



## Schulstufe

- Empfohlen für 2./3. Schulstufe

## Fächerbezug

- Kunst und Gestaltung
- Sachunterricht (sozialwissenschaftlicher und wirtschaftlicher Kompetenzbereich)
- Deutsch ((Zu)-Hören und Sprechen, Lesen, Verfassen von Texten, (Recht-)Schreiben und Sprachbetrachtung)

## Anliegen

- Kreativer Stadtbetrieb in Form von Aufgaben zu den Themen Freizeit, Freizeitverhalten, Kosten für die Freizeit je nach Anbieter:in
- Ausgewählte Inhalte spielerisch erarbeiten
- Individuelle Lernerfahrungen fördern
- Kennenlernen der Begriffe Ehrenamt und Freiwilligenarbeit unter Bezug auf die Lebenswelten der Kinder

## Dauer

- Ca. 50 bis 100 Min.

## Unterrichtsmittel

- Aufgebaute Stadt (vgl. Methode *Unsere Stadt aufbauen (Starterset)*)
- Ergänzungen zur Stadt (vgl. Methode *Freizeit und Konsum? (Erweiterungsset)*)
- Evtl. Material *Freizeit und Konsum? – (Schilder, Zuordnungsspiel, Erklärungen, Wörterlisten Deutsch und Englisch)*
- Bei Bedarf Ergänzungen zur Stadt aus anderen Erweiterungssets bzw. evtl. Leer-Schilder für die individuelle Bezeichnung der Gebäude (wie z.B. Kino, Musikschule, Fußballplatz, Feuerwehrhaus) und um die Freizeitaktivitäten der Kinder in der Stadt aufzuzeigen

## Vorbereitung

- Die Lehrkraft wählt die gewünschten Ele-

mente für die Spielstadt und für die Erweiterung im Vorfeld aus. Die Materialien stehen kostenfrei auf der Website des Sozialministeriums [www.konsumentenfragen.at/spielstadt](http://www.konsumentenfragen.at/spielstadt) zur Verfügung

- Farbstifte, Scheren, Kleber, leeres Papier
- 2 leere Tische zum Aufbau der Stadt oder alternativ eine andere Möglichkeit (am Boden, im Foyer o.Ä.)
- Evtl. großer Bogen Papier, bemalbare Stoffe oder anderes Material zum Abdecken der Fläche und zur Gestaltung des Grundplans der Stadt
- Die Lehrkraft führt mit den Kindern die Methode *Unsere Stadt aufbauen (Starterset)* je nach Zeitressource und Bedarf durch
- Platz im Klassenraum, um zwei Kreise zu bilden (für das schnelle Erzähl-Spiel)
- Stoppuhr oder anderes akustisches Signal

## Ablauf

- Zu Beginn des Themas „Freizeit und Konsum?“ finden sich alle bei der Spielstadt zusammen. Bei Bedarf werden die bestehenden Gebäude wiederholt bzw. durch weitere ergänzt.
- Eingeleitet wird das Thema mit einem Schnell-Erzähl-Spiel. Dazu bilden die Kinder zwei Kreise (evtl. rund um die Spielstadt). Die Kinder sitzen sich jeweils gegenüber (Innen- und Außenkreis).
- Die Lehrkraft erklärt die Aufgabenstellung und den Ablauf: Jedes Kind denkt kurz nach, was es gern in der Freizeit macht. Danach wählt jedes Kind jeweils eine Beschäftigung zum Erzählen aus.
- Nach einem akustischen Signal beginnt das schnelle Erzähl-Spiel: Jeweils ein Kind aus dem Außenkreis erzählt dem gegenüber sitzenden Kind aus dem Innenkreis (in kurzen Sätzen), was es am liebsten in seiner Freizeit macht.

- Variante: Die Lehrkraft gibt als Vorgabe, dass die Kinder nicht verraten dürfen, worum es sich handelt. Die Kinder beschreiben also lediglich ihre Freizeitbeschäftigung und die anderen Kinder erraten sie.
- Nach einer kurzen Zeit (je nach Belieben der Lehrkraft z.B. 1–2 min) wird gewechselt. Der Außenkreis rutscht weiter. Nun beginnt das Spiel von vorn und die Kinder des Innenkreises dürfen erzählen. Ein anderes Kind (neuer:neue Partner:in) des Außenkreises hört zu bzw. errät. Dieser Vorgang wird mehrere Male wiederholt.
- Abschließend werden die Kreise aufgelöst und es erfolgt die gemeinsame Sammlung der Freizeitbeschäftigungen aller Kinder in der Klasse. Dies kann auf verschiedene Arten erfolgen, wie z.B.:

- ⇒ Mündlich benennen und/oder
- ⇒ Kinder finden Gemeinsamkeiten und stellen sich danach zusammen auf
- ⇒ Figur in der Spielstadt platzieren: Wo halte ich mich gern in meiner Freizeit auf und was mache ich dort?
- ⇒ Lehrkraft notiert Antworten der Kinder an der Tafel
- ⇒ Kinder schreiben ihre Freizeitaktivitäten selbst an die Tafel
- ⇒ Kinder zeichnen oder schreiben ihre Freizeitaktivitäten auf Kärtchen usw.
- Mögliche Antworten könnten sein:
  - ⇒ Mit Freunden am Spielplatz treffen, mit Freunden zu Hause spielen, bei Oma im Garten sein, bei der Tagesmutter sein, im Wald spielen, daheim lesen, mit Geschwistern Ausflüge machen, Shopping-Tour ...
  - ⇒ Sportliche Hobbys wie z.B. Fußball, Tennis, Klettern, Schwimmen, Judo ....
  - ⇒ Kreative Hobbys wie z.B. Musikinstrumente, Tanzen, Chor, Basteln ...
  - ⇒ Vereine wie z.B. Feuerwehr, Pfadfinder ...
  - ⇒ Medien wie z.B. Bücher, Computerspiele,

Kino, TV ...

⇒ Besondere Ausflüge und Aktivitäten wie z.B. Museumsbesuch, Tierpark, Trampolinhalle, Reisen ...

- Das Thema wird nun mit Hilfe der genannten und gesammelten Freizeitaktivitäten intensiviert und vertieft. Dies soll auf 3 Ebenen erfolgen. Bei Bedarf können die Wörterlisten (Deutsch und Englisch) eingesetzt werden.

### 1. Ebene: Persönliche Kriterien

- Die Kinder erzählen, warum sie diese Beschäftigungen gern machen. Was ist ihnen wichtig in ihrer Freizeit? Es können dabei Begriffspaare gesammelt werden: drinnen/draußen sein, Ruhe/Spaß haben, etwas alleine/zusammen machen, sich bewegen/ausrasten usw.

### 2. Ebene: Kosten

- Es soll nun überlegt werden, welche dieser Freizeitbeschäftigungen Geld kosten und welche nicht. Je nachdem, wie vorher die Sammlung stattgefunden hat, kann dies auf verschiedene Arten erfolgen:

- ⇒ Mündlich: Es wird darüber gesprochen und diskutiert.
- ⇒ An der Tafel: Die Kinder kommen an die Tafel und schreiben z.B. das Euro-Zeichen dazu (alternativ andere Markierung), wo sie glauben, dass etwas Geld kostet (bzw. kann die Aktivität dem jeweiligen Schild zugeordnet werden).
- ⇒ Die Kärtchen werden gezogen und in zwei vorbereitete Behälter einsortiert.
- Bei Bedarf können für die obigen Varianten die Schilder aus dem Material *Freizeit und Konsum? – Schilder* (kostet Geld/kostet kein Geld) verwendet werden.
- Die jeweiligen Zuordnungen können gemeinsam diskutiert werden:
  - ⇒ Was kostet wirklich KEIN Geld?
  - ⇒ Gibt es einen Unterschied bei jenen Din-



- gen, die Geld kosten? Falls nötig, das Wort „Unterschied“ mit den Kindern klären.
- Die Unterscheidung bzw. die Begriffe Einmalkosten/Folgekosten können an dieser Stelle aufgegriffen und mit Beispielen der Kinder verdeutlicht werden, wie z.B.:
    - ⇒ Spielen am Spielplatz, im Wald, bei Oma im Garten usw. (kostet kein Geld)
    - ⇒ Anschaffung des neuen Tennisschlägers oder des neuen Musikinstrumentes (= Einmalkosten). Nach dem Kauf kann man die Dinge für die ganze Saison oder länger verwenden. Es handelt sich um Einmalkosten, denn man bezahlt den Kaufpreis und danach entstehen dafür (z.B. für das Instrument) keine weiteren Kosten. Man kann zu Hause spielen, ohne etwas zahlen zu müssen.
    - ⇒ Computerspiele daheim (es gibt Einmal- und Folgekosten bei diesem Hobby). Zuerst muss man die Technik/Ausstattung anschaffen wie z.B. die Spielkonsole kaufen (= Einmalkosten). Danach muss man ebenfalls etwas bezahlen, denn z.B. benötigt man Strom oder Spiele oder Zusatzdinge im Spiel (= Folgekosten). Diese nennt man Folgekosten, weil sie immer wieder zu bezahlen sind. Zum Beispiel wird die Stromrechnung jedes Monat bezahlt. Oder man benötigt immer wieder ein neues Spiel für die Spielkonsole.
  - Die Schüler:innen könnten eigene Beispiele finden bzw. überlegen, welche Kosten es bei ihren liebsten Freizeitbeschäftigungen gibt.

### 3. Ebene: Anbieter:innen

- Nach der Beschäftigung mit den Kosten von Hobbys soll nun auch reflektiert werden, wer (diese) Aktivitäten möglich macht. Ebenso kann der Aspekt überlegt werden: Wer hat etwas von meiner Tätigkeit? bzw.: Wer verdient damit Geld?
  - Dazu werden Kategorien von Anbieter:innen eingeführt. Im Material *Freizeit und Konsum?* werden folgende Anbieter:innen erklärt:
    - ⇒ Unternehmen
    - ⇒ Vereine
    - ⇒ Öffentliche Einrichtungen
    - ⇒ Personen aus dem Umfeld
  - Bei Bedarf können die Erklärungstexte mit den Kindern gemeinsam gelesen und die jeweils passenden Symbole dazu ergänzt werden. Dabei das Wort „Anbieter bzw. Anbieterin“ mit den Kindern klären. Alternativ kann die Lehrkraft die Erklärungstexte vorlesen.
  - Die Kinder erhalten (oder wählen nach Interesse) Szenen von Freizeitaktivitäten. Diese sind in den Bastelvorlagen zum Erweiterungsset *Freizeit und Konsum?* verfügbar. Die Kinder benennen und erklären die Szene, platzieren diese in der Stadt und überlegen, von wem diese Freizeitaktivität angeboten werden kann. Auch eine weitere Übung (vgl. Arbeitsblatt *Freizeit und Konsum? – Zuordnungsspiel*) kann verwendet werden.
- Hinweis: Bei Bedarf können weitere Anbieter:innen durch die Lehrkraft ergänzt werden.

### Abschluss in der Spielstadt:

- Nun darf und soll die Spielstadt mit dem Fokus der Freizeit verändert werden.
- Die Kinder gestalten sie nach ihren Wünschen um bzw. ergänzen fehlende Elemente (z.B. Gestaltung neuer Häuser, Flächen ...).
- Ziel ist es, eine Stadt zu gestalten, in der sich die Kinder besonders wohlfühlen und wo ihre Wünsche berücksichtigt werden.
- Die Lehrkraft kann anleiten: Was würdet ihr ändern? Was würdet ihr entfernen und warum? Was käme wo hinzu? Was braucht eurer Meinung nach eine Stadt, damit sich Kinder wohlfühlen? Wie ist das bei uns hier? O.Ä.
- Bei diesem Abschluss kann auch das Thema Raumplanung/Grünflächen/Erholungsräume mit einfließen.