**1. Selbstgestaltete Brettspiele**

*Vorbereitung*: Die Lehrperson soll eine leere Vorlage von einem Spiel ausdrucken. (Gibt mehr als genug auf Pinterest oder Eduki.)

*In der Klasse:* Die Schülerinnen und Schüler dürfen nun ihr eigenes Spiel mit Regeln entwerfen. Das Thema könnte zum Beispiel „Geld sparen“ lauten und ein passendes Feld dazu: „Du hast den Rasen des Nachbars gemäht. + 50 Euro auf dein Spielkonto.“ oder „Du hast schwarz gearbeitet und wurdest vom Finanzamt erwischt. – 200 Euro.“ Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt. Die Spiele dürfen gerne auch dann präsentiert und – wenn Zeit bleibt – in der Klasse gespielt werden.

*Warum*: Dies dient nicht nur der Förderung der Kreativität, sondern wirkt als festigende Wiederholung bzw. Abschluss von ausgewählten Themen. Gerne können auch Themen vertieft werden oder Themen zugelost und Gruppen gebildet.

**2. Mein eigenes Geld**

*Vorbereitung*: Alle Schüler bekommen ein fiktives Bankkonto bestehend aus dem Mindestlohn. *In der Klasse*: Sie sollen nun ein Haushaltsbudget aufstellen, in dem alle Ausgaben (Essen, Miete,… 🡪 Immobilienseite, online-Shopping von Spar,…) festgehalten und dokumentiert werden. Anschließend soll ein Austausch darüber stattfinden was überraschend, schwer oder auch leicht war und warum.

*Warum*: Die Schülerinnen und Schüler sollten ein Gespür dafür bekommen, was das Leben kostet und was man neben den alltäglichen Ausgaben noch alles beachten muss.

**3. Werbung gestalten**

*Vorbereitung*: Die Lehrperson soll einige kleine Karten austeilen, auf denen sich eine Dienstleistung oder ein Produkt befindet. Jedes soll einzigartig sein.

*In der Klasse*: Dies kann als Einzelarbeit, aber auch in Paaren stattfinden: Zettelchen werden gezogen, wobei die Lernenden nun passend dazu eine Werbung gestalten sollen. Sie sollen darauf achten, dass sie ansprechend ist und heraussticht. (Dies kann als Video, Plakat oder Post passieren. Auch das Thema und die Zusatzaufgabe kann variieren.) Später werden die Ergebnisse präsentiert und abgestimmt, ob man ein Produkt kaufen bzw. nicht kaufen würde und warum.

**4. Schauspiel**

*Keine Vorbereitung.*

*In der Klasse*: Die Schülerinnen und Schüler sollen sich ein Theaterstück bzw. eine Diskussion ausdenken. In diesem Gespräch soll ein geographisches oder wirtschaftliches Problem dargestellt werden, zum Beispiel: Umweltschützer und Fabrikbesitzer. Es wird anschließend der Klasse vorgespielt und diskutiert, wer welche Interessen vertreten, hat bzw. welche Argumente überzeugend oder weniger überzeugend waren.

**5. Reisetagebuch**

*Vorbereitung*: Klimazonen, Kontinente und Lebensräume sollten den Schülerinnen und Schülern bereits bekannt sein.

*In der Klasse*: Die Lernenden sollen sich vorstellen, dass sie durch verschiedene Klimazonen reisen, wobei Informationen zur Temperatur, Landschaft oder Tieren, aus dem Internet recherchiert werden darf. Daraufhin sollen sie ein Tagebuch gestalten. Gerne dürfen darin auch Sticker, Bilder, Zeichnungen und kurze Texte vorkommen.

*Warum*: Näherbringen und Festigen der bereits erlernten Klimazonen.

**6. Flucht-Rucksack**

*Keine Vorbereitung.*

*In der Klasse:* Die Schülerinnen und Schüler sollen ihren Rucksack packen, denn sie müssen das Land verlassen aus vorgegebenen Gründen (z.B.: Naturkatastrophe). Sie sollen sich aufschreiben, was sie unbedingt brauchen – haben aber max. 5 Minuten Zeit – und das Ergebnis präsentieren. In der Diskussion soll hervorgehen, was schwer zu entscheiden war oder unverzichtbar erschienen ist. Man kann das Szenario noch weiterspielen: „Stell dir vor du bist nun in Spanien gelandet und sprichst kein Spanisch…“.

*Warum*: Die Kinder erlernen globale Zusammenhänge und Empathie wird gefördert.