Spiels eingewechselt werden. Die eingetauschten Geldsteine werden in das Feld „Lohn/Sozialleistungen“ der jeweiligen Gruppenhäuser gelegt.
	Abgabe der verpflichtenden Zeit für den Erwerb von Wissen	LV	./.	Die Kinder in den Familienhaushalten legen die Hälfte ihrer Zeitsteine in die Grundschule (sechs Steine pro Kind) in das Feld „Arbeit ohne Lohn“. Denn die von ihnen verbrachte Zeit für die Ausbildung (= Arbeit ohne Lohn) nimmt einen erheblichen Teil ihrer verfügbaren Zeit ein.
	Auszahlung der Transferzahlungen	LV	Geldsteine	Anschließend erfolgt die Auszahlung der Transferzahlungen aus dem Feld „Geld für Soziales“ im Bürgerzentrum. Die Gruppe der Senioren-Haushalte erhält pro Haushaltsmitglied vier Geldsteine (= acht Geldsteine. Die Familien-Haushalte erhalten pro Kind im Haushalt ein Geldstein. Die Geldsteine kommen in das Feld „Lohn/Sozialleistungen“ der jeweiligen Gruppen.



Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Dorf-Spiel (III)	Gestaltung der Versorgungsprozesse der Haushaltsgruppen anhand der Ereigniskarten	GA	Ereigniskarten	Jede Gruppe erhält die für sie vorgesehenen Ereigniskarten in beliebiger Reihenfolge. Beginnend mit dem Ein-Personen-Haushalt zieht jede Gruppe nacheinander eine Ereigniskarte und liest diese laut vor. Ziel ist es, die Versorgungsprozesse durch den klugen Einsatz der knappen Ressourcen Zeit und Geld in den privaten Haushalten zu gestalten. Dabei stellt die Ressource Zeit das Aktivitätspotenzial der Haushaltsmitglieder dar, die für bezahlte und unbezahlte Arbeit sowie für Freizeit eingesetzt werden kann. Ein überlegter Umgang mit den Ressourcensteinen ermöglicht jeder Gruppe die Erfüllung der Ereigniskarten. Gelingt dies nicht, so scheidet die entsprechende Gruppe aus. Die einzelnen Spielschritte werden von der LK geleitet. Gemeinsam mit den SuS sollen die Handlungen nachvollzogen und inhaltlich begründet werden.
Nachbesprechung des Dorf-Spiels	Diskussion zu Besonderheiten, z.B. Bank	LSG	./.	Der Dorf-Plan wird betrachtet und es soll auf Besonderheiten hingewiesen werden. In der Bank haben sich viele Geldsteine angesammelt. Was passiert mit diesem Geld? Es soll auf den weiteren Umlauf des Geldes eingegangen werden. Das Geld, das aus der Miete usw. von den Haushalten an die Bank überwiesen wurde, erhalten die Empfänger (Vermieter, Stadtwerke, Versicherungen usw.).
Ergebnis des Dorf-Spiels	Schriftliches Festhalten des Ergebnisses des Dorf-Spiels	GA	AB „Ergebnis des Dorf-Spiels“	Mit Hilfe des AB halten die SuS gruppenweise die wichtigsten Ergebnisse des Dorf-Spiels fest. Außerdem haben sie die Möglichkeit, eigene Gedanken zum Dorf-Spiel einzubringen. Die AB werden von der LK abschließend eingesammelt.



5. Projekttag

Unterrichtssequenz	Inhalt	Methode	Material	Kommentar
Klassenzimmer				
Reflexion Dorf-Spiel	Besprechung des AB „Ergebnis des Dorf-Spiels“	LSG	AB „Ergebnis des Dorf-Spiels“, Tafel, Kreide	Mit Hilfe der Ergebnisse des AB sollen die SuS die Erfahrungen aus dem Dorf-Spiel reflektieren. Während der Besprechung des AB wird von der LK ein Tafelbild erstellt, das die Antworten der Fragen 1-4 zusammenfasst. Die wesentlichen Lernziele und ökonomischen Zusammenhänge sollen anschließend gemeinsam erarbeitet werden.
Dorfraum				
Abschluss des Dorf-Spiels	Wiederholte Durchführung des Dorf-Spiels mit neuer Gruppeneinteilung	GA	Dorf-Plan, Wohnhäuser	Zum Abschluss des Projekttages kann das Dorf-Spiel erneut durchgeführt werden. Um den SuS einen Perspektivwechsel zu verdeutlichen, werden die Gruppen neu zusammengestellt. Die Erkenntnisse aus der Besprechung sollten mit einfließen.
Abschlussreflexion	Blitzlichttrunden	LSG	./.	1. Wie hat euch das Spiel gefallen? 2. Wie gefällt euch diese Art von Unterricht? 3. Wie empfindet ihr die Gruppenarbeit? Bewertung mittels Daumenstellung