

# I. Übersicht: Sachunterricht

**Bereich:** Mensch und Gemeinschaft

**Lernaufgabe:** Wünsche und Bedürfnisse reflektieren

**Bereich des Faches:** Mensch und Gemeinschaft  
**Leitidee:** Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine positive Haltung zu sich selbst, nehmen eigene Interessen und Bedürfnisse sowie die Bedürfnisse anderer wahr und setzen sich mit ihnen bewusst auseinander. Sie beteiligen sich an der fairen Aushandlung von Interessen, halten Regeln und soziale Vereinbarungen ein und übernehmen Verantwortung für sich und andere. Sie informieren sich über wichtige Aufgaben und Einrichtungen des Gemeinwesens und überlegen Möglichkeiten der Beteiligung.

**Kompetenzerwartung**

**Kompetenzerwartung**

**Kompetenzerwartungen:**  
Die Schülerinnen und Schüler  
- versetzen sich in Bedürfnisse, Gefühle und Interessen anderer und argumentieren aus deren Sicht  
- entwickeln Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen, stellen diese dar und überprüfen ihre Wirkungen (z.B. Rollenspiel)  
**Inhalt:** Auseinandersetzung mit persönlichen Wünschen und Interessen im Vergleich zu denen anderer Kinder und Familien  
**Anforderungsbereiche:** Wiedergeben, Reproduzieren (AB I), Zusammenhänge herstellen (AB II), Verallgemeinern, Reflektieren und Beurteilen (AB III)  
**Lernaufgabe/Lernarrangement:** Wünsche und Bedürfnisse reflektieren

**Erwartete Lernergebnisse:**  
Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihren persönlichen Wünschen auseinander. Sie stellen ihre Wünsche denen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler und anderer Kinder und Familien gegenüber und vergleichen sie. Sie stellen heraus, dass einige Wünsche Geld kosten. Sie entwickeln Lösungsmöglichkeiten zum Umgang mit nicht sofort erfüllbaren Wünschen.

**Übergreifende Kompetenzen:**  
**Wahrnehmen und Kommunizieren:** Die Schülerinnen und Schüler teilen ihre Einschätzungen und Überlegungen ihren Mitschülerinnen und Mitschülern mit.  
**Analysieren und Reflektieren:** Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Wünschen anderer auseinander, setzen diese zu ihren eigenen in Beziehung und diskutieren über deren Unterschiedlichkeit.  
**Strukturieren und Darstellen:** Die Schülerinnen und Schüler halten im Rollenspiel mögliche Ergebnisse fest und präsentieren sie der Klassengemeinschaft.

**Arbeits- und Sozialverhalten:**  
Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich im Klassenverband oder in Kleingruppen über ihre Wünsche aus.

**Unterrichtsvorhaben:**  
Wünsche und Bedürfnisse bestimmen unser Leben  
**Methoden:**  
Stuhlkreis  
Rollenspiel  
**Sozialform:**  
Gruppenarbeit  
Plenum  
**Material:**  
Fotokarten  
Rollenkarten  
**Bezüge zur Lebenswirklichkeit:**  
Wünsche und Bedürfnisse gehören zur Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler  
**Kenntnisse/Fähigkeiten:**  
Alle Menschen haben unterschiedliche Wünsche und nicht alle Wünsche können immer und sofort erfüllt werden.  
**Begrifflichkeiten:**  
Interessen, Wünsche, Bedürfnisse

**Vertiefung des Wissens:**  
- Funktion von Werbung und Einfluss dieser Strategien auf das Konsumverhalten  
- Ausmaß und Folgen des Konsums  
**Vernetzung mit anderen Kompetenzbereichen:**  
**-Mensch und Gemeinschaft:** Interessen, Bedürfnisse  
Die Schülerinnen und Schüler beschreiben wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden.  
**Anwendungszusammenhang:**  
Werbung – Bedürfnisse – Konsumangebote, Konsumgewohnheiten, Bedeutung von Einkommen für die Erfüllung von Konsumwünschen

**Überprüfung der Kompetenz:**  
Erklärung der Schülerinnen und Schüler im Plenum, Beobachtung der Eigentätigkeit in den Gruppenarbeitsphasen

# Sachunterricht

**Bereich: Mensch und Gemeinschaft**

**Klasse: 3/4**

**Schwerpunkt: Interessen und Bedürfnisse**

**Vorhaben: Wünsche und Bedürfnisse bestimmen unser Leben**

**Titel der Lernaufgabe:** Wünsche und Bedürfnisse reflektieren

## Kompetenzen

### ***Lernvoraussetzungen***

Die Schülerinnen und Schüler

- können eigene Bedürfnisse, Gefühle und Interessen formulieren

### ***Kompetenzerwartungen***

Die Schülerinnen und Schüler

- versetzen sich in Bedürfnisse, Gefühle und Interessen anderer und argumentieren aus deren Sicht
- entwickeln Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen, stellen diese dar und überprüfen ihre Wirkungen (z.B. Rollenspiel)

## ***Übergreifende Kompetenzen***

*Wahrnehmen und Kommunizieren:* Die Schülerinnen und Schüler teilen ihre Einschätzungen und Überlegungen ihren Mitschülerinnen und Mitschülern mit.

*Analysieren und Reflektieren:* Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Wünschen anderer auseinander, setzen diese zu ihren eigenen in Beziehung und diskutieren über deren Unterschiedlichkeit.

*Strukturieren und Darstellen:* Die Schülerinnen und Schüler halten im Rollenspiel mögliche Ergebnisse fest und präsentieren sie der Klassengemeinschaft.

## **Sachinformation**

In einer Gesellschaft, die durch Konsumangebote bestimmt ist, besteht ein starker Druck zu konsumieren, der durch Werbung und Marketing oftmals verstärkt wird. Kinder und Jugendliche werden immer früher zu Konsumentinnen und Konsumenten und versuchen diesem vermittelten Konsumdruck standzuhalten. Es wird immer schwieriger, individuelle Wünsche zu erkennen und zu kommunizieren und festzustellen, wodurch sich Wünsche und Bedürfnisse unterscheiden. Hinzu kommt, dass oftmals nicht deutlich wird, welche Bedürfnisse an das Vorhandensein von Geld gebunden sind. Persönliche Wünsche und Bedürfnisse sind immer häufiger Konsumwünsche.

## Anforderungsbereiche

| Anforderungsbereiche                       | Bildungsstandards  | Aufgabenbeispiel   |
|--|--|--|
| <b>AB I: Wiedergeben, Reproduzieren</b>    | Die Schülerinnen und Schüler geben bekannte Informationen wieder und wenden grundlegende Verfahren und Routinen an.                                    | Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihre eigenen Wünsche und die ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler sowie anderer Kinder und Familien.  |
| <b>AB II: Zusammenhänge herstellen</b>     | Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vertraute Sachverhalte, indem sie erworbenes Wissen und bekannte Methoden anwenden und miteinander verknüpfen. | Die Schülerinnen und Schüler nutzen die zuvor ausgetauschten Erfahrungen über Wünsche und vergleichen sie miteinander, um Unterschiede und Gemeinsamkeiten festzustellen.                      |
| <b>AB III: Reflektieren und Beurteilen</b> | Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten für sie neue Problemstellungen, die eigenständige Beurteilungen und eigene Lösungsansätze erfordern.           | Die Schülerinnen und Schüler nutzen dies als Grundlage, um Lösungsmöglichkeiten für die Umsetzung von Konsumwünschen zu finden und über die Erfüllbarkeit eines jeden Wunsches zu diskutieren. |

## Ausgestaltung der Lernaufgabe

Diese Lernaufgabe ist eine Zusammenstellung des ersten Kapitels „Wünsche und Bedürfnisse“ aus dem Materialordner „MoKi – Money & Kids“ vom Ministerium für Umwelt und Naturschutz, Landwirtschaft und Verbraucherschutz des Landes Nordrhein-Westfalen. Für weitere Impulse und Ideen zum Thema bietet das MoKi-Paket zahlreiche unterrichtliche Anregungen. Das MoKi-Paket bietet eine spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema „Umgang mit Geld“ und wurde primär für den Nachmittagsbereich an offenen Ganztagschulen konzipiert, ist allerdings auch, bei entsprechender Modifizierung, für den alltäglichen Unterricht verwendbar.

- ✓ Was sind eure persönlichen Wünsche? Tauscht euch im Stuhlkreis untereinander über eure Wünsche aus.
- ✓ Schaut euch die Fotos von den verschiedenen Familien an. Was wünschen sich andere Kinder und Familien? Unterscheiden sich die Wünsche der Familien von euren Wünschen?
- ✓ Schreibt mögliche Wünsche der Familien neben die Fotos an der Tafel.
- ✓ Welche Familie ist am zufriedensten/glücklichsten? Verteilt die Smileys unter den Fotos und begründet eure Entscheidung.
- ✓ Können immer alle Wünsche erfüllt werden? Denkt dabei an eure eigenen Wünsche und die, der anderen Kinder und Familien? Warum können einige Wünsche nicht erfüllt werden?
- ✓ Wir schlüpfen nun in die Rolle anderer Personen. Auch diese Personen haben viele Wünsche, doch auch deren Wünsche können nicht immer erfüllt werden. Versetzt euch mithilfe der Rollenkarten in die anderen Personen!
- ✓ Übt mit eurem Partner ein Rollenspiel, das ihr später vor der Klasse vortragen könnt. Denkt dabei an folgende Fragen: Welche Wünsche können erfüllt werden? Welche Wünsche können nicht sofort erfüllt werden? Überlegt dann, warum das nicht immer geht.

## **Erwartete Lernergebnisse**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- setzen sich mit ihren persönlichen Wünschen auseinander.
- stellen ihre Wünsche denen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler sowie anderer Kinder und Familien gegenüber und vergleichen sie.
- stellen heraus, welche Wünsche Geld kosten und welche nicht.
- entwickeln Lösungsmöglichkeiten zum Umgang mit nicht sofort erfüllbaren Wünschen.

## **Hinweise zum Unterricht**

Kinder haben viele Wünsche und Bedürfnisse, über die sie sich häufig mit ihren Klassenkameradinnen und -kameraden und Freundinnen und Freunden austauschen. Diese Lernaufgabe gibt den Schülerinnen und Schülern gezielt die Möglichkeit, sich in der Klasse über ihre persönlichen Wünsche und Bedürfnisse auszutauschen. Dabei werden sie feststellen, dass ihre Wünsche sehr unterschiedlich sein können, sich allerdings nicht gravierend voneinander unterscheiden werden. Es soll hierbei deutlich werden, welche Wünsche mit Konsum und Geld verbunden sind und welche nicht.

In einem nächsten Schritt setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Wünschen von anderen Kindern und Familien auseinander (Fotokarten A10 – A13, vgl. Anhang) und vergleichen deren Wünsche mit ihren eigenen. Abschließend stellt sich die Frage, welche der Familien glücklicher ist. Dazu verteilen die Schülerinnen und Schüler Smileys und diskutieren im Anschluss über ihre Entscheidung.

In einem nächsten Schritt sollen die Schülerinnen und Schüler in einem Rollenspiel zeigen, welche Wünsche erfüllt werden können und was getan werden kann, wenn Wünsche nicht sofort erfüllbar sind. Dazu dienen Rollenkarten (A5 – A6, vgl. Anhang), die den Schülerinnen und Schülern helfen sollen, Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln (z.B. Taschengeld, Sparen, ...).

**Diese Lernaufgabe wurde modifiziert nach „MoKi – Money & Kids“ herausgegeben vom Ministerium für Umwelt und Naturschutz, Landwirtschaft und Verbraucherschutz des Landes Nordrhein-Westfalen.**





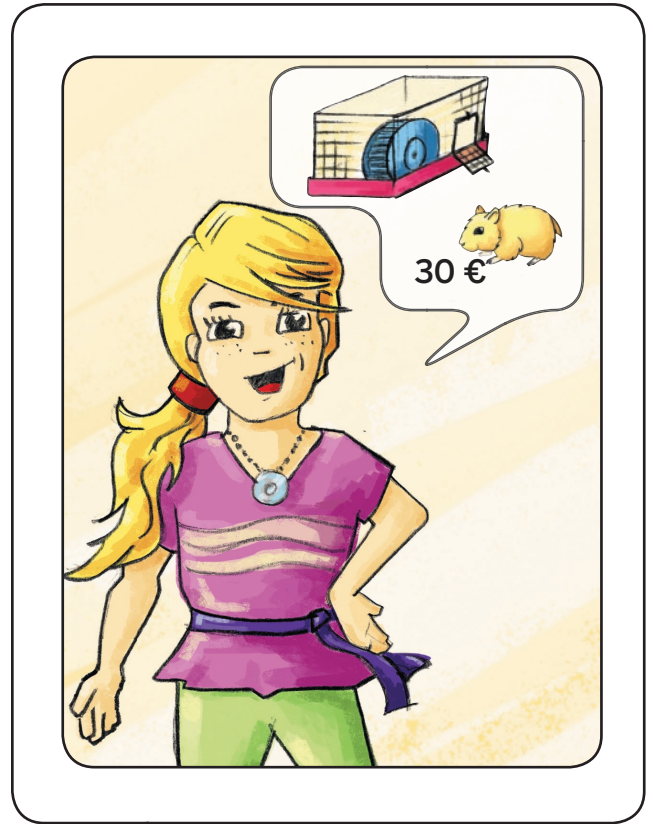








# Wünsche und Bedürfnisse MoKi-Rollenkarten



# Wünsche und Bedürfnisse MoKi-Rollenkarten

