

Lehrmaterial “Partizipatives Klassenbudget”

Gemeinsam über Geld entscheiden und dabei diese Aspekte mitzudenken



Miteinander



Umwelt



Gesundheit

WARUM?

Um gemeinsam ein gutes Leben für alle zu gestalten, ist ein neues Ökonomieverständnis und -system ein wesentlicher Hebel. Gemeinsam über Geld zu entscheiden und dabei Lösungen zu finden, bei denen niemand einen Einwand hat und Mitverantwortung übernimmt, ist die Königsdisziplin von Partizipation und gemeinsames Wirtschaften.

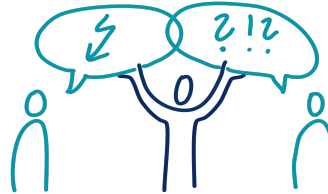
Wir brauchen als Gesellschaft die Kompetenz, beim Ressourceneinsatz dessen Auswirkungen auf das Miteinander, die Umwelt und die Gesundheit in Betracht zu ziehen, wenn wir ein gutes Leben für alle wollen.



Ziele und Lernfelder



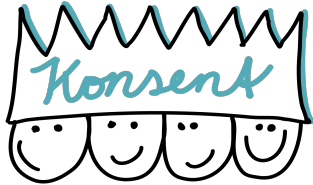
alle zu Wort kommen lassen,
damit nicht immer nur dieselben
reden



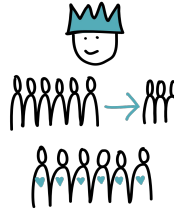
Moderationskompetenz



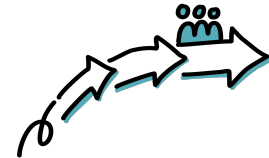
nachhaltiger Ressourceneinsatz
üben & alternative Konsummodelle
kennenlernen



Entscheiden im Konsent - das
"Kein Einwand Prinzip"



Gruppendynamik aufbrechen: Ideen
für Classroom Management und
Schülerpartizipation



Gemeinsame Erfahrungen sind
wichtiger als Gewinner und Verlierer.
Es gibt kein Richtig oder Falsch.

Umsetzung

Phase 1 > 2 UE

- Einführung ins Thema
- Erste Erfahrung mit sprechen im Kreis
- Motivation für Planspiele aufbauen
- Gemeinsame Definition der Werte "Miteinander", "Umwelt" und "Gesundheit"

Phase 2 > 4 UE

- 2 Planspiele - je 2 UE
- üben in Kleingruppen
- "Laut und leise" aufbrechen > alle werden gehört
- neue Moderationsrolle kennenlernen

Phase 3 > 2 UE

- 100€ "echtes Geld"
- entscheiden im Klassenverband, wie sie die 100€ einsetzen, um "Miteinander", "Umwelt" und "Gesundheit" zu fördern

Hinweis! Je nach Aufnahmefähigkeit und Kompetenz der Schüler:innen kannst Du die Phasen in kürzeren oder längeren Abständen durchführen - wichtig dabei: die Phasen bauen aufeinander auf, beginne immer mit Phase 1

- Beispiel 1: 1. Schulstufe Sek 1: Phase 1 // 2. Schulstufe: Planspiel 1 // 3. Schulstufe: Planspiel 2 // 4. Schulstufe: Phase 3
- Beispiel 2: alle Phasen in einer Schulstufe



Zwei Hände nach vorne: "Ich hab da noch was, was wir beachten müssen"

Einwand = Geschenk

mit dem Vorschlag erreichen wir nicht unser Ziel. Das geht noch besser.

Frage: Was müssen wir noch beachten?



Konsens

= persönliche Präferenz und
Einigkeit in der Gruppe

Frage: Bist du dafür?

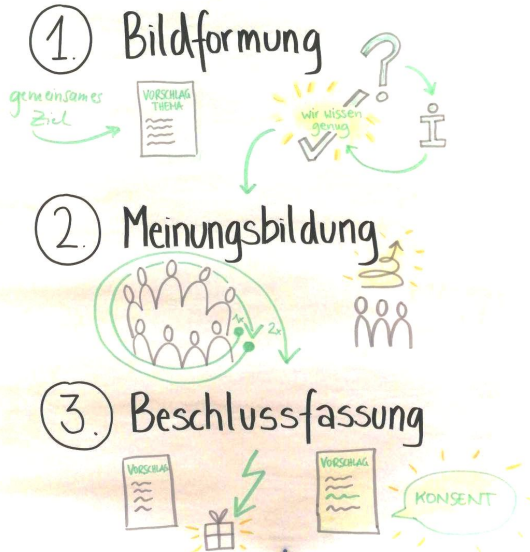


Eine Hand auf's Herz: Kein
Einwand. Konsent.

Konsent = Wir haben keinen
Einwand im Sinne unseres
gemeinsamen Zieles. Gut genug für
jetzt. Sicher genug, um es
auszuprobieren.

Frage: Hast du einen Einwand
gegen den Vorschlag?

3 WEISE RUNDEN DER KONSENT-FINDUNG :



Konsentmoderation

1. Bildformung

- Welches Ziel haben wir?
- Welche Informationen haben wir dazu oder brauchen wir?
- Welche Verständnisfragen haben wir?

Zuerst alle Informationen sammeln und Fragen klären, bevor es weitergeht

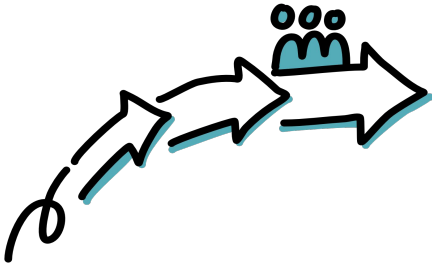
2. Meinungsbildung - im Kreis sprechen

- Runde 1: Welche Ideen hast du, wie wir als Gruppe unser Ziel erreichen?
- Runde 2: Du hast nun alle gehört, wie könnte eine gemeinsame Lösung aussehen?
(Die Runde 2 ermöglicht, dass die Schüler:innen nicht nur ihre persönliche Präferenz aussprechen und im "ICH", sondern im "WIR" denken.)

3. Entscheidung

- Vorschlag formulieren und für alle sichtbar aufschreiben (Der Vorschlag muss nur "Gut genug für jetzt" sein und keine Kompromisslösung oder ein Sammelsurium aus allen Ideen)
- Eine Runde machen, ob es zum Vorschlag Einwände und Verbesserungsvorschläge gibt.
- Entscheidung ist getroffen, wenn niemand einen Einwand hat. Es braucht KEINEN KonsenS, Konsent reicht völlig.

Punktestand & Reflexion



- Es gibt kein Richtig oder Falsch: Im Spiel ist es den Schüler:innen frei überlassen, welchen Fokus sie setzen - zb. Umweltfokus, oder ausgeglichener Fokus auf Miteinander, Umwelt und Gesundheit
- Die Schüler:innen entscheiden zu Beginn der Planspiele, was ihnen für den Geldeinsatz wichtig ist.
- Gemeinsame Erfahrungen sind wichtiger als Gewinner und Verlierer: Die Gruppen sollen untereinander reflektieren, WIE und WARUM sie auf ihren Punktestand gekommen sind.

Die Entwicklerinnen



Lisa Praeg - [Büro für Kollaborationskultur](#)

- Studierte Internationales Management mit Schwerpunkt Ressourcen- und Umweltengineering in Deutschland, Niederlande und Schweiz
- absolvierte den Lehrgang “Solidarisches Wirtschaften” und probiert sich in Gemeinschaftsökonomie
- über 10 Jahren Workshop und Didaktik Erfahrung in verschiedensten Kontexten für Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- Seit 2016 selbstständige Unternehmensberaterin, Organisationsentwicklerin und Bildungsgestalterin, Expertin für Kinder- und Jugendbeteiligung
- Zertifizierte Soziokratie Expertin und Trainerin für Erwachsenenbildung



Anna Schiffels

- Gelernte Kauffrau für Marketingkommunikation mit über 7 Jahren Berufserfahrung in der Konzeption, Strategieentwicklung und Beratung
- Studierte B.A. Game Design und M.A. System Design in Berlin
- Entwickelt digitale oder analoge Spielmechanismen für Lernspiele für Unternehmen und Schulen
- Expertin für Serious Games, Planspiele, Gamification, sowie Design