Aktivitätensammlung

Zum Ersten, zum Zweiten, zum Dritten!

In dieser Aktivität nehmen die Schülerinnen und Schüler an einer Klassenauktion teil, bei der „Muscheln“ (oder Spielmarken) als einfache Form von Geld dienen. Die Klasse führt eine Live-Auktion durch, bei der Alltagsgegenstände einzeln an den Höchstbietenden verkauft werden. Während die Preise in Echtzeit entstehen, beobachten die Schülerinnen und Schüler, wie Knappheit (begrenzte Gegenstände und begrenztes Geld) und Nachfrage (wie viele Personen denselben Gegenstand haben möchten) bestimmen, was etwas „kostet“. Eine angeleitete Reflexion verknüpft die Ergebnisse der Auktion mit zentralen Konzepten von Wert, Tausch und Preisbildung und betont, dass Preise nicht feststehen und dass verschiedene Menschen denselben Gegenstand unterschiedlich bewerten.

Aktivitätstyp	Dauer	Sozialform
Rollenspiel · Auktion	**45 min**	**Ganze Klasse**

Ziele

Lernergebnisse

- Die Schülerinnen und Schüler erleben Knappheit und die Bildung von Preisen durch die Teilnahme an einer Live-Auktion.
- Sie lernen, dass Gegenstände an Wert gewinnen, je nachdem, wie viele Menschen sie haben möchten und wie begrenzt sie sind.
- Die Schülerinnen und Schüler verstehen, dass:
  - Knappheit Gegenstände wertvoller macht.
  - Preise nicht feststehen, sondern von der Nachfrage abhängen.
  - Menschen verschiedene Dinge unterschiedlich bewerten.

Lernziel in den Worten der Schülerinnen und Schüler

- Bieten Sie mit Muscheln bei einer Auktion mit und beobachten Sie, wie sich die Preise verändern, wenn viele Menschen dasselbe haben möchten und es nicht viel davon gibt.

Materialien

- 10 kleine Gegenstände aus dem Klassenzimmer (lustig oder nützlich: Sticker, Bleistifte, Snacks, Radiergummis, lustige Hüte, Spielzeug usw.)
- Muscheln (oder Spielmarken/Münzen aus Papier, falls keine Muscheln verfügbar sind) – mindestens 3–5 pro Schülerin bzw. Schüler
- Whiteboard oder Flipchart-Papier und Marker, um die Gebote für die ganze Klasse sichtbar festzuhalten
- Optional: Auktionsglocke oder Klatschen/Signal

Aufbau

- Zählen Sie die Start-Spielmarken jeder Schülerin bzw. jedes Schülers ab und legen Sie die 10 Auktionsgegenstände auf einen Tisch vorne im Raum.

Ablauf

Schritt 1: Die Stunde vorbereiten

5 Minuten

1. Zeigen Sie die Auktionsgegenstände und benennen Sie unbekannte Gegenstände. Verteilen Sie dann die Muscheln als Geld für die heutige Auktion und lassen Sie die Schülerinnen und Schüler sie zählen.

Schritt 2: Aktivität

30 Minuten

Vorbereitung

1. Erklären Sie, dass die Gegenstände einzeln an das höchste Muschelgebot verkauft werden.

Vormachen

1. Führen Sie eine Proberunde durch: Beginnen Sie bei einer Muschel, nehmen Sie ein höheres Gebot an, machen Sie die Gebote sichtbar und schließen Sie dann mit „Zum Ersten, zum Zweiten, verkauft!“ ab, nennen Sie den Preis und halten Sie ihn fest.

Live-Auktion

1. Versteigern Sie jeden Gegenstand ab einer Muschel; notieren Sie den Endpreis gut sichtbar für alle.

Kontrollpunkte

- Erinnern Sie die Schülerinnen und Schüler daran, ihr Budget einzuteilen: Sobald ihre Muscheln aufgebraucht sind, können sie nicht mehr bieten.

Schritt 3: Abschluss

- Übergeben Sie die Gegenstände an die Gewinnerinnen und Gewinner und gratulieren Sie der Klasse.

Kernpunkte

- An einer Auktion teilnehmen, um zu erkunden, wie Knappheit und Nachfrage den Preis beeinflussen.

Diskussionsfragen

1. Legen Sie alle Gegenstände mit ihren Endpreisen an einer Tafel/Wand aus.
2. Fragen Sie:
3. Welche Gegenstände waren am teuersten? Warum?
4. Waren manche Dinge nicht viel wert? Warum?
5. Wollten alle dieselben Dinge haben?
6. Sind jemandem die Muscheln zu schnell ausgegangen?
7. Betonen Sie: Der Preis ergibt sich aus Wert *und* Knappheit.
8. Definieren Sie diese Begriffe und schreiben Sie sie an die Tafel.

Notizen

Klassenführung

- Manche Schülerinnen und Schüler empfinden dieses Konzept möglicherweise als unfair. Vielleicht wurden sie bei Gegenständen, die sie haben wollten, überboten. Seien Sie sich bewusst, dass dies eine negative Lernerfahrung sein kann. Ermöglichen Sie anschließend weiteren Handel und Tauschhandel (siehe *Differenzierung* unten).

Differenzierung

- Wie die Spielmarken verteilt werden, kann das Ergebnis der Aktivität verändern. Die einfachste und gerechteste Methode ist, die Spielmarken gleichmäßig zu verteilen. Dies ist jedoch nicht die realistischste Situation. Eine ungleiche Verteilung kann sich bei fortgeschritteneren Schülerinnen und Schülern eignen, um über finanzielle Mobilität und Ungleichheit zu sprechen.
- Jüngere Schülerinnen und Schüler: Wenn das Bieten den Kindern schwerfällt, kann man der Reihe nach in der Gruppe nachfragen.
- Sprachförderung/Barrierefreiheit: Die Kinder können ihr Gebot anzeigen, indem sie wie beim Poker Muscheln in die Tischmitte legen.

Erweiterungen & Zusatzaktivitäten

- Falls nichts tatsächlich verschenkt wird: Statt die Gegenstände zu vergeben, schreiben die Schülerinnen und Schüler auf Haftnotizen, was jeder Gegenstand ihrer Meinung nach kosten *sollte*. Vergleichen Sie ihre „Vorhersagen“ mit den tatsächlichen Ergebnissen der Auktion.
- Dadurch wird die Aktivität theoretischer und lässt sich wiederholen, ohne dass Preise nötig sind.
- Wenn die Zeit es erlaubt, kann ein Tauschmarkt für Schülerinnen und Schüler eröffnet werden, die mit der Auktion nicht zufrieden sind. Die Schülerinnen und Schüler können ermutigt werden, zu tauschen und ihre übrigen Muscheln für den Handel untereinander zu verwenden. Dies kann entweder strukturiert und von der Lehrkraft geleitet oder dezentral und spontan ablaufen, sodass die Schülerinnen und Schüler selbst die Initiative ergreifen können.

Vorgeschlagene Aufgabe

Erzähle einem Elternteil oder einer Bezugsperson von einem Gegenstand aus der Auktion und warum sich sein Preis verändert hat. Frage, was ihrer Meinung nach einen Preis steigen oder sinken lassen kann.