

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 Patrullen untereinander einkaufen/vermieten etc.

Kreativ-/Handelsphase

Nun basteln die Patrullen (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 Patrullen haben ihr Vermögen verfünffacht. Nun wird dieses gezählt und zur Bewertung herangezogen. Anschließend findet eine große Versteigerung statt, bei der die Patrullen 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.