**Lehr- und Lernmaterial**

Partizipatives Klassenbudget: Gemeinsam Entscheidungen treffen

**Kurzbeschreibung**

In 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. Insgesamt bietet das Unterrichtskonzept Material für acht bis zehn Unterrichtseinheiten.

***Wenn du Anregungen oder Fragen zum Material hast, freuen wir uns sehr über deine Rückmeldung an:*** [***office@wirtschaft-erleben.at***](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)***. Weitere Lehr- und Lernmaterialien, die wirtschaftliche Themen aus verschiedenen Perspektiven beleuchten, findest du auf*** [***wirtschaft-erleben.at***](https://wirtschaft-erleben.at)***.***

Inhalt

[Überblick 2](#_Toc141708733)

[Hintergrundinformationen 3](#_Toc141708734)

[Unterrichtsszenario & Material 6](#_Toc141708735)

[Lösungen 17](#_Toc141708736)

[Anhang 18](#_Toc141708737)

# Überblick

|  |  |
| --- | --- |
| Themenbereich | Haushalt, Konsum & persönliche Finanzen |
| Dauer | 8-10 Unterrichtseinheiten (à 50 Minuten) |
| Keywords | Soziokratie; Haushaltseinkommen; Nachhaltigkeit |
| Schulstufe | 8. Schulstufe |
| Fach | Geographie und wirtschaftliche Bildung |
| Fächervernetzung | Deutsch; Soziales Lernen; Mathematik; Ethik; Religion; Geschichte und Politische Bildung |
| Lernziele laut [Lehrplan](https://gwb.schule.at/pluginfile.php/66910/mod_resource/content/2/LehrplanGW2023_AHS_Auszug.pdf) | *Kompetenzbereich*Leben und Wirtschaften im eigenen Haushalt  Die Schüler:innen können …   * im Haushalt das Produzieren und Konsumieren sowie den Umgang mit Geld den Umgang mit Geld analysieren. |
| Weitere Lernziele | Die Schüler:innen können …   * Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei Wohnen und Mobilität unter Beachtung von Lebensqualität und Nachhaltigkeit erkennen. * Lebensstile in Bezug auf Konzepte der Nachhaltigkeit bewerten. * Entscheidungen nach soziokratischen Grundprinzipien treffen. * Auswirkungen von Kaufentscheidungen auf Umwelt, Gesundheit und Miteinander analysieren und reflektieren. * gemeinsame Lösungen diskutieren. |
| Autorinnen | Lisa Praeg, BA; Anna Schiffels, MA |
| Redaktion | [Melissa Grasl](https://www.linkedin.com/in/melissa-grasl-5ab1a120b/); [Silvana Lobin](https://at.linkedin.com/in/silvana-lobin-64695878); [Philipp Ringswirth](https://www.linkedin.com/in/philipp-ringswirth-277b4a231/); [Anna Steinbauer-Holzer](https://www.linkedin.com/in/anna-steinbauer-holzer-81153725b/) |
| Jahr | 2024 (überarbeitete Version) |

# Hintergrundinformationen

*In den Hintergrundinformationen wird das Thema kompakt vorgestellt, sodass sich Lehrer:innen einen inhaltlichen Überblick verschaffen können. Der Text ist nicht für den Einsatz im Unterricht konzipiert*.

**Konsent vs. Mehrheitsabstimmung einfach erklären (siehe 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:eSchüler: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:eSchüler:in im Laufe der Entscheidungsfindung einen nachvollziehbaren und berechtigten Grund vor, warum sie bzw. er keinesfalls mit der Entscheidung leben könnte, das Klassenzimmer Rot bzw. Gelb zu streichen, spricht man von einem (begründeten) Einwand**.** Dieser soll im Lauf der weiteren Diskussion berücksichtigt und ggf. eine Alternative gefunden werden.

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

**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. In diesem Lernpaket lernt die Klasse eine andere Methode der Entscheidungsfindung: Sie sollen soziokratisch, also im Konsent, entscheiden und einen systemischen Konsens finden. Soziokratie[[1]](#footnote-2) ist eine Organisationsform, die weltweit in Unternehmen, NGOs und Schulen[[2]](#footnote-3) Anwendung findet. Das bedeutet: „Wir entscheiden gemeinsam“. Die Gleichwertigkeit aller Beteiligten steht hier im Vordergrund. Konsent bedeutet: „Gut genug für jetzt. Sicher genug, um es 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.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[[3]](#footnote-4) zum Einsatz, welches ein zentrales Führungsinstrument ist, um das Warum und Wofür festzulegen, bevor konkrete Ideen gesammelt werden.Durch die **Mitbestimmung** entsteht schließlich auch eine **Mitverantwortung.**

**Methodische Hinweise**

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

**Klicken Sie hier, um Text einzugeben.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 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 Konsensierens wird die Lösung gefunden, die dem Konsens am nächsten kommt und die den geringsten Gruppenwiderstand hat. Beim systemischen Konsensierenwerden 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](#_Umsetzungsvorschlag_detailliert)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.

# Unterrichtsszenario & Material

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aufteilung des Lernpaketes auf vier Phasen à 2 UE[[4]](#footnote-5) | | | |
| Zeit | **Phase** | **Kurzbeschreibung** | **Inhalte** |
| 2 UE | **Phase 1 – Dialog** | In Phase 1 wird ein Dialog über individuelle und gemeinsame Ziele für die Verwendung eines gemeinsamen Budgets angeregt. | * Ideensammlung und Zielsetzung für gemeinsame Anschaffungen * erstes Praktizieren von selbstmoderiertem Sprechen im Kreis und Konsent-Findung * Gemeinsame Reflexion |
| 2 UE | **Phase 2 –**  **Mobilitätsrat** | SuS werden als Mobilitätsrat in die Lage versetzt, die Auswirkungen von Kaufentscheidungen auf Gesundheit, Umwelt und Miteinander zu verstehen und anzuwenden. | * Planspiel „Mobilitätsrat” in Kleingruppen spielen * Praktizieren von selbstmoderiertem Sprechen im Kreis und Konsent-Findung * Gemeinsame Reflexion |
| 2 UE | **Phase 3 –**  **Ernährungs-rat** | Als Ernährungsrat erarbeiten SuS einen Essensplan für die Schulkantine, der wiederum die Auswirkungen auf Umwelt, Gesundheit und Miteinander beachtet. | * Planspiel „Ernährungsrat” in Kleingruppen spielen * Ablauf gleicht dem ersten Planspiel |
| 2 UE | **Phase 3 – Partizipatives Klassen-budget** | SuS nützen ihre erlernten Kompetenzen rund um Gruppenmoderation, Entscheidungsfindung, Wechselwirkung von Kaufentscheidungen und Beschaffungsmodelle, um gemeinsam zu entscheiden, wie sie einen Geldbetrag (z.B. 100 €) verwenden wollen. | * Rahmenbedingungen klären zur Verwendung eines Geldbetrages * Praktizieren von selbstmoderiertem Sprechen im Kreis, Konsent-Findung und systemischem Konsensieren * Verwendungszweck partizipativ und selbstorganisiert finden * Feiern, gemeinsame Reflexion und Abschluss |

# Umsetzungsvorschlag detailliert

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. und 2. Unterrichtseinheit: Dialog | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 10-20 | **Einstieg: Partizipatives Klassenbudget** | **Gemeinsam über Geld entscheiden** L[[5]](#footnote-6) erklärt das Thema der nächsten Stunden: Was machen wir mit unserem Klassenbudget? Anschließend Einstieg im Plenum anhand von Leitfragen. | [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Partizipatives-Klassenbudget.pptx) (Folie 3-4)  [Material pro Klasse](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Klassenbudget_Material-pro-Klasse.pdf) (S. 1-5) | **Leitfragen**:   * Wo wird überall über Geld entschieden? (Bodenkarten) * Welche Möglichkeiten, um etwas zu erwerben, fallen euch abgesehen von Kaufen ein? Welche Alternativen fallen euch dafür ein, etwas ganz alleine zu besitzen? (für mögliche Antworten siehe [Lösungen](#_PPT_(Folie_2):)) * Was könnte beim gemeinsamen Entscheiden über Geld schwierig und herausfordernd sein? Welche Probleme könnte es geben? * Welche Stärken und Fähigkeiten sind hilfreich, um gut gemeinsam über Geld zu entscheiden? Was wäre hilfreich zu wissen, um die vorher genannten Probleme zu vermeiden?   Die Antworten können mithilfe der 5 Karten „Klasse“, „Staat“, „Unternehmen“, „Familie“ und „Gemeinde“ geclustert werden. |
| 5-10 | **Ideen sammeln** | **Blitzlicht im Plenum** 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 die Klasse, …). | PPT (Folie 5) |  |
| 10-15 | **Gruppenbildung und Rollen zuteilen** | **Gemeinsam entscheiden**  L leitet zum Thema des gemeinsamen Entscheidens über. Anhand von Rollenkarten werden nach Zufallsprinzip Gruppen von 4-5 SuS (am besten 4 SuS) gebildet. Die Karten werden dazu am Boden verteilt. SuS ziehen jeweils eine Karte, der Buchstabe im Eck symbolisiert die Gruppenzuweisung.  L erklärt anschließend alle Rollen und klärt Verständnisfragen. | Material pro Klasse (S. 6-11) | Sind 4 SuS in einer Gruppe, entfällt die Rolle „Zeithüter:in”. Die Karten werden je nach Gruppengröße aussortiert.  Die Rollenkarten sollten aufbewahrt oder die Rollen und Gruppenzuteilung notiert werden, da diese bis zum Ende von Phase 3 gültig sind. |
| 15-20 | **Gruppenarbeit** | **Vorschläge besprechen**  SuS arbeiten mithilfe des Arbeitsblatts einzelne Vorschläge im Detail aus und vergleichen Vor- und Nachteile. | [Material pro Gruppe](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Klassenbudget_Material-pro-Gruppe.pdf) (S. 1) | Nach diesem Schritt bietet sich eine kurze Pause an. |
| 20-30 | **Ziele definieren** | **Konsent-Methode anwenden**  L erklärt den Begriff Konsent (Folie 6-7). Anschließend arbeiten SuS wieder selbstständig in Kleingruppen mit Arbeitsblatt 2. | Material pro Gruppe (S. 2-3)  PPT (Folie 6-7) | Der Fokus auf Konsent soll helfen, Ziele zu definieren, die für die Gruppe wichtig und nicht unbedingt persönliche Präferenzen sind.  Mögliche Überleitung: „Es gibt unterschiedliche Motivationen, 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?" |
| 20-30 | **Gruppenberichte und Reflexion** | **Ziele festhalten**  SuS bilden einen Sesselkreis, die Gruppensprecher:innen berichten über die besprochenen Themen. Ziele für das Klassenbudget werden auf Plakaten festgehalten. L fragt SuS, ob sie 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). Anschließend reflektieren SuS für sich selbst und in der Gruppe über die Erfahrungen während der Diskussion. | PPT (Folie 8) | Abschließend kann auch L eigene Beobachtungen äußern und ankündigen, wann es mit Phase 2 weitergeht. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3. und 4. Unterrichtseinheit: Mobilitätsrat | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 15-20 | **Einstieg** | **Wiederholung und Festlegung Moderationsrolle** 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. |  | In einer Gruppe gibt es oft einzelne Personen, die besonders extrovertiert sind und gerne viel reden. Damit trotzdem alle Gruppenmitglieder die Chance haben, zu Wort zu kommen, können diese besonders extrovertierten SuS mit der Rolle der Moderation beauftragt werden.  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 ggf. daran erinnert, wenn sie ihre Moderationsrolle verlassen hat und wieder im vollen Redefluss gelandet ist. |
| 5-10 | **Einleitung Planspiel** | **Mobilitätsrat** SuS bilden einen fiktiven Mobilitätsrat der Schule und haben die Aufgabe, einen bestimmten Mobilitäts-Mix für den Schulweg für alle SuS und Lehrer:innen zu empfehlen. SuS haben ein gewisses Budget zur Verfügung und sollen darauf achten, dass sich ihre Entscheidungen positiv auf Umwelt, Gesundheit und Gemeinschaft auswirken. | Material pro Klasse (S. 12-13)  Material pro Gruppe (S. 4-5)  [Material Spielkarten](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Klassenbudget_Spielkarten.pdf) | L erklärt die Regeln und leitet durch die Phasen des Spiels. Während des Spiels steht L als Ansprechperson zur Verfügung. Danach fügt L hinzu, was mit den Ergebnissen des Mobilitätsrates passieren wird (siehe [Lösungen](#_Was_passiert_mit)).  **Planspiel vs. Realität:** Es werden Herausforderungskarten und Ereigniskarten durchgespielt. Dabei kann es sein, dass die Auswahl nicht zum aktuellen Schulweg der SuS passt. Die Konfliktlots:innen können dies notieren. SuS sollen sich davon aber nicht vom Spielen abhalten lassen. Die Entscheidung wird getroffen und es wird weitergespielt. |
| 45-50 | **Durchführung Planspiel** | **Mobilitätsrat**  SuS führen selbstständig das Spiel „Mobilitätsrat“ durch. Sie benötigen: Spielkarten, Spielplan, Punkteblatt. | [Material gesamt](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Klassenbudget_Gesamt.pdf) (S. 17-20) | L tritt in eine beobachtende Rolle ein. SuS sollen die Erfahrung machen, sich selbst zu moderieren, Uneinigkeit zu klären und durch Entscheidungsprozesse zu gehen. |
| 5-10 | **Abschluss** | **Ergebnisse festhalten**  L leitet das Ende des Spiels ein und gibt den SuS 15 Minuten vor Ende ein Zeichen, dass keine neuen Karten mehr gezogen werden dürfen und das Spielergebnis auf dem Wochenplan zusammengerechnet werden soll. |  | 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? |
| 20-30 | **Reflexion und Gruppenberichte** | **Erfahrungen austauschen**  SuS bilden einen Sesselkreis und tauschen ihre Spielerfahrungen und Punktestände aus. | PPT (Folie 9) | 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. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 5. und 6. Unterrichtseinheit: Ernährungsrat | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 15-20 | **Einstieg** | **Wiederholung und**  **Einleitung Ernährungsrat**  L wiederholt die Inhalte der letzten Stunde und leitet das 2. Spiel zum Thema „Ernährungsrat“ ein. | Material pro Gruppe (S. 6-7)  Material Spielkarten | 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. |
| 5-10 | **Spielaufbau** | **Anleitung Ernährungsrat**  L erklärt das Setting und wiederholt den Ablauf des Spiels. Der Spielablauf funktioniert gleich wie beim Mobilitätsrat, nur dass je zwei Herausforderungskarten und zwei Ereigniskarten hintereinander gezogen werden. | Material pro Klasse (S. 14)  PPT (Folie 10) | 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, Lehrer:innen und Schulangestellten (= Punkte fürs Miteinander) schmeckt." |
| 45-50 | **Spielstart** | **Ernährungsrat**  SuS führen selbstständig das Spiel „Erährungsrat“ durch. |  | Rolle von L während des Spieles ist ident wie in Level 1. |
| 5-10 | **Abschluss** | **Ergebnisse festhalten**  L leitet das Ende des Spiels ein und gibt den SuS 15 Minuten vor Ende ein Zeichen, dass keine neuen Karten mehr gezogen werden dürfen und das Spielergebnis auf dem Wochenplan zusammengerechnet werden soll. |  | SuS tragen ihre Entscheidungen in den Wochenplan ein und dokumentieren ihre Gesamtpunkte und Ressourcen.  Die Rollen werden für die letzte Einheit wieder gebraucht und deshalb von L eingesammelt. Wochenpläne sollen die Gruppensprecher:innen ins Plenum mitbringen. |
| 20-30 | **Reflexion und Gruppenberichte** | **Erfahrungen austauschen**  SuS bilden einen Sesselkreis und tauschen ihre Spielerfahrungen und Punktestände aus. | PPT (Folie 11) | 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. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 7. und 8. Unterrichtseinheit: Partizipatives Klassenbudget | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 5-10 | **Einstieg** | **Blitzlicht**  SuS wiederholen im Plenum, was sie beim letzten Mal gelernt haben. |  |  |
| 5-10 | **Einstieg: Partizipatives Klassenbudget** | **Gemeinsam über Geld entscheiden**  SuS bekommen 100 € oder einen anderen Geldbetrag zur Verfügung gestellt und sollen gemeinsam über die Verwendung entscheiden. L erklärt Voraussetzungen (PPT Folie 13) und Ablauf der gemeinsamen Entscheidungsfindung. | PPT (Folie 13), Geldbetrag | **Wichtig**: Der Geldbetrag (z. B. 100 €) sollte real zur Verfügung stehen.  **Ablauf im Überblick:**   1. In den Kleingruppen einen Vorschlag erarbeiten (Konsent!) 2. Gruppenvertreter:innen stellen Vorschlag der Klasse vor 3. Drei Vorschläge in die nächste Runde wählen 4. Anschließend wieder in Kleingruppen überlegen, welcher Vorschlag der beste ist (Miteinander, Umwelt, Gesundheit) 5. Gruppenvertreter:innen teilen die Entscheidung und Argumente der Klasse mit. Gemeinsam eine Lösung finden, die von allen mitgetragen werden kann   Wichtig ist auch, dass SuS sich nicht übergangen fühlen oder das Gefühl bekommen, dass sie eigentlich nicht wirklich entscheiden konnten (Scheinbeteiligung vermeiden!). |
| 15-20 | **Gruppenarbeit: Erarbeitung** | **1. Vorschlag erarbeiten**  SuS teilen sich innerhalb der Gruppe die Rollen selbst zu und erarbeiten Vorschläge für die Verwendung des Klassenbudgets. | Arbeitsblatt 3 (Material pro Gruppe, S. 8) | SuS entscheiden selbst, ob sie die Vorgaben mit ihrem Vorschlag einhalten oder nicht. L steht nur moderierend als Unterstützung zur Seite und bewertet die Vorschläge der Klasse nicht. Die Klasse soll sich so selbst organisieren und auch selbst regulieren. Das können SuS! |
| 10-15 | **1. Austausch** | **Vorstellung der Vorschläge** Gruppenvertreter:innen stellen die Vorschläge ihrer Gruppe vor. Die Arbeitsblätter jeder Gruppe werden nach der Vorstellung des Vorschlags aufgedeckt auf den Boden gelegt. |  |  |
| 10-15 | **Vorschläge aussortieren** | **Systemisches Konsensieren**  Die Vorschläge aller Kleingruppen liegen auf dem Boden. Alle SuS bekommen nun je 3 Pickerl = 3 Widerstandspunkte. SuS verwenden ihre drei Pickerl für Vorschläge, die für die Klasse, die Umwelt und die Gesundheit NICHT gut geeignet sind.  Die 3 Vorschläge mit den wenigsten Punkten kommen in die nächste Runde. Hier kommt also nicht die Methode der Mehrheitsabstimmung zum Einsatz, sondern es werdendie Vorschläge, die den geringsten Widerstand haben, ausgesucht. | Klebepunkte (Pickerl) (3-5 pro SuS) | SuS können alle Pickerl zu einem Vorschlag kleben/malen oder auf mehrere Vorschläge verteilen.   * 3 Punkte = überhaupt nicht geeignet * 2 Punkte = nicht geeignet * 1 Punkt = nicht optimal, aber ich könnte damit leben * 0 Punkte = guter Vorschlag, nichts einzuwenden   Sollten mehr als 3 Vorschläge dieselbe niedrige Punktzahl haben, werden jene mit der höchsten Punktzahl aussortiert und anschließend wird der Vorgang für die übrigen Vorschläge mit derselben Punktzahl wiederholt.  Alternativ können SuS mit einem dicken Stift Punkte malen.  Nach diesem Schritt bietet sich eine kurze Pause an. |
| 10-15 | **Gruppenarbeit** | **Vorbereitung der Konsent-Findung**  In Kleingruppen wird wieder überlegt, welche dieser 3 Vorschläge für die Klasse, die Umwelt und die Gesundheit der Beste und mit dem vorgegebenen Geldbetrag bezahlbar ist. | Arbeitsblatt 4 (Material pro Gruppe, S. 9) | Gibt es einen Vorschlag, der schon gut genug ist? Oder können die Vorschläge irgendwie miteinander vereint werden? (Achtung: Hier keine komplett neuen Vorschläge erfinden!) |
| 15-20 | **2. Austausch** | **Vorstellung der Vorschläge**  Gruppenvertreter:innen teilen Vorschläge und Argumente ihrer Gruppe im Plenum mit. Die Gruppenvertretungen einigen sich auf den Vorschlag, von dem sie hoffen, dass dieser keinen Widerstand in den Kleingruppen erfährt. Danach nochmal kurze Diskussion dieses Vorschlags in den Kleingruppen. Die Moderation erkundigt sich, ob alle in der Gruppe einen Konsent zu diesem Vorschlag haben oder ob es noch Einwände und Verbesserungsvorschläge gibt. |  | **Eckpunkte:**   * Alle Beteiligten erhalten die gleichen Möglichkeiten der Mitsprache und jedes Argument zählt gleich viel. * Einwände werden als noch nicht gehörte Argumente von der Moderation umgewandelt und konstruktiv verwendet. * Der Klassenverband ist gemeinsam verantwortlich für das Gelingen der Entscheidungsfindung.   Kann innerhalb von 10 Minuten keine Konsent-Entscheidung getroffen werden, wird eine weitere Entscheidung mittels systemischem Konsensieren angeleitet, da sonst der Geldbetrag nicht verwendet werden kann.  Am Ende soll klar sein, wer den Geldbetrag verwaltet und wann das Geld eingesetzt wird. Alle Entscheidungen dazu wieder auf einem Plakat festhalten. |
| 20-30 | **Finale Reflexion und Abschluss** | **Erfahrungen austauschen**  SuS bilden noch einmal einen Sesselkreis im Plenum und reflektieren anhand der Leitfragen die gemeinsamen Erfahrungen. Anschließend schließt L die Reflexionsrunde ab und gratuliert den SuS zur erfolgreichen Durchführung des partizipativen Klassenbudgets. | PPT (Folie 14) | **Leitfragen**:   * Was haben wir gelernt? * Was können wir für weitere Entscheidungen in der Klasse aus den letzten Stunden mitnehmen? * Was können wir allgemein für gemeinsame Entscheidungen mitnehmen?   L kann in diesen Runden im Kreis auch selbst zu Wort kommen und Beobachtungen und Lernerfahrungen teilen. |

**Materialien**

Da die angebotenen Materialien umfangreich sind, wurden Extradokumente erstellt, um die Übersicht zu erleichtern. Die Materialien sind geclustert in Spielkarten, Material pro Gruppe sowie Material pro Klasse. Zusätzlich gibt es eine Gesamt-PDF mit allen Zusatzmaterialien.

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

* [Spielkarten für Mobilitäts- und Ernährungsrat](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Klassenbudget_Spielkarten.pdf)
* [Material pro Gruppe: Arbeitsblätter, Merkblatt, Punkteblätter, Spielpläne](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Klassenbudget_Material-pro-Gruppe.pdf)
* [Material pro Klasse: Bodenkarten, Meta-Rollenkarten, Spielanleitungen](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Klassenbudget_Material-pro-Klasse.pdf)
* [Material gesamt](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/09/Klassenbudget_Gesamt.pdf)

# 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 die Vorgabe, dass es keine begründeten Einwände gegen Entscheidungen geben darf. Falls die Schüler:innen bei den Planspielen fragen, ob ihre Ergebnisse richtig sind oder sie „gut” gespielt haben, kann die Gegenfrage der Lehrerin bzw. des Lehrers sein: „Habt ihr denn gemeinsam entschieden?”.

## PPT (Folie 4): 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). Günstig wäre, hier auf regionale Beispiele zu verweisen.

## Mobilitätsrat: 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 Lehrer:innen, die zum Beispiel wegen einer Behinderung nicht zu Fuß oder mit dem Rad zur Schule kommen können, in die Überlegungen miteinbeziehen. In der Reflexionsrunde kann 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?

Die Lehrerin bzw. der Lehrer überlegt, was mit den Ergebnissen des Planspiels geschehen soll und was NICHT. Die Lehrperson informiert 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 (wenn vorhanden) 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 Lehrer:innen sehen können. Zudem kann auch ein Bericht in der Schulzeitschrift veröffentlicht werden. Die Ergebnisse werden NICHT an die Schulleitung oder (wenn vorhanden) Mobilitäts-/ Ernährungsverantwortliche in der Schule weitergeleitet.
3. Die Ergebnisse werden in der Klasse präsentiert und an die Mobilitäts-/ Ernährungsverantwortlichen der Schule weitergeleitet.

# Anhang

## Bilder

Alle Bilder sowie andere Medien (z. B. Videos) sind aus der Lizenz ausgenommen. Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich um eigene Darstellungen.

**Impressum**

**STIFTUNG FÜR**   
**WIRTSCHAFTSBILDUNG**

c/o Impact Hub Vienna  
Lindengasse 56/18-19  
1070 Wien

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

**CC BY NC SA**

**[Ein Bild, das Schrift, Symbol, Grafiken, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>  
**Auf individuelle Anfrage (z. B. von Verlagen) können auch andere Lizenzbedingungen vereinbart werden.**

Bei einer Weiterverwendung sollen folgende Angaben gemacht werden:

Stiftung Wirtschaftsbildung (2024) [Partizipatives Klassenbudget: Gemeinsam Entscheidungen treffen](https://wirtschaft-erleben.at/material/das-partizipative-klassenbudget/). CC BY NC SA 4.0.

1. Soziokratie Zentrum (2022) Vier Basisprinzipien. <https://soziokratiezentrum.org/ueber-soziokratie/grundlagen-basis-prinzipien/>. Zugegriffen am 03.09.2024. [↑](#footnote-ref-2)
2. Sociocracy For All (2022) School Governance Using Sociocracy. <https://www.sociocracyforall.org/sociocracy-in-schools/> (englisch). Zugegriffen am 03.09.2024. Kollaborationskultur (2022) Das Schulwohl und den Klassenverband stärken – mit Kommunikationskulturtechniken und praktischer politischer Bildung. <https://www.kollaborationskultur.com/bildung> (deutsch). Zugegriffen am 03.09.2024. [↑](#footnote-ref-3)
3. Andreas Diehl (2019) Why, How, What – Der Golden Circle von Simon Sinek als Führungsinstrument. <https://digitaleneuordnung.de/blog/why-how-what/>. Zugegriffen am 03.09.2024. [↑](#footnote-ref-4)
4. Verwendete Abkürzungen in der Planungsmatrix: SuS = Schülerinnen und Schüler; UE = Unterrichtseinheiten [↑](#footnote-ref-5)
5. Verwendete Abkürzungen in der Planungsmatrix: SuS = Schülerinnen und Schüler; L = Lehrperson; PPT = Powerpoint-Präsentation [↑](#footnote-ref-6)