

## Lehr- und Lernmaterial

# Partizipatives Klassenbudget - Gemeinsam über Geld entscheiden

## Kurzbeschreibung

Mit diesem Lernpaket stehen Abläufe und Methoden im Vordergrund, die den Schüler:innen helfen sollen, das WIR vor das ICH zu stellen. Das Sprechen im Kreis und das gemeinsame Treffen von Entscheidungen wird geübt und gefestigt (Konsent). Spielerisch erleben die Schüler:innen als Mobilitäts- und Ernährungsrat, wie sich Kaufentscheidungen auf Umwelt, Gesundheit und das Miteinander auswirken. Nach Möglichkeiten erhält die Klasse zum krönenden Abschluss ein reales Budget zur gemeinschaftlichen Verwendung. Budgetverantwortung, gelebte Selbstorganisation und Beteiligung werden so spielerisch gefördert.

*Beim vorliegenden Material handelt es sich um einen Entwurf, der für den Schulpiloten der Stiftung WirtschaftsBildung als Prototyp entwickelt wurde und im Schuljahr 2022/23 evaluiert wird. Wenn sie Anregungen zum Material haben, freuen wir uns sehr über ihre Rückmeldung an: [office@wirtschaft-erleben.at](mailto:office@wirtschaft-erleben.at).*

## Inhaltsverzeichnis

2	Überblick
3-5	Inhaltliche & Methodische Einführung
6	Umsetzungsvorschlag kompakt
7-18	Umsetzungsvorschlag + Lernziele detailliert
19	Materialien
20	Lösungen
21	Anhang



# ÜBERBLICK

Themenbereich	Haushalt, Konsum & persönliche Finanzen
<b>Dauer</b>	<p>8 Unterrichtseinheiten (à 50 Minuten; empfohlen: 4 Doppelstunden)</p> <p>Phase 1 (2 UE): im Kompetenzbereich Leben und Wirtschaften im eigenen Haushalt</p> <p>Phase 2 – 1. Level (2 UE): im Kompetenzbereich Leben und Wirtschaften in aller Welt</p> <p>Phase 2 – 2. Level (2 UE): im Kompetenzbereich Leben und Wirtschaften im Hinblick auf nachhaltige Ernährung</p> <p>Phase 3 (2 UE): Wiederholung, Reflexion und Anwendung</p>
<b>Keywords</b>	Soziokratie; Haushaltseinkommen; Nachhaltigkeit
<b>Schulstufe</b>	5. Schulstufe
<b>Fach</b>	Geographie und Wirtschaftskunde
<b>Fächervernetzung</b>	Deutsch; Soziales Lernen; Mathematik; Ethik; Religion; Politische Bildung
<b>Lehrplanbezug GWK nach <a href="#">LP-Entwurf</a> vom 11.07.2022</b>	<p><i>Kompetenzbereiche</i> Leben und Wirtschaften im eigenen Haushalt</p> <p>Die Schüler:innen können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>im Haushalt das Produzieren und Konsumieren sowie den Umgang mit Geld den Umgang mit Geld analysieren.</li> </ul>
<b>Ergänzende Lernziele</b>	<p>Die Schüler:innen können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei Wohnen und Mobilität unter Beachtung von Lebensqualität und Nachhaltigkeit analysieren.</li> <li>Lebensstile in Bezug auf Konzepte der Nachhaltigkeit bewerten.</li> <li>Entscheidungen nach soziokratischen Grundprinzipien treffen.</li> <li>Auswirkungen von Kaufentscheidungen auf Umwelt, Gesundheit und Miteinander analysieren und reflektieren.</li> <li>gemeinsam getragene Lösungen erarbeiten.</li> </ul>
<b>Autor:innen</b>	Lisa Praeg, BA; Anna Schiffels, MA
<b>Jahr</b>	2022



# INHALTLICHE & METHODISCHE EINFÜHRUNG

## Inhaltliche Einführung

### Konsent vs. Mehrheitsabstimmung einfach erklären (PPT)

Mithilfe des folgenden Beispiels kann den Schüler:innen leicht verständlich der Unterschied zwischen Konsent (auf der Abbildung als „Toleranzbereich O.K.“ bezeichnet) und Mehrheitsbestimmung (= Konsens, auf der Grafik als „Präferenz“ bezeichnet) erklärt werden.

Situation:

In einer Schule müssen die Wände in den Klassenzimmern neu gestrichen werden. Der Schüler:innen-Rat wird gefragt, welche Farbe dafür verwendet wird. Es stehen die Farben Rot oder Gelb zur Auswahl. In einer Mehrheitsabstimmung kommt zum Beispiel heraus, dass 10 Kinder für Rot stimmen und 3 Kinder für Gelb. So würden die Wände dann Rot gestrichen werden.



Würde dieser Entscheidungsprozess mit Konsent ablaufen, würde zuerst definiert werden, was das Ziel der Entscheidung ist. Also zum Beispiel, dass die neue Farbe das Lernen unterstützen soll. So könnte nun ein:e Schüler:in argumentieren, dass die Farbe Rot die Eigenschaft hat zu aktivieren, aber auch mit Wut und Aggression in Verbindung gebracht werden kann. Die Farbe Gelb hingegen hat die Eigenschaft die Konzentration zu fördern. Mit diesem gut begründeten Argument würde der Vorschlag möglicherweise auf Gelb fallen. Das macht für alle Sinn, auch wenn sie persönlich die Farbe Rot vielleicht lieber mögen.

Bringt ein:e Schüler:in im Laufe der Entscheidungsfindung einen nachvollziehbaren und berechtigten Grund vor, warum sie:er keinesfalls mit der Entscheidung leben könnte, das Klassenzimmer Rot bzw. Gelb zu streichen, spricht man von einem (begründeten) Einwand.

Die Schüler:innen wissen nun, dass ihnen ein gemeinsames Ziel hilft, um gute Entscheidungen zu treffen und herauszufinden, wofür sie einen Konsent und wofür einen Einwand haben. Für schnelle Entscheidungen helfen auch die Handzeichen auf Folie 5.

### Klassenmanagement: Entscheidungsfindung mit Soziokratie

Das Entscheiden mittels Mehrheitsabstimmung hat oft den Nachteil, dass bis zu 49 % die Entscheidung nicht mittragen. Außerdem dauert das Finden eines Konsenses, also der gemeinsamen Präferenz, in Gruppen meistens (zu) lange. Zum Glück sind dies nicht die einzigen Entscheidungsmethoden. In diesem Lernpaket lernt die Klasse soziokratisch, also im Konsent, zu entscheiden und einen systemischen Konsens zu finden. Soziokratie<sup>1</sup> ist eine Organisationsform, die weltweit in Unternehmen,

<sup>1</sup> Soziokratie Zentrum (2022) Vier Basisprinzipien. <https://soziokratiezentrum.org/ueber-soziokratie/grundlagen-basis-prinzipien/>. Zugriffen am 06.10.2022.



NGOs und Schulen<sup>2</sup> Anwendung findet. Das bedeutet: „Wir entscheiden gemeinsam“. Die Gleichwertigkeit aller Beteiligten steht hier im Vordergrund. Konsent bedeutet: „Gut genug für jetzt. Sicher genug, um auszuprobieren. Die Lösung bringt uns näher zum gemeinsamen Ziel. Ich habe keine Einwände dagegen“. Soziokratie kann Empathie und Vertrauen fördern, den Zusammenhalt stärken und eine Kultur sowohl der Perspektivenvielfalt als auch der Kollaboration schaffen.

## Methodische Hinweise

Die Schüler:innen erlernen spielerisch Kompetenzen rund um Gruppenmoderation, Entscheidungsfindung, Beschaffungsmodelle und Wechselwirkung von Kaufentscheidungen. Für Lehrpersonen gibt es Anregungen, wie partizipative Entscheidungsprozesse angeleitet und Schüler:innen selbstorganisiertes Arbeiten als Gruppe erproben können.

### Partizipation und gemeinsame Ziele

In Gruppen stehen wir oft vor der Herausforderung, Entscheidungen zu treffen, die von allen mitgetragen und mitverantwortet werden. **Mitverantwortung** entsteht durch **Mitbestimmung** von Gruppen. Hierbei ist es wichtig, stets klar zu kommunizieren, zu was eingeladen wird. Die Vorstufen von Beteiligung sind vereinfacht das Informieren und das Einladen zur Meinungsbildung. Erst beim Öffnen zur Mitbestimmung und Selbstverwaltung spricht man von Beteiligung<sup>3</sup>.

Um gemeinsam effizient zu entscheiden, ist es wichtig, das Ziel festzulegen, das es gemeinsam zu erreichen gilt. Im Material kommt das WHY-HOW-WHAT Modell von Simon Sinek<sup>4</sup> zum Einsatz, welches ein zentrales Führungsinstrument ist, um das Warum und Wofür festzulegen, bevor konkrete Ideen gesammelt werden.

### Meta-Rollen und Sprechen im Kreis: Ein Lernfeld für Extrovertierte

**Meta-Rollen** sind verschiedene Aufgaben und Verantwortungen in den Kleingruppen. Besonders herausfordernd ist die Rolle der **Moderation**. In einer Gruppe gibt es oft einzelne Personen, die besonders extrovertiert sind und gerne viel reden. Das kann manchmal dazu führen, dass andere Gruppenmitglieder kaum oder gar nicht zu Wort kommen. Im Rahmen dieses Lernmaterials bekommen speziell diese Schüler:innen eine neue, wichtige Verantwortung: Sie werden eingeladen, ihre Stärke neu einzusetzen und sich in der Moderation zu üben. Als Moderator:innen sind sie verantwortlich darauf zu achten, dass alle in der Kleingruppe zu Wort kommen und dass sie selbst die eigenen Ideen und Meinungen erst mal zurückhalten. Für die Gemeinschaft und somit auch für das Finden einer gemeinsamen Lösung kann es eine große Bereicherung sein, wenn alle Personen zu Wort kommen und ihre Perspektiven einbringen können.

Die Kommunikationsform des Sprechens im Kreis bietet dafür Orientierung und strukturelle Unterstützung. Jede:r hat der Reihe nach die Möglichkeit, etwas zu sagen. Die anderen hören zu und warten, bis sie an der Reihe sind. Wenn jemandem beim Zuhören eine Idee einfällt, die unbedingt alle

<sup>2</sup> Sociocracy For All (2022) School Governance Using Sociocracy. <https://www.sociocracyforall.org/sociocracy-in-schools/> (englisch). Zugriffen am 06.10.2022. Kollaborationskultur (2022) Das Schulwohl und den Klassenverband stärken – mit Kommunikationskulturtechniken und praktischer politischer Bildung. <https://www.kollaborationskultur.com/bildung> (deutsch). Zugriffen am 06.10.2022.

<sup>3</sup> Junges Land (2022) Erfolgreiche Umsetzung. <https://jungesland.de/themen/jugendbeteiligung/erfolgreiche-umsetzung/>. Zugriffen am 06.10.2022.

<sup>4</sup> Andreas Diehl (2019) Why, How, What – Der Golden Circle von Simon Sinek als Führungsinstrument. <https://digitaleneuordnung.de/blog/why-how-what/>. Zugriffen am 06.10.2022.



hören sollen, ersucht die Moderation, die Idee aufzuschreiben und der Person, die gerade spricht, wieder zuzuhören.

### Entscheidungsfindung mit Systemischem Konsensieren

Neben dem Konsent gibt es eine weitere hilfreiche Entscheidungsmethode: Mittels systemischem Konsensieren wird die Lösung gefunden, die dem Konsens am Nächsten kommt und die den geringsten Gruppenwiderstand hat. Beim systemischen Konsensieren werden unterschiedliche Meinungen in ihrer Vielfalt akzeptiert. Gruppen bleiben auch in komplexen Situationen handlungsfähig. Und zwar nicht, weil eine Einzelperson die Führung übernimmt, sondern weil die Gruppe gemeinsam nach einer Lösung sucht, die am wenigsten abgelehnt wird und damit die größte Akzeptanz erfährt.

Der genaue Ablauf dieser Methode wird im Umsetzungsvorschlag erläutert.

### Erfahrungen statt Wettkampf oder korrekte Lösungen

Für die gemeinsame Lernerfahrung „Partizipatives Klassenbudget“ ist es hilfreich, den Schüler:innen zu vermitteln, dass es nicht um Wettbewerb geht und nicht die Gruppe gewinnt, die den gesamten Wochenplan als erstes erarbeitet oder die meisten Sonderpunkte erwirtschaftet hat. Es geht darum, Erfahrungen zu sammeln, wie das gemeinsame Finden von Lösungen im Konsent geht, wie alle zu Wort kommen und sich zur Lösungsfindung einbringen können. Alle Erfahrungen sind wertvoll und wichtig, um gemeinsam daraus zu lernen, wie man als Gruppe mit Budget wirtschaftet. Die Schüler:innen können sich auch untereinander Tipps geben und sich unterstützen, wie sie diese Aufgabe noch besser bewältigen können. ***Gemeinsam zum Ziel zu kommen und kreative Lösungen zu finden, darum geht es.***

Für die Reflexionsrunden und Gruppenberichte kann wieder das Kommunikationsformat der Rederunden verwendet werden: Die Schüler:innen sprechen der Reihe nach (kein Muss!), hören sich jeweils zu, unterbrechen sich nicht und halten gemeinsam einen bewertungsfreien Raum. So ist es möglich, Meinungsvielfalt aufzubauen und voneinander zu lernen.



# UMSETZUNGSVORSCHLAG KOMPAKT

Aufteilung des Lernpaketes auf vier Phasen á 2 UE			
Zeit	Phase	Kurzbeschreibung	Inhalte
2 UE	<b>Phase 1</b>	In Phase 1 wird ein Dialog über individuelle und gemeinsame Ziele für die Verwendung eines gemeinsamen Budgets angeregt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ideensammlung und Zielsetzung für gemeinsame Anschaffungen</li> <li>erstes Praktizieren von selbstmoderiertem Sprechen im Kreis und Konsent-Findung</li> <li>gemeinsame Reflexion</li> </ul>
2 UE	<b>Phase 2 – 1. Level</b>	SuS <sup>5</sup> werden als Mobilitätsrat in die Lage versetzt, die Auswirkungen von Kaufentscheidungen auf Gesundheit, Umwelt und Miteinander zu verstehen und anzuwenden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planspiel „Mobilitätsrat“ in Kleingruppen spielen</li> <li>Praktizieren von selbstmoderiertem Sprechen im Kreis und Konsent-Findung</li> <li>gemeinsame Reflexion</li> </ul>
2 UE	<b>Phase 2 – 2. Level</b>	Als Ernährungsrat erarbeiten SuS einen Essensplan für die Schulkantine. In beiden Planspielen lernen sie, wie sich ihre Kaufentscheidungen auf Umwelt, Gesundheit und Miteinander auswirken.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planspiel „Ernährungsrat“ in Kleingruppen spielen</li> <li>Ablauf gleicht dem ersten Planspiel</li> </ul>
2 UE	<b>Phase 3</b>	SuS nutzen ihre erlernten Kompetenzen rund um Gruppenmoderation, Entscheidungsfindung, Wechselwirkung von Kaufentscheidungen und Beschaffungsmodelle, um gemeinsam zu entscheiden, wie sie diese 100 € verwenden wollen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klärung der Rahmenbedingungen zur Verwendung der 100 €</li> <li>Praktizieren von selbstmoderiertem Sprechen im Kreis, Konsent-Findung und systemischem Konsensieren</li> <li>Verwendungszweck partizipativ und selbstorganisiert finden</li> <li>Feiern, gemeinsame Reflexion und Abschluss</li> </ul>

<sup>5</sup> Verwendete Abkürzungen in der Planungsmatrix: M = Material; SuS = Schülerinnen und Schüler; L = Lehrperson; PPT = Powerpoint-Präsentation



# UMSETZUNGSVORSCHLAG DETAILLIERT

Phase 1: Dialog				
Zeit	Phase	Ablauf	Material	Hinweise
20'	<b>Einstieg ins Thema „Partizipatives Klassenbudget - Gemeinsam über Geld entscheiden“</b>	<p>L-S-Gespräch zur Einleitung ins Thema, Antworten der SuS sammeln (Tafel, Bodenkarten...), Ablauf der nächsten Stunden erklären</p> <p><b>Ablauf: Siehe Phasen</b></p>	<p><u>PPT</u> (Folie 1+2)</p> <p><b>Bodenkarten (Arbeitsmaterial 2, Seite 1-5)</b></p>	<p>L legt Bodenkarten (im Staat, im Unternehmen, ...) auf. Diese können zum Clustern der Antworten dienen. Das „WARUM und WOFÜR“ steht im Fokus.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wo wird überall gemeinsam über Geld entschieden? Bei Antworten wie „Firma“ kann z. B. kurz erklärt werden, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, wo unterschiedlich viele Menschen die Hauptverantwortung haben und Entscheidungen treffen. Bei der Antwort „Familie“ kann gefragt werden, wer z. B. mitentscheiden darf, wie viel Taschengeld sie:er bekommt oder was damit gekauft und nicht gekauft werden soll.</li> <li>2. Welche Möglichkeiten, außer etwas zu kaufen, fallen euch noch ein? Welche anderen Möglichkeiten fallen euch ein, statt etwas ganz alleine zu besitzen? (PPT Folie 1+2)</li> <li>3. Was könnte beim gemeinsamen Entscheiden über Geld schwierig und herausfordernd sein? Welche Probleme könnte es geben?</li> <li>4. Welche Stärken und Fähigkeiten sind hilfreich, um gut gemeinsam über Geld zu entscheiden? Was wäre hilfreich zu wissen, um die vorher genannten Probleme nicht zu haben?</li> </ol> <p>Überleitung: Wir lernen nun, wie es gelingen kann, erfolgreich gemeinsam über Geld zu entscheiden.</p>



5'	<b>Erste Ideen sammeln</b>	Im Plenum erste Ideen sammeln	<b>PPT (Folie 3)</b>	Im Plenum werden spontan erste Ideen gesammelt, was SuS gerne anschaffen würden, wenn sie ein Klassenbudget zur Verfügung hätten. L hält die Ergebnisse fest und versucht sie zu clustern (z. B. Ausflug, Reise, Spenden, langfristige Anschaffung für etwas in der Klasse, ...).
10-15'	<b>Kleingruppen bilden</b>	Überleitung zum Thema des gemeinsamen Entscheidens, Gruppen durch Zufallsprinzip bilden, Rollen erklären	<u>Meta-Rollenkarten</u> (5x)	<p>Überleitung: Nach dem Sammeln von vielen Möglichkeiten darf der Aspekt des gemeinsamen Entscheidens nicht vergessen werden. Darum geht es im nächsten Schritt.</p> <p>L leitet zum Thema des gemeinsamen Entscheidens über. Danach werden anhand von Rollenkarten nach Zufallsprinzip Gruppen von 4-5 SuS (am besten 4 SuS) gebildet. Die Karten werden dazu am Boden verteilt. Die SuS ziehen jeweils eine Karte. Der Buchstabe im Eck symbolisiert die Gruppenzuweisung. L erklärt anschließend alle Rollen erklärt und klärt Verständnisfragen. Sind 4 SuS in einer Gruppe, entfällt die Rolle „Zeithüter:in“. Die Karten werden je nach Gruppengröße aussortiert.</p> <p>Die Rollenkarten sollten aufbewahrt oder die Rollen und Gruppenzuteilung notiert werden, da diese bis zum Ende von Phase 3 gültig sind.</p>
15'	<b>Aufgabe 1: Vorschläge</b>	Gruppen arbeiten selbstständig mithilfe des Arbeitsblattes	<b>Arbeitsblatt #1:</b> <u>Was für Vorschläge haben wir gemacht?</u> (1x pro Kleingruppe)	<p>L erklärt das Arbeitsblatt und verteilt dieses dann an die Gruppenvertreter:innen. Die SuS arbeiten eigenständig in Gruppen. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum besprochen.</p> <p>Nach diesem Schritt bietet sich eine kurze Pause an.</p>





20'	<b>Ziele definieren für eine gemeinsame Investition</b>	<p>Begriff Konsent erklären (siehe Einführung + PPT Folie 4+5)</p> <p>Anschließend Arbeitsblatt 2 erklären und austeilen, Gruppen arbeiten wieder selbstständig</p>	<p><u>Arbeitsblatt 2 und Merkblatt 1</u> (pro Gruppe je 1x)</p>	<p>Mögliche Überleitung: „Es gibt unterschiedliche Eigenschaften, die sich hinter einer Anschaffung verbergen. In den Gruppen werdet ihr euch jetzt damit auseinanderzusetzen, was euch wichtig ist, wenn ihr euer gemeinsames Geld einsetzt. Warum oder wofür wollt ihr in Zukunft gemeinsames Geld verwenden?“</p> <p>Fokus auf Konsent soll helfen Ziele zu definieren, die als Gruppe wichtig und nicht unbedingt persönliche Präferenzen sind.</p> <p>L erklärt das Arbeitsblatt 2 und SuS arbeiten wiederum selbstständig daran</p>
20'	<b>Gruppenberichte und Reflexion</b>	<p>Rollenkarten einsammeln, Sesselkreis bilden, gemeinsam reflektieren</p>		<p><b>Gruppenberichte:</b> An die Gruppensprecher:innen: „Wie ist es euch mit dieser Aufgabe ergangen? Was habt ihr besprochen?“</p> <p><b>Ziele für Klassenbudget:</b> Sie können von den Schreiber:innen auf ein Plakat geschrieben werden. Wenn alle Ziele oben stehen, einmal im Kreis herumfragen, ob die SuS sich diese Ziele für ihre zukünftigen Entscheidungen rund um Geld vornehmen wollen. Einwände hören und ggf. einarbeiten. Zur Ergebnissicherung hängt L Plakat mit Zielen im Klassenzimmer auf (v. a. relevant für Phase 3).</p> <p><b>Selbstreflexion:</b> „Überlegt euch, was ihr in den letzten zwei Stunden über euch selber gelernt habt: Was ist Dir wichtig? Was ist Dir nicht wichtig? Was ist dir in deiner Rolle (Schreiber:in, Moderator:in ...) gut gelungen?“</p> <p><b>Gemeinsame Reflexion:</b> „Was habt ihr von anderen in der Gruppe gelernt? Was habt ihr über euch gelernt?“</p> <p>Abschließend kann auch L eigene Beobachtungen äußern und ankündigen, wann es mit Phase 2 weitergeht.</p>



Phase 2 – 1. Level: Mobilitätsrat				
Zeit	Phase	Ablauf	Material	Hinweise
15'	<b>Wiederholung Phase 1 + Festlegung Moderationsrolle</b>	Gemeinsame Wiederholung des Gelernten im Plenum (z. B. Begriffe Konsens, Konsent und Einwand), SuS gehen wieder in ihre Kleingruppen, L teilt die Moderationsrollen zu und erklärt sie kurz		<p>Findung der Moderationsrolle: siehe „Methodische Einführung – Meta-Rollen und Sprechen im Kreis“. Hierbei werden besonders extrovertierte SuS eingeladen, diese wertvolle Aufgabe der Moderation zu übernehmen. Eventuell darauf achten, wie die anderen Rollen in der Kleingruppe neu verteilt werden.</p> <p>Im ersten Schritt sollen sich die Moderator:innen nur auf ihre neue Aufgabe konzentrieren und sich inhaltlich nicht einbringen. Dafür eignet sich das Planspiel 1. Wenn dies schon gut gelingt, kann die Moderation im Planspiel 2 die Doppelrolle ausprobieren. Dann ist es hilfreich, wenn jemand in der Kleingruppe die Moderation gegebenenfalls daran erinnert, wenn sie ihre Moderationsrolle verlassen hat und wieder im vollen Redefluss gelandet ist.</p>
5-10'	<b>Einleitung ins Planspiel: Mobilitätsrat</b>	Regeln und Phasen der ersten Spielrunde „Mobilitätsrat“ erklären	<u>Spielplan</u> , <u>Punkteblatt</u> , <u>?- und !-Karten</u> (geschnitten, 1x pro Gruppe)	<p>In der ersten Spielrunde sind SuS ein fiktiver Mobilitätsrat der Schule und haben die Aufgabe, einen bestimmten Mobilitäts-Mix für den Schulweg für alle SuS und Lehrkräfte zu empfehlen. SuS haben ein gewisses Budget zur Verfügung und sollen darauf achten, dass sich ihre Entscheidungen positiv auf Umwelt, Gesundheit und Gemeinschaft auswirkt. L erklärt zunächst die Regeln und leitet durch die Phasen des Spiels. Während des Spiels steht L als Ansprechperson zur Verfügung. Abschließend fügt L hinzu, was mit den Ergebnissen des Mobilitätsrates passieren wird (siehe Lösungen).</p> <p><b>Spieldauer:</b> ca. 70 Minuten Spielzeit und 20 Minuten Reflexionszeit im Klassenverband</p>



				<p><b>Erklärungen:</b> Um <b>Anschaffungen</b> zu machen, benötigt man Ressourcen und muss gemeinsam über diese Ressourcen entscheiden.</p> <p>Der <b>Mobilitätsrat</b> hat die Aufgabe, Entscheidungen rund um Mobilität zu treffen und darauf zu achten, dass SuS, LuL und Schulangestellte möglichst sicher, gesund, umweltfreundlich und gemeinschaftsfördernd zur Schule und nach Hause kommen.</p> <p><b>Planspiel vs. Realität:</b> Es werden Herausforderungskarten und Ereigniskarten durchgespielt. Dabei kann es sein, dass die Auswahl nicht zum aktuellen Schulweg der SuS passt. Die Konfliktlots:innen können hier notieren, wenn bemerkt wird, dass eine Auswahl für SuS nicht passt. SuS sollen sich davon aber nicht vom Spielen abhalten lassen. Die Entscheidung wird getroffen und es wird weitergespielt.</p>
5-10'	<b>Spielaufbau anleiten</b>	Einleitung und Erklärung des Ablaufes	<u>Anleitung Planspiel Vorbereitung „Mobilitätsrat“</u> (für Lehrkraft)	Hinweise und Erklärungen im verlinkten Arbeitsblatt
30'	<b>Spielstart</b>	Durchführen des Spiels „Mobilitätsrat“, SuS arbeiten selbstständig	<b>Spielkarten, Spielplan, Punkteblatt</b>	L tritt in eine beobachtende Rolle ein. SuS sollen die Erfahrungen machen, sich selbst zu moderieren, Uneinigkeit zu klären und durch Entscheidungsprozesse zu gehen.
5-10'	<b>Abschluss Level 1</b>	Ende des Spiels einleiten, Sesselkreis für die folgenden Gruppenberichte und Reflexion machen		<p>Die Lehrkraft gibt den SuS 30 Minuten vor Ende der 2 UE ein Zeichen, dass keine neuen Karten mehr gezogen werden dürfen und das Spielergebnis auf dem Wochenplan zusammengerechnet werden soll.</p> <p>Falls Gruppen schon vorab fertig sind, sollen sie die Fragen beantworten: Was ist uns als Team gut gelungen? Was wollen wir in der zweiten Runde noch besser machen?</p>



20'	<b>Reflexion und Gruppenberichte</b>	Spielpläne und Karten, Sesselkreis machen, gemeinsam reflektieren		<p>Erfahrungen im Sesselkreis zusammentragen: „Wie schauen eure Empfehlungen aus? Was habt ihr gelernt? Was wollt ihr in der zweiten Spielrunde anders machen?“</p> <p>Gemeinsam reflektieren, wie die unterschiedlichen Punktestände zustande gekommen sind: Manchen Gruppen waren z. B. die Umweltaspekte wichtiger als das Miteinander. Die Wochenpläne werden im Klassenzimmer aufgehängt.</p>
-----	--------------------------------------	---	--	--

### Phase 2 – 2. Level: Ernährungsrat

Zeit	Phase	Ablauf	Material	Hinweise
15'	<b>Wiederholung und Einleitung Ernährungsrat</b>	Inhalte aus letzter Stunde wiederholen, 2. Spiel zum Thema „Ernährungsrat“ einleiten	<u>Spielplan</u> , <u>Punkteblatt, ?- und !-Karten</u> <u>Ernährungsrat</u> (geschnitten, 1x pro Gruppe)	Die Gruppen von Phase 1 bleiben bestehen. Die Meta-Rollen können neu verteilt werden, sofern SuS in der ersten Phase Schwierigkeiten mit der zugeteilten Rolle hatten. Was in der Spielrunde im Team nicht so gut geklappt hat, können SuS jetzt noch einmal versuchen.
5'	<b>Anleitung des Spielaufbaus und Klärung von Fragen</b>	Spiel aufbauen und offene Fragen klären	<u>Anleitung Plan-spiel Vorbereitung „Ernährungsrat“</u> (für Lehrkraft)	<p>Setting: „Als Ernährungsrat habt ihr ein gewisses Budget zur Verfügung und müsst Entscheidungen für den Essensplan treffen. Ihr habt die Verantwortung, einen Wochenplan für ein möglichst gesundes, umweltfreundliches Essen zusammenzustellen, das möglichst allen SuS, LuL und Schulangestellten (= Punkte fürs Miteinander) schmeckt.“</p> <p>Spielaufbau und -ablauf bleiben gleich wie in Level 1. Nur werden jetzt zuerst zwei Herausforderungskarten hintereinander gezogen, dann zwei Ereigniskarten.</p>



50'	<b>Spielstart</b>	Zweites Planspiel durchführen, ggf. Rollentausch		<p>Rolle der Lehrkraft während des Spieles ist ident wie in Level 1. Für den Rollentausch ist es wichtig, dass gemeinsam entschieden wird, ob die Rollen beibehalten oder getauscht werden.</p> <p><b>Zeitmanagement:</b> Die Lehrkraft gibt den SuS 30 Minuten vor Ende der 2 UE ein Zeichen, dass keine neuen Karten mehr gezogen werden dürfen und das Spielergebnis auf dem Wochenplan zusammengerechnet werden soll.</p>
5'	<b>Ende des 2. Planspieles</b>	Entscheidungen in den Wochenplan eintragen, Gesamtpunkte und Ressourcen notieren, Planspiel „Ernährungsrat“ abschließen		<p>SuS tragen ihre Entscheidungen in den Wochenplan ein und dokumentieren ihre Gesamtpunkte und Ressourcen.</p> <p>Die Rollen werden für Level 3 wieder gebraucht und deshalb von L eingesammelt. Spielsets ebenso einsammeln, diese werden allerdings nicht mehr gebraucht. Wochenpläne sollen die Gruppensprecher:innen in die Großgruppe mitbringen.</p>
25'	<b>Reflexion und Gruppenberichte</b>	Gemeinsam reflektieren, wie die unterschiedlichen Punktestände zustande gekommen sind		<p>Im Sesselkreis Erfahrungen zusammentragen: „Wie schauen eure Empfehlungen aus? Was habt ihr gelernt? Was wollt ihr in der zweiten Spielrunde anders machen?“</p> <p>Gemeinsam reflektieren, wie die unterschiedlichen Punktestände zustande gekommen sind: Manchen Gruppen waren z. B. die Umweltaspekte wichtiger als das Miteinander.</p> <p>Die Wochenpläne werden im Klassenzimmer aufgehängt.</p>



Phase 3: Partizipatives Klassenbudget!				
Zeit	Phase	Ablauf	Material	Hinweise
5'	<b>Wiederholung</b>	SuS wiederholen im Plenum, was sie beim letzten Mal gelernt haben. Wieder in Kleingruppen zusammen gehen		Kurze Runde: Im besten Fall wieder reihum fragen und allen die Möglichkeit geben, zu Wort zu kommen.
5'	<b>Einstieg Level 3 und Fragerunde</b>	Einleitende Erklärungen zum Level 3 von „Gemeinsam über Geld entscheiden“, Voraussetzungen und Ablauf erläutern	<u>PPT</u> , 100 €	<p>Setting: SuS bekommen 100 € zur Verfügung gestellt, dürfen es aber nur unter bestimmten Voraussetzungen verwenden. In dieser Phase sollen sie alles, was sie in den letzten UEs gelernt haben, nützen, um die neue Herausforderung zu meistern.</p> <p>Damit es verwenden darf, gibt es ein paar <b>Voraussetzungen</b>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Geld darf nur für etwas eingesetzt werden, wovon die ganze Klasse etwas hat. Dabei sollten auch die gemeinsamen Ziele beachtet werden, die in der ersten Stunde erarbeitet wurden.</li> <li>2. Das, wofür das Geld ausgegeben wird, muss gut für die Umwelt, das Miteinander und die Gesundheit sein.</li> <li>3. Die Entscheidung muss heute am Ende der 2. Stunde getroffen werden, sonst müssen die 100 € wieder zurückgeben werden.</li> <li>4. SuS müssen zusammen im Konsent entscheiden. Es darf niemand einen Einwand gegen die Entscheidung haben. Hier ist besonders wichtig, dass ALLE gehört werden.</li> <li>5. L ergänzt die normalen schulinternen Regelungen z. B. für Ausflüge</li> </ol> <p><b>Zum Ablauf:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. In den Kleingruppen einen Vorschlag erarbeiten (Konsent!)</li> <li>2. Gruppenvertreter:innen stellen Vorschlag der Klasse vor</li> <li>3. Drei Vorschläge in die nächste Runde wählen</li> </ol>



				<p>4. Anschließend wieder in Kleingruppen überlegen, welcher Vorschlag der Beste ist (Miteinander, Umwelt, Gesundheit)</p> <p>5. Gruppenvertreter:innen teilen die Vorschläge und Argumente der Klasse mit. Gemeinsam eine Lösung finden, die von allen mitgetragen werden kann</p> <p><b>Wichtig:</b> Die 100 € sollten real zur Verfügung stehen. Am besten die Vorgaben für die Verwendung des Geldes auf die Tafel schreiben, damit diese für SuS während den nächsten 2 UE immer ersichtlich sind (oder PPT Folie 6 verwenden). SuS müssen eventuell Kosten und Preise für Ausgaben googeln. Handys oder PCs sollten dafür verfügbar sein.</p> <p><b>Ablauf der gemeinsamen Entscheidungsfindung</b> Wichtig ist auch, dass SuS wissen, wie die Entscheidungsfindung ablaufen wird und was mögliche Konsequenzen sind, damit sie sich nicht übergangen fühlen oder das Gefühl bekommen, dass sie ja eigentlich nicht wirklich entscheiden konnten (Scheinbeteiligung vermeiden!). SuS entscheiden selbst, ob sie die Vorgaben mit ihrem Vorschlag einhalten oder nicht. L steht nur moderierend als Unterstützung zur Verfügung und bewertet die Vorschläge der Klasse nicht. Die Klasse soll sich so selbst organisieren und auch selbst regulieren. Das können sie!</p>
15'	<b>Kleingruppen: 1 Vorschlag erarbeiten</b>	SuS teilen sich innerhalb der Gruppe die Rollen selbst zu und erarbeiten Vorschläge	<u>Arbeitsblatt 3</u> (1x pro Gruppe)	<p>In den Kleingruppen wird nun ein Vorschlag erarbeitet, bei dem SuS einen Konsent erreichen.</p> <p>SuS sollen auch Kosten der Unternehmungen festlegen (z. B. Eintrittsgeld).</p>
10'	<b>Vorstellung der Vorschläge</b>	Gruppenvertreter:innen stellen die Vorschläge ihrer Gruppe vor		<p>Die Gruppenvertreter:innen stellen diesen Vorschlag der Klasse vor und geben die Argumente bekannt, warum sie ihre Gruppe</p>



				<p>für diesen Vorschlag entschieden haben. Dabei erklären sie auch den Bezug zu Umwelt, Gesundheit und Miteinander. SuS hören nur zu. Es ist bei der Vorstellung noch nicht relevant, was SuS von den Vorschlägen halten.</p> <p>Die Arbeitsblätter jeder Gruppe werden nach der Vorstellung des Vorschlags aufgedeckt auf den Boden gelegt.</p>
10'	<b>Vorschläge mittels Systemischem Konsensieren aussortieren</b>	Drei Vorschläge mittels Systemischem Konsensieren in die nächste Runde wählen	<b>Klebspunkte (Pickerl)</b> (3-5 pro Schüler:in)	<p>Für dieses Aussortieren wird nicht die Methode der Mehrheitsabstimmung verwendet, da diese eine Gruppe immer in Gewinner:innen und Verlierer:innen teilt. Wir suchen die Vorschläge, die den geringsten Widerstand haben. Die Methode der Konsent-Findung würde in diesem Fall zu lange dauern.</p> <p>Die Vorschläge aller Kleingruppen werden mittels der Arbeitsblätter auf den Boden gelegt. Alle SuS bekommen nun je 3 Pickerl = 3 Widerstandspunkte (alternativ können sie mit einem dicken Stift 3 Punkte malen).</p> <p>SuS überlegen sich, welche der genannten Vorschläge für die ganze Klasse, die Umwelt und die Gesundheit NICHT so gut geeignet sind. Dafür verwenden sie ihre drei Pickerl. SuS können sie alle zu einem Vorschlag kleben/malen oder auf mehrere Vorschläge verteilen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 Punkte = überhaupt nicht geeignet</li> <li>- 2 Punkte = nicht geeignet</li> <li>- 1 Punkt = nicht optimal, aber ich könnte damit leben</li> <li>- 0 Punkte = guter Vorschlag, nichts einzuwenden</li> </ul> <p>Wenn alle Punkte vergeben wurden, werden sie pro Vorschlag zusammengezählt. Die 3 Vorschläge mit den wenigsten Punkten kommen in die nächste Runde. Sollten mehr als 3 Vorschläge dieselbe niedrige Punktzahl haben, wird der Vorgang wiederholt. Dafür werden die Vorschläge mit mehr Punkten aussortiert und</p>





				<p>es stehen nur noch Vorschläge mit niedriger Punktezahl zur Auswahl. Alle SuS bekommen ein Pickerl, den sie nun auf einen Vorschlag kleben sollen. Die Punkte werden wieder zusammengezählt, um die 3 Vorschläge mit der höchsten Akzeptanz zu finden.</p> <p>Nach diesem Schritt bietet sich eine kurze Pause an.</p>
10'	<b>Vorbereitung der Konsent-Findung</b>	In Kleingruppen den besten Vorschlag wählen	<u>Arbeitsblatt 4</u> (1x pro Gruppe)	<p>Anschließend wird wieder in den Kleingruppen überlegt, welche dieser 3 Vorschläge für die Klasse, die Umwelt und die Gesundheit der Beste ist und mit 100 € bezahlbar ist.</p> <p>Gibt es einen Vorschlag, der schon gut genug ist? Oder können die Vorschläge irgendwie miteinander vereint werden? (Achtung! Bitte keine komplett neuen Vorschläge erfinden!)</p>
15'	<b>Vorstellung der Vorschläge und Argumente durch Gruppenvertretungen</b>	Gruppenvertreter:innen teilen Vorschläge und Argumente ihrer Gruppe im Plenum mit und besprechen finale Vorschläge nochmal in der Kleingruppen. In diesem Schritt soll eine Entscheidung getroffen werden.		<p>L oder Schüler:in moderiert: Sollte sich eine Schüler:in als gute Moderator:in herausgestellt haben, kann an dieser Stelle überlegt werden, sie oder ihn diese Konsent-Findung moderieren zu lassen.</p> <p><b>Eckpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Beteiligten erhalten die gleichen Möglichkeiten der Mitsprache und jedes Argument zählt gleichwertig</li> <li>- Einwände werden als noch nicht gehörte Argumente von der Moderation umgewandelt und konstruktiv verwendet</li> <li>- Der Klassenverband ist gemeinsam verantwortlich für das Gelingen der Entscheidungsfindung</li> </ul> <p><b>Ablauf:</b></p> <p>Die Gruppenvertreter:innen kommen erneut zusammen und teilen die Vorschläge und Argumente der Klasse mit. Die Kleingruppen hören zu. Anschließend überlegen sich die</p>



				<p>Gruppenvertretungen, welchen Vorschlag sie in ihren Kleingruppen vorstellen können, in der Hoffnung, dass dieser Vorschlag keinen Widerstand in den Kleingruppen erfährt.</p> <p>Danach gehen SuS nochmal kurz in ihre Kleingruppen: Die Gruppenvertreter:innen präsentieren ihren Vorschlag. Die Moderation erkundigt sich, ob alle in der Gruppe einen Konsent zu diesem Vorschlag haben, oder ob es noch Einwände und Verbesserungsvorschläge gibt.</p> <p>Die Vertreter:innen kommen wieder in die Mitte. Hat der Vorschlag von allen SuS einen Konsent gefunden? Kann innerhalb von 10 Minuten keine Konsent-Entscheidung getroffen werden, wird eine weitere Entscheidung mittels systemischem Konsensieren angeleitet, da sonst die 100 € nicht verwendet werden können.</p> <p>Konnte eine Entscheidung getroffen werden, darf gefeiert werden! Das war eine riesengroße Aufgabe, die SuS selbst gemeistert haben!</p> <p>Es sollte am Ende klar sein, wer die 100 € verwaltet und wann das Geld eingesetzt wird. Alle Entscheidungen dazu wieder auf einem Plakat festhalten.</p>
20'	<b>Finale Reflexion und Abschluss</b>	Gemeinsame Reflexion im Sesselkreis		<p>Erfahrungen im Sesselkreis reflektieren: „Was haben wir gelernt? Was können wir für weitere Entscheidungen in der Klasse aus den letzten Stunden mitnehmen?“</p> <p>L kann in diesen Runden im Kreis auch selbst zu Wort kommen und Beobachtungen und Lernerfahrungen teilen.</p> <p>Gratulation zur erfolgreichen und sicherlich erfahrungsreichen Durchführung! Zum Abschluss bitte die Entscheidung der Klasse für die Verwendung der 100 € an die Stiftung Wirtschaftsbildung kommunizieren.</p>



# MATERIALEN

Da die angebotenen Materialien sehr umfangreich sind, wurden Extradokumente für die Präsentation, die Spielkarten, Spielpläne, Arbeitsblätter und sonstige Materialien erstellt.

Die Materialien wurden bereits direkt im Umsetzungsvorschlag verlinkt und werden hier nochmals gesammelt zur Verfügung gestellt:

- Präsentation: Partizipatives Klassenbudget
- [Spielkarten](#)
- [Arbeitsmaterial 1](#): Arbeitsblätter, Merkblatt, Punkteblätter, Spielpläne
- [Arbeitsmaterial 2](#): Bodenkarten, Meta-Rollenkarten, Spielanleitungen
- [Alle Materialien](#)



# LÖSUNGEN

Im Rahmen dieses Lehrmaterials gibt es keine klassischen Lösungen. Die Schüler:innen machen Erfahrungen, wie sie immer besser zusammenarbeiten und entscheiden können. Dabei gibt es kein richtig oder falsch, sondern nur das Messkriterium, ob sich alle gehört fühlen und zu Wort kommen, sowie dass es keine begründeten Einwände gegen Entscheidungen gibt. Falls die Schüler:innen bei den Planspielen fragen, ob ihre Ergebnisse richtig sind oder sie „gut“ gespielt haben, ist Ihre Gegenfrage: „Habt ihr denn gemeinsam entschieden?“.

## Beschaffungs- und Konsummodelle mit Beispielen

Kaufen, verkaufen, individuell oder gemeinsam Besitzen (z. B. mit Geschwistern gemeinsam etwas kaufen, Genossenschaft), leihen, etwas geschenkt bekommen (Geburtstage), verschenken (z. B. Kost-Nix-Laden), Tauschen (z. B. Kleidertausch), teilen (z. B. Carsharing), gewinnen (z. B. Wettbewerb mit Klasse machen) (PPT Folie 2). Günstig wäre, hier auf regionale Beispiele zu verweisen.

## Mobilitätsmix im Planspiel vs. Realität

Je nach Region passt der Mobilitätsmix nicht zu den realen Herausforderungen der Schüler:innen. Toll, wenn die Schüler:innen das bemerken! Sie sollen sich dann überlegen, unter welchen Umständen sie sich für Option A oder B dennoch aussprechen bzw. diese empfehlen, indem sie zum Beispiel auch Mitschüler:innen und Lehrkräfte mit Handicap, die zum Beispiel nicht zu Fuß oder mit dem Rad zur Schule kommen können, in die Überlegungen miteinbeziehen. In der Reflexionsrunde kann dann auch darauf eingegangen werden, was ihnen aufgefallen ist oder ob der Mobilitätsmix im Planspiel zu ihrer Realität passen würde oder nicht.

## Was passiert mit den Ergebnissen der beiden Planspiele?

Überlegen Sie sich, was Sie mit den Ergebnissen des Planspiels machen wollen und was NICHT. Informieren Sie die Schüler:innen darüber, BEVOR das Planspiel beginnt (gelebte Form der Beteiligung). So wissen die Schüler:innen genau, was auf sie zukommt, und sind am Ende nicht enttäuscht, weil sie andere Erwartungen hatten.

### Möglichkeiten:

1. Die Ergebnisse dienen rein der Spielerfahrung und werden am Ende in der Klasse präsentiert, damit die unterschiedlichen Ergebnisse unter den Schüler:innen sichtbar werden. Die Ergebnisse werden NICHT an die Schulleitung oder Mobilitäts-/Ernährungsverantwortliche in der Schule weitergeleitet.
2. Die Ergebnisse werden in der Klasse präsentiert und als Projekt in der Klasse ODER im Schulgang ausgestellt, sodass es die anderen Schüler:innen und Lehrkräfte anschauen können. ODER es wird ein Bericht in der Schulzeitschrift veröffentlicht. Die Ergebnisse werden NICHT an die Schulleitung oder Mobilitäts-/Ernährungsverantwortliche in der Schule weitergeleitet.
3. Die Ergebnisse werden in der Klasse präsentiert und an die Mobilitäts-/Ernährungsverantwortlichen der Schule weitergeleitet.



# ANHANG

## Über die Erstellerinnen



### Lisa Praeg

BERATERIN UND PROZESSBEGLEITERIN

Lisa Praeg ist Beraterin und Prozessbegleiterin mit Schwerpunkt Soziokratie. Sie bringt zeitgemäße Methoden für mehr Kollaborationskultur, soziale Innovation und aktive Zukunftsgestaltung mittels Workshops, Trainings und Organisationsentwicklung in Schulen und Unternehmen an.

[www.kollaborationskultur.com](http://www.kollaborationskultur.com)



### Anna Schiffels

GAME DESIGNERIN UND SYSTEM DESIGNERIN

Anna Schiffels hat Game Design und System Design studiert. Sie bietet ein ganzheitliches Design von Erfahrungen. Die Entwicklung von Spielmechanismen, ob digital oder analog ist dabei ihr Schwerpunkt. Sie hat bereits für Schulen und Unternehmen im Bereich Serious Games und Gamification gearbeitet.

[www.anna.schiffels.berlin](http://www.anna.schiffels.berlin)

## Impressum

### STIFTUNG FÜR WIRTSCHAFTSBILDUNG

E-Mail: [office@wirtschaft-erleben.at](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)

### CC BY NC SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> →

Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell –  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International  
Lizenz (kopiert von INSERT)

### Anmerkung zum Zitieren:

Dieses Material steht unter einer CC  
BY NC SA 4.0 Lizenz. Bei einer  
Weiterverwendung sollen folgende  
Angaben gemacht werden:

**Lisa Praeg, Anna Schiffels (2022).  
Partizipatives Klassenbudget -  
Gemeinsam über Geld  
entscheiden. CC BY NC SA 4.0.  
Stiftung für Wirtschaftsbildung.**