

SPIELEND REICH WERDEN

„Im Spiel wohne ich wohl in einem Schloss, alles ist aus Gold, außer mein weißes Pferd, und du bist meine Dienerin...“ Kinder machen es richtig: Der verlockenden Vorstellung vom Leben im Reichtum kann man nachgehen, wenn man sie im Rollenspiel untersucht – selbst wenn die Mitspielerin nicht an der Dienerrolle interessiert ist. Hier sind Spiele und Aktionen, bei denen Kinder sich auf die Spur von Luxus, Besitz, Geld, Armut, Neid und Freude am Teilen begeben.

Stellt Geld her

Stellt aus Ton oder Alu-Resten Münzen her, druckt selbstgemalte Geldscheine und Scheckkarten. Verteilt das Geld und handelt spielerisch damit. Wer bestimmt, was wie viel kostet? Wer legt fest, ob jemand Geld machen darf? Und wie kriegt man bei Geldkarten heraus, ob das Geld alle ist?

Kauft zusammen ein

Geht mit einem 20- oder 50-Euro-Schein und dem Handy-Rechner in den Supermarkt, um zusammen eine leckere (Zwischen-) Mahlzeit zu kaufen. Was wollen wir uns leisten? Wie viel Geld bleibt dann übrig? Was ist preiswert und lecker? Was tun, wenn nicht jeder alles mag oder essen darf? Und was, wenn das Geld knapp wird?

Spielt mit Geld

Wechsle 10 Euro in 1-Cent-Stücke, um 1000 Münzen zu erhalten. Lass die Kinder diesen „Schatz“ ordnen, teilen, tauschen, umranden, abfrottieren, zu Mustern legen, polieren... Wofür wurden die Münzen schon verwendet? Kann man für eine davon etwas kaufen? Warum ist Papiergeld viel mehr wert?

Befragt Arm und Reich

Suche arme und reiche Menschen aus, die sich von den Kindern befragen lassen: Wie viel Geld hat der Flaschensammler? Wie viel die Busfahrerin, wie viel der Zahnarzt? Welche Arbeit ist anstrengender, härter, schwieriger? Wer sagt, wie viel Geld jemand dafür bekommt?

Erzählt Reichsein-Geschichten

Lege Kataloge mit Luxusartikeln, schönen Häusern und schnittigen Fahrzeugen aus, dazu Stift, Schere und Kleber. Lass die Kinder Bilder von ihrer Traum-Reichtums-Welt kleben und vorstellen. Redet darüber, was bestimmt cool ist – und vielleicht auch öde.

Schmeißt Spielzeug raus

Befreit die Räume für eine gewisse Zeit von allen Spielsachen und Büchern. Baut mit Möbeln, gereinigtem Abfallmaterial, Stock und Stein von draußen. Malt Bücher. Spricht darüber, ob es mehr oder weniger Streit gibt. Überlegt am Ende der spielzeugfreien Zeit: Welche Sachen brauchen wir am dringendsten zurück, welche eher nicht?

Spricht über Räuber

Böse Menschen klauen – oder arme? Spricht über Piraten, Diebinnen, Betrüger, Einbrecherinnen. Tun sie das, weil es Spaß macht? Weil ihnen die Opfer egal sind? Weil sie nicht anders können? Überlegt, was man tun könnte.

Erzählt Armsein-Geschichten

Setzt euch im Wald an einer einsamen Stelle hin: Wie könnte man leben, wenn man gar kein Geld hätte? Woher kämen Essen, Haus oder Wetterschutz und neue Anziehsachen? Was bekäme man irgendwie hin, was wäre schlimm, was würde Spaß machen?

Erfindet Marken

Spricht über Logos auf Klamotten. Warum sind Sachen teuer, wenn darauf bestimmte Zeichen zu sehen sind? Erfindet und zeichnet eigene Logos. Bringt sie auf Wechsel- oder Fundsachen an, mit einfacher Technik: Zeichnung ausschneiden, Frischhaltefolie darunter und darüber legen, Backpapier drunter und drüber legen, mit dem Bügeleisen „laminieren“ – und dann auf die Kleidung aufbügeln.

Erfindet die reichste Kita der Welt

Spinnstunde: Wie sähe die teuerste Kita der Welt aus? Gäbe es goldene Klos und für jedes Kind zwei Erzieherinnen oder einen Diener? Was gäbe es zu essen? Und womit würden die Kinder spielen? Was wäre cool, was eher doof?