

Handwerker

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Handwerker	
Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Basteln, Bauen, Werken
Gruppengröße	Kleingruppe
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	
Ort	
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung
Material
Detailbeschreibung
Ziel
Beschreibung
Bemerkungen

Kurzbeschreibung

Erproben von handwerklichen und künstlerischem Geschick, kaufmännisches Agieren, Argumentation

Material

Papier, Kleber, Stifte, Wolle, Stoff, Leder, Holz, Nägel, Draht, Perlen, Naturmaterialien, Hammer, Zange, Schere, Heftmaschine, Locher, Spielgeld, Plakat

Detailbeschreibung

Handwerker ist eine Programmidee, die in ein Abenteuer ausbaubar ist oder in ein solches eingebunden sein kann.

Ziel

Erproben von handwerklichen und künstlerischem Geschick, kaufmännisches Agieren, Argumentation

Beschreibung

Beginn des Handelstages

Jede Patrouille erhält eine Summe Spielgeld. Damit kann sie beim Kaufmannsladen Materialien einkaufen oder Werkzeug mieten. Ebenso können natürlich eigene Materialien und Werkzeuge organisiert werden. Genauso können die Patrouillen untereinander einkaufen/vermieten etc.

Kreativ-/Handelsphase

Nun basteln die Patrouillen (ideal zu einem bestimmten Thema) verschiedene Gegenstände. Diese verkaufen sie dann wieder an den Kaufmannsladen (wobei natürlich ein höherer Preis als für die Rohstoffe bezahlt werden soll). Die Gegenstände werden nach Kategorien angenommen. Sowohl Rohstoff-/Werkzeugpreise als auch Ankaufpreise sollen flexibel gestaltet werden (nach Angebot und Nachfrage).

Abschluss des Handelstages

Vermutlich befinden sich nun alle Produkte beim Laden und die Patrouillen haben ihr Vermögen verfünffacht. Nun wird dieses gezählt und zur Bewertung herangezogen. Anschließend findet eine große Versteigerung statt, bei der die Patrouillen alle Produkte kaufen können.

Bemerkungen

- Die Aktivität nimmt meist mehrere Stunden, etwa einen Halbttag, ein.

Erproben von handwerklichen und künstlerischem Geschick,
kaufmännisches Agieren, Argumentation

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Oktober 2022 um 21:44 Uhr bearbeitet.