

**WIE MAN EINEN SPIEL-WORKSHOP ZUR  
ÖKONOMISCHEN BILDUNG IN DER KLASSE DURCHFÜHRT!**  
*SPIELEN, REDEN, ZUHÖREN, VERSTEHEN, LERNEN*  
EIN BRETTSPIELBASIERTER WORKSHOP-ANSATZ  
FÜR UNSERE DIGITALISIERTE WELT

WALTER BERGER<sup>1</sup>

JANUAR, 2018

**Zusammenfassung**

Eine alltagsnahe Finanzielle Grundbildung ist Basis für eine selbstbestimmte und nachhaltige Lebensgestaltung. In einem Spiel-Workshop zur ökonomischen Bildung werden realitätsnahe und motivierende Rahmenbedingungen geschaffen, um ökonomische und finanzielle Anforderungen eines privaten Haushaltes aufzuzeigen und erlebbar zu machen, um Lösungen gemeinsam zu entwickeln, wesentliche Problemlösungs- und Kommunikationskompetenzen zu fördern, im Spiel auszuprobieren, ohne dabei reales Geld einzusetzen. Es wird erläutert wie der Einsatz des Brettspiels Hamsterrad<sup>2</sup> als Lernhilfe die Gestaltung eines alltagsnahen und altersgerechten Unterrichts fördert und dazu beitragen kann gesteckte Lernziele, erwünschte Fähigkeiten und notwendige Kompetenzen bei Schüler\*innen leichter zu erreichen und für den *späteren* wirtschaftlichen Alltag nachhaltig zu sensibilisieren. Einige Grundüberlegungen bei der Entwicklung und Anlage des Spiels Hamsterrad werden vorgestellt; ein Fragebogen zur Evaluation soll Lehrkräfte dabei unterstützen Ablauf und Inhalte weiterzuentwickeln.<sup>3</sup> Dieser Aufsatz und die Erfahrungen aus zahlreichen Spiel-Workshops zur ökonomischen Bildung mit Schüler\*innen (seit 2007) und Immigranten (in 2016) soll Lehrkräfte dabei unterstützen einen interessanten und nachhaltigen Spiel-Workshop zur ökonomischen Bildung in der Klasse durchführen!

*Spielen = Training für den Alltag!*

Keywords: Ökonomische Bildung, Verbraucherbildung, Schule, Finanzielle Grundbildung  
JEL Code: D14, D18, D91, F 22

---

<sup>1</sup> Walter Berger ist Diplom Betriebswirt (FH), Autor, Spielentwickler, Dozent; zertifizierter Trainer in der Verbraucherbildung; 2007 Gründung von Taschengeld Management, mit dem Angebot einer lebensnahen und nachhaltigen ökonomischen Verbraucherbildung von Schülern, Berufsstartern, jungen Erwachsenen und Familien. „Jeder sollte ausreichend qualifiziert sein, um im wirtschaftlichen Alltag sinnvolle Entscheidungen zu treffen.“

<sup>2</sup> Das Brettspiel Hamsterrad wurde 2010 für den deutschen Lernspielpreis nominiert

<sup>3</sup> Weiterführende Informationen in den Büchern „Taschengeld Management“ und „Integration“ auf amazon

## Vision einer nachhaltigen ökonomischen Grundbildung

*Leitgedanke ist ein/e mündige/r Bürger/in, der/die selbständig, angemessen und verantwortungsbewusst mit seinen/ihren persönlichen und materiellen Ressourcen wirtschaften kann. Durch sinnvolles, umfassendes und vorausschauendes Denken, Planen und Handeln wirkt er/sie positiv gestaltend für sich, auf seine Umwelt und die Gesellschaft. Lösungsorientiertes und konstruktives Handeln fördert Nachhaltigkeit.*

Zugegeben, ein hohes Ideal und eine ambitionierte Zielsetzung. Aber alles beginnt mit dem Glauben, vielleicht einer Überzeugung davon, dass dieses Leitbild und die Effekte finanzieller Grundbildung grundsätzlich möglich und erreichbar sind. Wichtig ist ein Zutrauen in unsere Schüler\*innen, eine Überzeugung, dass es möglich ist und sie es schaffen können, jede/r ausreichend Zeit zur individuellen Entwicklung hat und im Unterricht die Möglichkeit besteht sanktionsfrei Fehler zu machen, durch Erfahrung zu lernen, Selbstvertrauen und Kompetenzen zu entwickeln.

Von großer Bedeutung ist, welches Bild der Umwelt und der Zukunft wir den Schülern vermitteln in der sie heute leben, wie sie sich entwickeln wird und welchen Einfluss die Schüler\*innen durch konstruktives nachhaltiges Handeln auf die eigene Lebensgestaltung und ihre Umwelt haben. Zeichnen wir ein düsteres und demotivierendes Bild von einem schwierigen Leben, das voller Gefahren und unüberwindlicher Probleme steckt? Sehen wir die Schüler als schwach, inhomogen, hilfebedürftig und unfähig zur selbstständigen Entwicklung und Sozialisation? Vermitteln wir eine pessimistische Perspektive eines späteren Alltags, der am Ende ungerecht ist und immer überfordert? Geben wir Raum für eine destruktive, kraftlose Jammerkompetenz? Warum sollte man dann das Leben wagen, warum sollte man sich bemühen und lernen, am Ende gewinnen anscheinend immer die anderen! Lieber jetzt Spaß haben und versuchen glücklich zu sein.

Eine nachhaltige ökonomische Bildung, die auch im *späteren* Leben trägt und gerade beim Einstieg ins Berufsleben unterstützt, erfordert neben der Vermittlung von Basisinformationen auch die Entwicklung von Kompetenzen der Lösungsorientierung und die Förderung von Selbstvertrauen, um das Leben anzunehmen, konstruktiv zu handeln, einen ersten Schritt zu wagen. Kompetenzen können nicht geschult werden, sie müssen erfahren werden.

Der didaktische Aufbau und die Aufgaben im Spiel-Workshop bieten einen hervorragenden Erfahrungsrahmen, um wichtige ökonomische Kompetenzen zu

fördern. Durch die Reflektion des eigenen Verhaltens und durch das Lernen in und von der Gruppe werden positive Lernerfahrungen nachhaltig verstärkt.<sup>6</sup>

## **Einführung – Die Welt in der wir leben!**

### ○ **Überschuldete junge Erwachsene**

#### *Unsere Zukunft steckt in Schwierigkeiten!*

Mitte 2014 veröffentlichte das Statistische Bundesamt erschreckende Zahlen zur Verschuldung von unter 25-Jährigen, die in 2013 Hilfe bei Schuldnerberatungsstellen in Anspruch genommen hatten. Diese Gruppe hatte durchschnittlich 7.454 € Schulden. 19,1% (1.424 €) bei Kreditinstituten, 16,7% (1.243 €) bei Inkassobüros, 10,1% (753 €) bei öffentlichen Gläubigern, 18,1% bei Telekommunikations-Unternehmen und 36% (2.685 €) bei sonstigen Gläubigern! Bei jedem fünften Schuldner dieser Altersgruppe war ein unangemessener Umgang mit Geld der Hauptauslöser für die Überschuldung.<sup>7</sup>

**These 1:** Bereits in der Schule sollte jede/r Schüler\*in eine fundierte ökonomische Grundbildung erhalten, die ihn/sie auf die wirtschaftlichen Anforderungen des späteren Alltags vorbereitet und für mögliche Herausforderungen sensibilisiert.

### ○ **Finanzielle Grundbildung**

#### *Wenn Information nicht mehr ausreicht!*

In 2011 veröffentlichte die Universität Hamburg die leo.-Level-One-Studie. Sie untersucht die Lateralität, also die Lese- und Schreibfähigkeit von Erwachsenen auf der unteren Kompetenzstufe. Sie kommt zu dem Ergebnis, dass in Deutschland ca. 7,5 Millionen Menschen der erwerbsfähigen Bevölkerung funktionale Analphabet\*innen sind.<sup>8</sup>

Ein funktionaler Analphabet ist „eine Person, die zwar einzelne Sätze lesen oder schreiben kann, nicht jedoch zusammenhängende – auch kürzere Texte. Betroffene Personen sind aufgrund ihrer begrenzten schriftsprachlichen Kompetenzen nicht in der Lage, am gesellschaftlichen Leben in angemessener

---

<sup>6</sup> Taschengeld Management, S. 11 ff.

<sup>7</sup> Statistisches Bundesamt. Abgerufen am 29 Mai 2015

<sup>8</sup> Grotlüschen, A., & Riekmann, W. (2011) leo.-Level-One Studie

Form teilzuhaben. So misslingt auch bei einfachen Beschäftigungen das Lesen schriftlicher Arbeitsanweisungen.“<sup>9</sup>

**These 2:** Ökonomische (Verbraucher) Bildung in der Schule darf nicht nur ein „nice to have“ bleiben sondern muss fester Bestandteil in den Kurrikula werden. Inhalte und Vermittlung von Wissen müssen alltagsrelevant und einfach sein, ohne zu banalisieren. Sie sollte Kommunikationsfähigkeit, Sozialisation und die Entwicklung von Problemlösungskompetenz fördern.

### ○ **Lehrkräfte**

#### *Ein wichtiger Schlüssel für erfolgreiche ökonomische Bildung*

Viele Länder verfügen bereits heute über Richtlinien und Rahmenbedingungen zur ökonomischen Grundbildung in den Schulen. Die Umsetzung dieses gesellschaftlich bedeutsamen Themas, sowie die inhaltliche didaktische Ausgestaltung werden, wie so häufig, auf die Schulen und ihre Lehrer\*innen übertragen. Von ihnen wird erwartet, dass sie das aktuelle Verbraucherverhalten von Schüler\*innen analysieren, behandeln wenn nötig korrigieren. Die Last liegt auf den Schultern engagierter, proaktiver Lehrer voller Idealismus und mit einer großen Portion Liebe für ihren Beruf und für ihre Schüler\*innen. Höchste Priorität haben selbstverständlich auch weiterhin das Abarbeiten des Lehrplanes und das Erreichen guter Noten.

**These 3:** Die Wissensvermittlung erscheint leicht, wenn der/die Lehrende in dem was er/sie vermitteln möchte selbst ein gutes Beispiel und Vorbild ist. Unsere Lehrer\*innen benötigen zur Durchführung eines fundierten und nachhaltigen Unterrichts altersgerechte Programme mit Bezug zum täglichen Leben, effiziente Lernmittel und relevantes Unterrichtsmaterial, die zeiteffizient zu implementieren, durchzuführen und zu bewerten sind.

### ○ **Die ständigen Veränderungen in der (Finanz)Welt**

#### *Die Spielregeln macht ein anderer, immer neu*

Um den wirtschaftlichen Herausforderungen des täglichen Lebens gerecht zu werden, ist ein ausreichendes Verständnis von Budgetierung, Finanzplanung, Analyse der aktuellen finanziellen Situation, Kenntnis von Finanzprodukten und des Kleingedruckten, gesetzlicher und steuerlicher Rahmenbedingungen etc. notwendig, um ökonomisch sinnvolle Entscheidungen zu treffen, die Auswirkungen abzuschätzen und langfristige Konsequenzen realistisch

---

<sup>9</sup> ebd.

einzuordnen. Das Problem ist, die Spielregeln und das Kleingedruckte ändert sich laufend!

**These 4:** Selbst im digitalisierten Informationszeitalter ist es unmöglich jedes Detail und alle Möglichkeiten des Finanzmarktes zu kennen oder gar zu vermitteln. Mit finanzieller Grundbildung können wir Basisinformationen vermitteln. Wir können dazu befähigen eine finanzielle Landkarte für einen Privathaushalt zu erstellen, um damit einen aktuellen Überblick zur wirtschaftlichen Situation zu erhalten. Wir können helfen, die richtigen Fragen für wirtschaftliche Entscheidungen zu stellen und können Möglichkeiten aufzeigen finanzielle Probleme zu lösen oder besser durch weise Entscheidungen zu vermeiden.

## **Spiel-Workshop für ökonomische Grundbildung**

### ***Altersgemäß***

Eine ökonomische Grundbildung in der Schule, die im späteren *richtigen* Leben nützlich ist und ein intelligentes, verantwortliches und nachhaltiges Konsumverhalten unterstützt, bedarf neben der Vermittlung von notwendigen Basisinformationen auch ein Ausprobieren, ein Fehler machen, ein Erfahrungen sammeln, um Entscheidungs- und Problemlösungskompetenz und ein wachsendes Selbstvertrauen der Schüler\*innen zu fördern. Der realitätsbezogene Spiel-Workshop soll Schüler\*innen ermutigen und befähigen am wirtschaftlichen Geschehen teilzunehmen, einen ersten selbstbewussten Schritt zu wagen, nicht nur zu reagieren, sondern konstruktiv und kompetent zu agieren. Finanzielle Grundbildung erfordert Kompetenzen und Fähigkeiten die nicht *auswendig* gelernt werden können, sondern erfahren werden müssen.

Der didaktische Aufbau, das altersgerechte Lernumfeld und die Aufgabenstellungen bieten einen unterstützenden Rahmen, um wichtige ökonomische Kompetenzen erlebbar zu machen und zu erfahren. Durch Reflektion des eigenen Verhaltens und durch das Lernen in und von der Gruppe können die positiven Lernerfahrungen deutlich verstärkt werden. Der Spiel-Workshop soll folgende Fähigkeiten und Kompetenzen erfahrbar machen:

- ✓ Kommunizieren, also zuhören und sich mitteilen können
- ✓ Bewusstsein für das eigene Konsum- und Ausgabeverhalten
- ✓ Relevante Informationen sammeln und einordnen können
- ✓ Wirtschaftliches Basiswissen im Alltag sinnvoll anwenden können

- ✓ Team Spirit: Gemeinsame Entwicklung von Plänen und Entscheidungen
- ✓ Umfassend und vorausschauend denken und planen
- ✓ Kritische Haltung gegenüber Werbebotschaften und „Schnäppchen“
- ✓ Fähigkeit zu selbstbestimmten und sinnvollen Kaufentscheidungen
- ✓ Sich selbst und andere motivieren können, aktiv zu werden

Bereits 1931 formuliert Maria Montessori es so: „Die Grundlage ist also nicht das Nachdenken darüber, wie man das Kind lehren oder erzieherisch beeinflussen kann, sondern wie man ihm eine Umgebung schaffen kann, die seiner Entwicklung förderlich ist, um es dann in dieser Umgebung sich frei entwickeln zu lassen.“<sup>10</sup>

Für Maria Montessori waren eine Lernumgebung und die Bereitstellung von altersgerechten Lernmitteln, die geeignet sind, eine aktuelle sensible Phase anzusprechen und zu stimulieren von besonderer Bedeutung. Unter einer sensiblen Phase wird eine alters- und entwicklungsabhängige Periode verstanden, die eine besondere Empfänglichkeit aufweist und einem Heranwachsenden den Erwerb bestimmter Fähigkeiten ermöglicht, aber von vorübergehender Dauer sind. „Gelingt dem Kind nach altersadäquater Freigabe seiner Aktivitäten und Erfahrungsmöglichkeiten in der vorbereiteten oder natürlichen Umgebung ein Einlassen auf den Gegenstand oder die Bewegung, führt das zur Konzentration. Wird dem Kind sein inneres Bedürfnis zu dieser Tätigkeit – aus welchen Gründen auch immer – verweigert, führt dies oft zu Frustration, Aggression und Launenhaftigkeit.“<sup>11</sup>

Der Spiel-Workshop richtet sich an Schüler der Jahrgangsstufe 8. – 10. Klasse, also an junge Menschen in den sensiblen Phasen von Pubertät und Adoleszenz. Zu den Sensibilitäten also Empfänglichkeiten dieser Phase zählen unter anderem:

- ✓ Bedürfnis nach Freiheit und Ordnung
- ✓ Bedürfnis nach Selbstorganisation und Selbstverwaltung
- ✓ Bedürfnis nach wirtschaftlicher Unabhängigkeit
- ✓ Bedürfnis nach Lernen aus Erfahrungen
- ✓ Bedürfnis, sich in der Erwachsenenwelt zurechtzufinden
- ✓ Bedürfnis, eine eigene Meinung zu haben

---

<sup>10</sup> Montessori, M. (2014) Grundlagen meiner Pädagogik, 12. Auflage

<sup>11</sup> Waldschmidt, I. (2010) Maria Montessori, Leben und Werk

✓ Interesse an der Gesellschaft <sup>12</sup>

Der Spiel-Workshop schafft ein Lernumfeld in dem die Schüler\*innen notwendiges Basiswissen für die Anforderungen im späteren wirtschaftlichen Leben erhalten. Das Spielszenario eines Privathaushaltes macht wirtschaftliche Anforderungen deutlich und konfrontiert mit *alltäglichen* finanziellen Fragestellungen und Problemstellungen. Die Schüler\*innen können ökonomische Entscheidungen ausprobieren und Lösungsansätze auf ihre Effizienz und Sinnhaftigkeit untersuchen. In Kleingruppen werden die Handlungsfelder Ausgaben, Einnahmen, Budget und private Finanzplanung bearbeitet und als gemeinsames Ergebnis vorgestellt und diskutiert.

## **Spiel-Workshop zur ökonomischen Bildung in der Schule**

### *Spielen = Training für den Alltag*

#### **Was vermieden werden sollte!**

- *Keine langweilige Vermittlung von trockenen Informationen*, die nichts mit der aktuellen Situation oder den Sensibilitäten der Schüler\*innen zu tun haben.
- *Kein weiterer Beamtentag als Lückenfüller.*  
Für das Gelingen des Workshops ist es von besonderer Bedeutung, dass eine Lehrkraft den Spiel-Workshop aktiv begleitet. Die Aufmerksamkeit der Klasse nimmt deutlich zu, wenn die/der Klassenleiter\*in oder Fachlehrer\*in interessiert ist, unterstützt und mitarbeitet.
- *Keine Gefahrenprävention und Sammlung von Negativbeispielen.*  
Der Spiel-Workshop verfolgt das Ziel, den Schüler\*innen Entscheidungs- und Problemlösungskompetenzen für ökonomische Fragestellungen in einem späteren wirtschaftlichen Alltag zu vermitteln. Negativbeispiele verunsichern, machen misstrauisch oder gar passiv.
- *Kein Frontalunterricht.*  
In der Pause eines Workshops sagte ein verantwortlicher Lehrer zu mir, dass er den Frontalunterricht bevorzuge. Er habe dann die Klasse besser unter Kontrolle. Auf Nachfragen meinte er, dass er sich bei der Dynamik und der Gesprächslautstärke, die sich im Laufe des Spiel-Workshops unter den Schülern entwickelte, unwohl gefühlt habe. Keine Angst vor hektischer Betriebsamkeit, ungewohntem Engagement und purer Freude am Ausprobieren!

---

<sup>12</sup> Schäfer, Erziehung und Bildung von Kindern und jungen Menschen im Alter von 1 bis 18 Jahren nach Prinzipien der Montessori-Pädagogik, 2009

- *Kein Tag zum Relaxen.*  
Jede/r Schüler\*in sollte zur aktiven Mitarbeit motiviert und angehalten werden. Jede/r sollte sich einbringen und mitmachen, etwas mitnehmen. In der Gruppe werden Aufgaben bearbeitet und gemeinsame Ergebnisse vorgestellt.
- *Kein Abarbeiten eines vielleicht „aktuell wichtigen Themas“.*  
Ökonomische Qualifikation durch Bildung ist für die späteren wirtschaftlichen Herausforderungen von zentraler Bedeutung. Der Workshop bietet einen geeigneten Rahmen, die Anforderungen des ökonomischen Alltags in einem Privathaushalt aufzuzeigen und dabei notwendiges Wissen und Kompetenzen zu vermitteln.

### **Ziele für den Spiel-Workshop zu ökonomischer Bildung** *erlebnisorientiert und alltagsrelevant*

- *Schüler\*innen erarbeiten Themen, präsentieren und diskutieren Ergebnisse der Gruppe, probieren im Spiel aus, lernen intuitiv, teilen sich mit, hören zu.*  
Zentrale Wissensbereiche der ökonomischen Grundbildung, wie Ausgaben, Einnahmen, Werbung, Budgetierung oder auch Reflektion des eigenen Kaufverhaltens werden von den Schüler\*innen erlebt. Man tauscht sich aus, lernt voneinander und erlebt manchmal den Mitschüler von einer neuen Seite.
- *Lernen darf Spaß machen!*  
Geld und Finanzen sind kein trockener, unangenehmer, emotionaler Stoff! In einem anregenden und dynamischen Umfeld lernt es sich leichter, es bleibt mehr hängen!
- *Möglichkeit das eigene Ausgabeverhalten und die Einkommensquellen zu reflektieren*  
Die finanziellen Erfahrungen der Schüler in den Bereichen Einnahmen und Ausgaben werden in der Gruppe erörtert und im Klasserraum betrachtet.
- *Erstellung eines Budgets (Haushaltsplan) für einen privaten Singlehaushalt.*  
In der Gruppe wird gemeinsam ein Haushaltsbudget erarbeitet und untersucht, welche Einnahmen notwendig sind, um die laufenden Kosten zu decken.
- *Die finanzielle Realität des Alltags wird im Spiel simuliert und erlebt.*  
Im Spiel kann der finanzielle Alltag simuliert werden. Dabei ist jeder gefordert soll Schulden abzubauen, Rücklagen zu bilden und wirtschaftliche Herausforderungen *spielend* meistern.
- *Aufzeigen wirtschaftlicher Abhängigkeiten und ökonomischer Zusammenhänge.*

Mit Hilfe eines einfachen Finanzplans können unterschiedliche Szenarien dargestellt und wirtschaftliche Abhängigkeiten und Zusammenhänge aufgezeigt werden; beispielsweise wie sich monatlich fällige Raten aus bestehenden Schulden auf die monatlich freie Liquidität auswirken können oder welche wirtschaftlichen Konsequenzen ein Einkommensverlust oder hohe Reparaturkosten haben.

- *Wirtschaftliches Basiswissen und praktische Erfahrung vermitteln, ohne dabei eigenes Geld einzusetzen.*

Im Spiel-Workshop können nützliches Know-how und praktische Anregungen für ein ökonomisch sinnvolles Verhalten gesammelt werden, ohne dabei „richtiges“ Geld in die Hand nehmen zu müssen. So können die Schüler\*innen auf einen konsumorientierten Alltag vorbereitet werden und vielleicht später schmerzhaft wirtschaftliche Erfahrungen vermeiden.

- *Wirtschaftliche Entscheidungen und mögliche Folgen im Spiel ausprobieren.*

Ziel des Spiels Hamsterrad ist es, bestehende Schulden abzubauen und das 6-fache der monatlichen Ausgaben als liquide Rücklagen anzusparen. Jede neue Ereigniskarte erfordert wirtschaftlich sinnvolle Entscheidungen. Die Auswirkungen werden in den Finanzstatus eingetragen und sind unmittelbar erkennbar.

## Warum ein Brettspiel?

### *Digital geht aber anders*

*"...es entwickelte sich in den Kindern schnell ein Bewusstsein von Kräften, die sie nicht kannten, und besonders ein allgemeines Schönheits- und Ordnungsgefühl; sie fühlten sich selbst, und die Mühseligkeit der gewöhnlichen Schulstimmung verschwand wie ein Gespenst aus meinen Stuben; sie wollten, - konnten, - harrten aus, - vollendeten, und lachten, - ihre Stimmung war nicht die Stimmung der Lernenden, es war die Stimmung aus dem Schlaf erweckter, unbekannter Kräfte, und ein geist- und herzerhebendes Gefühl, wohin diese Kräfte sie führen könnten und führen würden."*<sup>13</sup>

Das Brettspiel Hamsterrad wurde 2009 als altersgerechte und alltagsnahe Lernhilfe entwickelt, um Spiel-Workshops und zur finanziellen Grundbildung in Schulen durchzuführen. Im Spiel können die Schüler\*innen realistisch den finanziellen Alltag mit seinen *alltäglichen* finanziellen Problemen und wirtschaftlichen Fragestellungen erleben. Alle Teilnehmer\*innen beginnen mit der gleichen

---

<sup>13</sup> Pestalozzi on the Internet, 2015

wirtschaftlichen Ausgangslage, das bedeutet Einkommen, Ausgaben, Vermögen und Schulden sind gleich hoch. Ziel ist es, Schulden abzubauen und Rücklagen in Höhe der 6-fachen monatlichen Ausgaben zu bilden. Im Spiel werden die jeweiligen Ereigniskarten laut vorgelesen. Hieraus ist der Slogan entstanden „*Im Spiel erleben - miteinander reden - voneinander lernen*“.

Erfahrungen zeigen, dass ein Schlüssel zur erfolgreichen Durchführung eines Spiel-Workshops darin besteht, eine Atmosphäre einer offenen und kreativen Kommunikation zu schaffen, jede/n Einzelne/n und jede Frage erst zu nehmen, nachzufragen, mitzunehmen, Spaß zu haben. Unter erfolgreich verstehe ich, dass man nicht nur ein paar unterhaltsame Stunden miteinander verbringt, sondern dass Lerninhalte verstanden und die Schüler\*innen angeregt und motiviert werden, dieses Wissen, die Fähigkeiten und Kompetenzen auch im späteren Alltag umzusetzen. Weg von Problemen und Gefahren, die bestehen könnten, hin zu einem so geht's, zur Lösung und zur Stärkung des Vertrauens in das eigene Handeln und Zuversicht in die Zukunft. Eine offene vertrauensvolle Kommunikation ist von besonderer Bedeutung, wenn die Teilnehmer\*innen bereits älter sind, über finanzielle Erfahrung verfügen, vielleicht bereits verschuldet sind.

Hier sind einige weitere Voraussetzungen und Effekte für einen erfolgreichen Spiel-Workshop zur ökonomischen Bildung:

- Schaffung einer Atmosphäre von gegenseitigem Vertrauen und Respekt
- Schaffung einer offenen, positiven und konstruktiven Kommunikation
- Motivation der Teilnehmer und Stärkung des Selbstbewusstseins
- Vermittlung der Lerninhalte auf eine eingängige und altersgerechte Weise, damit die Schüler\*innen angesprochen und abholt werden, verstehen, annehmen und im späteren wirtschaftlichen Alltag umsetzen.
- Kennenlernen von Möglichkeiten und Handlungsweisen, um im Alltag sinnvoll und angemessen zu agieren
- Befähigung, die eigene wirtschaftliche Situation objektiv einzuschätzen
- Erstellung eines realistischen Haushaltsplans (Budget), der im Alltag Orientierung gibt und eine selbstbestimmte Lebensgestaltung ermöglicht.

*6 gute Gründe für die Durchführung eines Spiel-Workshops zur ökonomischen Bildung mit einem Brettspiel; alltagsrelevant, altersgerecht, nachhaltig und mit viel Spaß:*

- Die finanzielle Realität des privaten wirtschaftlichen Alltags wird simuliert.
- Lehrkräfte erhalten eine altersgerechte Lernhilfe und können den wirtschaftlichen Alltag eines Privathaushaltes realistisch darstellen und erlebbar machen.
- Schüler\*innen können wirtschaftliche Entscheidungen und deren mögliche Konsequenzen ausprobieren.
- Schüler\*innen erhalten wirtschaftliches Basiswissen, praktische Erfahrungen werden gewonnen, ohne eigenes richtiges Geld einzusetzen.
- Spielend Lernen in einem motivierenden und kreativen Umfeld.
- Das gemeinsame Spielen bietet ein *neutrales Umfeld* und eröffnet in der Familie oder mit einem Partner eine offene und konstruktive Kommunikation über Geld und Finanzen und vielleicht bestehende aktuelle Probleme.

## **Der Spiel-Workshop**

### ***Spiele = Training für den Alltag!***

Der Spiel-Workshop ist auf 6 Unterrichtsstunden angelegt, also einen normalen Schultag. Die Inhalte können jedoch auch in mehrere Unterrichtssequenzen aufgeteilt werden. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass jede Einheit einen kompletten Themenblock umfasst. Es ist äußerst hilfreich wenn das Thema, die Ziele und die Bedeutung von ökonomischer Bildung mit den Schüler\*innen im Vorfeld besprochen werden.

Die nachfolgenden Fragen können hierbei unterstützen sein:

- Worum geht es bei einem Workshop zur finanziellen Grundbildung?
- Was wollen wir erreichen?

Das gemeinsame Erarbeiten von Sinn und Nutzen ökonomischer Bildung kann zu einer positiven Erwartungshaltung für den Workshop beitragen. Vielleicht gelingt es im Vorfeld ein Bild erzeugen, dass der Spiel-Workshop wichtig und bedeutsam für das spätere Leben der Schüler\*innen ist.

Die Lehrkraft, die den Spiel-Workshop durchführt, sollte das Spiel Hamsterrad vorher einige Male gespielt haben. Fragen während des Ablaufs können dann schnell beantwortet werden und den Spielfluss erleichtern.

Wenn immer die Möglichkeit besteht, sollte in ein neutrales Klassenzimmer gewechselt werden. Die neue Umgebung motiviert und setzt Energie und Kreativität frei. Die täglichen Ablenkungen des gewohnten Klassenzimmers werden reduziert.

### **Ablauf/Agenda: Spiel-Workshop - ökonomische Verbraucherbildung**

- **Ausgaben** – *Gruppenarbeit – 45 Minuten (2 UE)*
  - Wofür gebe ich Geld aus?
  - Was kostet eine eigene Wohnung?
- **Konsum und Werbung** – *Film/Diskussion - Gruppenarbeit - 45 Minuten (2 UE)*
  - Warum kaufen wir Dinge die wir nicht brauchen oder uns nicht leisten können?
  - Wie beeinflusst und manipuliert uns die Werbung?
- **Einnahmen** – *Gruppenarbeit – 30 Minuten (2 UE)*
  - Was hast du schon gearbeitet? Wie viel hast du verdient?
  - Brutto – Netto – Was bleibt vom Lohn übrig?
- **Finanzstatus** - *Unterricht Wissensvermittlung – 30 Minuten (2 UE)*
  - Wesentliche Fehler vermeiden
  - Finanzielle Entscheidungen – Was sind die Konsequenzen?
  - Wie kann man sinnvoll und angemessen handeln?
- **Hamsterrad spielen** – *Spielend lernen (2 UE)*  
Schulden abbauen, Reserven bilden und finanzielle Herausforderungen des Alltags meistern

### **Ausgaben**

*Form:* Gruppenarbeit – Zeitansatz 45 Minuten (2 UE)

*Kompetenzen* die gefördert werden:

- Bewusstsein für das eigene Konsum- und Ausgabeverhalten
- Relevante Informationen beschaffen und einordnen können
- Gemeinsam mit anderen planen und entscheiden
- Vorausschauend denken und planen

*Definition:* Im Spiel-Workshop bezieht sich der **Begriff Ausgaben** auf alle

gewöhnlichen Ausgaben eines privaten Haushalts, die jeden Monat in gleicher Höhe anfallen und planbar sind. Der Bezug zur Situation der Schüler\*innen entsteht durch die Reflektion des eigenen aktuellen Ausgabeverhaltens und dem Erstellen eines fiktiven „Wunsch“-Haushaltsplanes für eine erste Wohnung.

In der **ersten Aufgabe** schreiben die Schüler\*innen alle Ausgaben nach Art und Höhe auf, für die sie gewöhnlich Geld ausgeben. Die gemeinsam erarbeitete Liste wird von einem Schüler der Gruppe vorgetragen und für alle sichtbar an der Tafel notiert. Die Ergebnisse der anderen Gruppen werden vorgetragen und eventual neue Positionen an der Tafel ergänzt.

Folgende Fragen bieten für die Gruppenarbeit eine gute Orientierung:

- Wofür gebe ich Geld aus?
- Wie viel kostet das?
- Wie viel Geld brauche ich in der Woche/ im Monat?

Als **zweite Aufgabe** zum Thema **Ausgaben** erstellen die Schüler\*innen ein Wunsch-Haushaltsbudget für ihre erste Wohnung.

- In der Gruppe wird entschieden welche Ausgabenpositionen berücksichtigt werden sollen und
- wie hoch die monatlichen Kosten je Position sein werden?

*Anmerkung:* Es ist ein Wunsch-Haushaltsbudget: richtig oder falsch, nötig oder unnötig, zu viel oder zu wenig gibt es nicht.

Wir wechseln durch und lassen ein/e andere Schüler\*in das Ergebnis der Gruppe vortragen. Wieder wird an der Tafel mitgeschrieben und um neue Positionen ergänzt. Neben der Ausgabenart schreiben wir die Höhe der Ausgabe. Diese kann natürlich in den einzelnen Gruppen unterschiedlich ausfallen. Man schreibt dann einfach, z.B. für Essen 200 – 300 €, oder für Kosmetik 50 – 100 € an die Tafel. Ziel ist es, die Schüler dabei zu unterstützen herausfinden und festzulegen, welche Ausgabenpositionen berücksichtigt werden sollten und wieviel Geld monatlich für einen privaten Haushalt notwendig ist.

Die Lehrkraft ist gefragt, dabei zu unterstützen sinnvolle Ausgabengrößen z.B. für Miete, Auto oder Lebensmittel zu finden, und die Ausgabenliste um eher unbekannt aber notwendige Ausgaben zu ergänzen, wie z.B. für Heizung, Strom, Internet etc., denn häufig verfügen die Schüler\*innen über geringe

Erfahrungswerte, um ein realitätsnahes Haushaltsbudget zu erzielen.

Wird der Workshop in Blöcke aufgeteilt und steht mehr Zeit für die Gruppenarbeit zur Verfügung, können Zeitungsinserate aus regionalen Tageszeitungen z.B. über aktuelle Vermietungen von den Schülern ausgewertet werden. Es ist eine gute Möglichkeit, um den Anzeigenteil genauer unter die Lupe zu nehmen und auch das Kleingedruckte oder die Abkürzungen zu erklären.

Eine weitere interessante Möglichkeit ist es, die Schüler zu lokalen Handyläden zu schicken und sich ein Angebot zu besonders günstigen Handytarifen geben zu lassen. Oder einen bestehenden Handyvertrag mitzubringen. In der Klasse können dann die unterschiedlichen Tarife auf tatsächliche monatliche Kosten(fallen), Laufzeit und evtl. Kreditverpflichtungen untersucht werden.

Mit den beiden Gruppenarbeiten zum Thema Ausgaben haben die Schüler\*innen einen guten Überblick zum eigenen Konsum- und Ausgabeverhalten erhalten. Wieviel Geld gebe ich wofür aktuell aus? Welchen monatlichen Kosten für eine Wohnung sollte man einplanen? Welche weiteren Kosten sollten berücksichtigt werden?

### **Werbung und Konsum – *Wir geben Geld für Dinge aus, die wir nicht brauchen!***

*Form:* Gruppenarbeit – Zeitansatz 45 Minuten (2 UE)

*Kompetenzen* die gefördert werden:

- Sensibilisierung für eine kritische Haltung und ein Hinterfragen von Werbebotschaften und besonderen Schnäppchen
- Entwicklung und Förderung der Fähigkeit zu eigenständigen und sinnvollen Kaufentscheidungen

*Rahmen und Zielsetzung:* Schüler für Werbebotschaften und Verkaufsstrategien zu sensibilisieren ist ein von besonderer Bedeutung. Junge Menschen treffen meist unvorbereitet auf eine konsumorientierte Umwelt. Sie können oft problemlos finanzielle Entscheidungen mit weitreichenden finanziellen Konsequenzen treffen. Es gilt Werbeinformationen zu hinterfragen und das eigene Konsumverhalten zu reflektieren.

Notwendige Kenntnisse oder nützliche Erfahrungen fehlen. Mögliche negative Konsequenzen von übereilten wirtschaftlichen Entscheidungen, wie z.B. hohe monatliche Raten und drohende Schuldenfallen können selten richtig eingeschätzt

werden.

Werbung und Konsumverhalten sollen in dieser Lernsequenz thematisiert und auf bestehende Gefahren hingewiesen werden, ohne dabei belehrend zu wirken oder in eine demotivierende Gefahrenprävention abzugleiten.

Auf YouTube gibt es hierzu einen gelungenen Film, der sich hervorragend für dieses Thema eignet. Neben Beispielen für manipulative Werbung und den Gründen für unrationelles Kaufverhalten werden auch ökologische Konsequenzen der Massenproduktion, die Ausbeutung endlicher Ressourcen und die extreme Umweltverschmutzung behandelt und sehr anschaulich dargestellt.

Der Titel des Films ist „Ich kauf, also bin ich!“ (arte Thema, YouTube, 2011). Im Spiel-Workshop zeige ich nicht den ganzen Film, nur einen 10-20 Min Ausschnitt:

Hier sind einige gute Fragen um die Diskussion nach dem Film anzuregen:

- *Warum kaufen wir Dinge, die wir nicht brauchen oder uns gar nicht leisten können?*
  - Sozialer Vergleich
  - Demonstrativer Konsum
  - Mithalten können mit Nachbarn, Chef, Freunden, in der Schule
- oder *Wie beeinflusst und manipuliert uns die Werbung?*
  - Werbung spielt mit unseren Ängsten und Wünschen
  - Botschaft: So wirst Du der neue Star ...
  - Botschaft: Du wirst glücklich, wenn du X, Y benützt
  - Dir geht es besser, wenn du X, Y kaufst

## **Einkommen**

*Form:* Gruppenarbeit – Zeitansatz 45 Minuten (2 UE)

*Kompetenzen* die gefördert werden:

- Jobmöglichkeiten und Höhe des Stundenlohns erkennen
- Höhe der Einkünfte realistisch einschätzen können
- Sich und andere motivieren können, aktiv zu werden, und zu erkennen, dass ich und meine Arbeit gebraucht und bezahlt wird.

*Definition:* Unter dem Begriff Einnahmen werden alle Zuflüsse von Geldmitteln in einem Privathaushalt verstanden, die monatlich laufend eingehen und planbar sind, also z.B. ein Arbeitslohn oder das Kindergeld. Schüler erhalten in den meisten Fällen wöchentlich Taschengeld in gleicher Höhe oder verdienen durch einen Nebenjob etwas dazu.

Je nach Alter, Entwicklung und Bereitschaft der einzelnen Schüler\*innen gibt es schon Erfahrungen mit bezahlten Gelegenheitsjobs. Für alle ist es höchst interessant, sich über die gemachten Erfahrungen im Klassenrahmen auszutauschen. Erstaunlich ist es immer wieder zu beobachten wie unterschiedlich die Schüler\*innen sind. Für einige ist es ganz normal, immer wieder Aushilfsjobs zu erledigen, bei ihren Eltern oder Verwandten mitzuhelfen oder sich ganz kreativ Möglichkeiten zu überlegen, das Taschengeld aufzubessern. Andere haben noch überhaupt keine Erfahrungen gesammelt oder sind einfach nur bequem. Für die letzte Gruppe ist es eine gute Gelegenheit zuzuhören und Anregungen zu erhalten, welche Jobmöglichkeiten es gibt und was man dafür bezahlt bekommt, aktiv zu werden.

In der Gruppenarbeit zum Thema Einnahmen schreiben die Schüler alle bisherigen Tätigkeiten (Ferienjobs, Aushilfen etc.) auf, bei denen sie für Geld gearbeitet haben. Sie schreiben auch auf wieviel sie dafür bekommen haben, welche Einnahmen sie erzielt haben.

Folgende Fragen können für die Gruppenarbeit hilfreich sein:

- Schreibe alle bisherigen Jobs auf!
- Wie bist du zu dem Job gekommen?
- Wie viel hast Du verdient?
- Wie hoch war der Stundenlohn?
- Wieviel ist danach übrig geblieben?

## **Finanzstatus**

*Form:* Unterricht / Wissensvermittlung – *Zeitansatz* 45 Minuten (2 UE)

*Kompetenzen* die gefördert werden:

- Finanzielles Basiswissen, alltagsnah und altersgerecht verstehen und einordnen
- Wirtschaftliche Zusammenhänge verstehen sowie Auswirkungen erkennen und einschätzen
- Sinnvoll, angemessen und vorausschauend denken und handeln

*Definition:* Unter dem Begriff Finanzstatus wird im Workshop eine Gegenüberstellung von Einnahmen, Ausgaben, Vermögen und Schulden in einem privaten Haushalt verstanden. Er ist eine einfache Hilfe, um die aktuelle finanzielle Situation übersichtlich darzustellen, diese zu erklären und mögliche Entwicklungen besser abschätzen zu können.

In dieser wichtigen Lernsequenz erklärt der Lehrer einen Finanzstatus, also den Aufbau, Inhalt und die Möglichkeiten der Finanzanalyse. Hierzu nehmen wir den Finanzstatus aus dem Spiel Hamsterrad und erhalten zugleich eine tolle Vorbereitung auf das im Anschluss folgende Spiel mit Hamsterrad. Damit das Thema nicht isoliert oder trocken erscheint, wird in einem Positiv- und einem Negativ-Beispiel die wirtschaftliche Situation und Entwicklung von zwei jungen Paaren mit unterschiedlichem Konsum- und Ausgabenverhalten aufgezeigt und diskutiert.

## **Hamsterrad spielen und finanzielle Herausforderungen des Alltags meistern**

*Form:* in 4er Gruppen Hamsterrad spielen – *Zeitansatz* 90 Minuten

*Kompetenzen* die gefördert werden:

- Zuhören, voneinander lernen
- Zielorientiert- und vorausschauend denken und handeln
- Wirtschaftliches Basiswissen verstehen und einordnen

*Rahmen/Ziele:* Im Spiel werden das wirtschaftliche Umfeld und die alltäglichen

finanziellen Herausforderungen eines Privathaushaltes simuliert und ökonomische Kompetenzen spielend erlebt und erlernt. Auf intelligente Weise sollen geeignete Investitionen, steigende Kosten, drückende Schulden, fehlende Reserven, oder Kurzarbeit bewältigt werden. Der Spieler gewinnt, der zuerst seine Schulden abbezahlt hat und den 6-fachen Wert seiner aktuellen monatlichen Ausgaben angespart hat.

Die Lehrkraft sollte das Spiel vorher gespielt haben, um Fragen während des Spiel-Workshops schnell und sicher zu beantworten und den Spielfluss zu fördern. Ebenso ist am Beginn ein bis zwei Proberunden mit 3 anderen Schülern sinnvoll, während der Rest der Klasse zuschaut. Dabei erklärt und zeigt der Lehrer wie man den Finanzstatus ausfüllt, wieviel Geld jeder Spieler erhält, welche Informationen wo eingetragen werden müssen wenn eine Karte gezogen wird etc. Auf diese Weise ist der Einstieg für die Schüler\*innen eingängiger und die Lehrkraft braucht nur noch zwischen den Tischen zu wechseln, kann Fragen beantworten und unterstützen wenn es notwendig ist.

Einige Tipps zur Durchführung. Die Lehrkraft sollte:

- das Spiel Hamsterrad kennen und vorher gespielt haben
- die Spielregeln und die Ziele des Spiels erklären
- den Finanzstatus in der Proberunde ausfüllen und erklären
- 1-2 Runden Probe spielen und laut erklären was die Karten bedeuten, was jetzt zu tun ist
- Fragen der Schüler während der Proberunde beantworten
- Wenn ähnliche Fragen während des Spielen immer wieder auftauchen sollten diese mit einer kleinen Spielunterbrechung der gesamten Klasse erklärt werden
- Mindestens 90 Minuten (2 Schulstunden) einplanen

## **Nachbereitung**

### ***Wir können die Samen setzen!***

Man wird schnell werden feststellen, dass selbst bei guter Vorbereitung, bei Abarbeiten aller Punkte der Agenda und dem Erreichen aller gesteckten Ziele einige Fragen offen bleiben und Zusammenhänge noch nicht ganz verstanden wurden. Eine Nachbereitung ist deshalb notwendig, wenn die Lernziele nachhaltig verstanden werden sollen. Viel zu schnell ist man im schulischen Alltag wieder

gefangen und eben noch Erlerntes und Verstandenes gehen wieder verloren. Es ist sinnvoll, wenn zwischen Workshop bzw. der Wiederholung einzelner Abschnitte sowie der Klärung offen gebliebener Fragen nicht zu viel Zeit vergeht. Ich habe einmal von einer „72 Stunden Regel“ gelesen: Ein einprägsames Konzept, wonach neue Informationen und Inhalte innerhalb von 72 Stunden wiederholt und vertieft werden sollten, um anhaltend verstanden und verinnerlicht zu werden. Die einzelnen Gruppen können als Nachbearbeitung verschiedene Themen zusammenfassen und die Ergebnisse der gesamten Klasse vorstellen. Wenn die Ergebnisse benotet werden, steigert das die Qualität der Mitarbeit und fördert das Gruppenverhalten. Hier wirkt sich das Mischen von guten und weniger guten Schüler\*innen positiv aus. Die Guten ziehen die Schlechteren mit. Wenn die Ziele für den Workshop vorher durch die Klasse festgelegt wurden, sollten diese auch auf Erreichung überprüft werden. Dies kann gut mit einem vorbereiteten anonymen Multiple-Choice-Fragebogen erfolgen. Die inhaltliche und didaktische Ausgestaltung des Spiel-Workshops ist nicht starr und unumstößlich. Sie sollte sich stets an der individuellen Situation und den Zielen der einzelnen Klasse orientieren. Es wäre wunderbar, wenn schulübergreifend ein Erfahrungsaustausch zur inhaltlichen Gestaltung und zu den in der Praxis bewährten Best-Practice Beispielen erfolgt. Wie so oft ist auch hier das Engagement und Eigeninitiative der Lehrkräfte gefragt.

## Evaluation / Auswertung

Der Workshop wurde durch das Feedback der Lehrkraft und der Schüler\*innen bewertet. Hier möchte ich einen Fragebogen zur Evaluation mit Ergebnissen einer staatlichen Wirtschaftsschule vorstellen.

Liebe Schülerin, lieber Schüler!<sup>14</sup>

Wir sind nicht nur an der Quantität, sondern auch an der Qualität unserer Veranstaltungen interessiert. Um auch künftig nicht an Ihren Bedürfnissen vorbei zu planen, bitten wir um Ihre Einschätzung dieser Veranstaltung!

1. Meine Erwartungen an die Fortbildung wurden erfüllt (7,8,3,0,0,0)\*
2. Die Thematik ist für mich als Person wichtig (3,5,8,2,0,1)\*
3. Die Zusammenstellung der Inhalte ist gelungen (7,8,4,0,0,0)\*
4. Die Veranstaltung war methodisch gut gestaltet (7,5,7,1,0,0)
5. Die Anforderungen an mich waren angemessen (5,8,4,1,0,1)\*
6. Der Fortbildungsstoff ist für mich privat nutzbar (5,4,4,3,1,1)\*
7. Der Referent war fachlich kompetent (12,5,1,0,0,0)\*
8. Der Referent ging auf meine Fragen und Einwände ein (10,8,0,0,0,0)\*
9. Die Veranstaltung war gut organisiert (8,9,2,0,0,0)\*
10. Unter den Teilnehmern herrschte eine gute Atmosphäre (8,10,0,0,0,0)\*
11. Die Fortbildung hat mich motiviert, die angebotenen Inhalte in meinem Privatleben zu überdenken (3,5,4,1,3,2)\*

---

<sup>14</sup> \* Die Bewertungen durch die Schüler sind in Klammern kumuliert. Folgende Beurteilungen konnten angekreuzt werden: trifft voll zu (1. Wert), trifft zu (2. Wert), trifft teilweise zu (3. Wert), trifft weniger zu (4. Wert), trifft überwiegend nicht zu (5. Wert), trifft nicht zu (6. Wert).

## **Anhang – Eine Geschichte**

*Kindern erzählt man Geschichten damit sie einschlafen –*

*Erwachsenen erzählt man Geschichten damit sie aufwachen. (Jorge Bucay)*

Wenn es im Vorfeld des Workshops der Klassenleitung nicht gelungen ist, die Bedeutung und die Möglichkeiten des Workshops aufzuzeigen und die Schüler\*innen sich in eine gelangweilte Konsumhaltung zurückziehen, hat sich die folgende Geschichte als durchaus motivierender Impuls bewährt. Beim Vortrag ist etwas schauspielerische Kompetenz gefragt! Es ist eine wunderbare Geschichte, um die Schüler\*innen dafür zu sensibilisieren, dass der Erfolg nicht nur dieses Workshops sondern im ganzen Leben von einer aktiven Teilnahme abhängig ist.

### **Es liegt in deiner Hand!**

Ein junger Mann hatte von einem Weisen gehört, von dem man sagte, dass er auf jede Frage die richtige Antwort wusste. Er dachte sich: Ich werde ihn überlisten. Ich werde einen Vogel in die Hand nehmen und zu ihm gehen. Dann stelle ich ihm eine Frage: „Meister, ich habe einen Vogel in der Hand, sage mir, lebt er oder ist er tot? Wenn er sagt, der Vogel ist tot, dann werde ich ihn fliegen lassen, und wenn er sagt, der Vogel lebt, dann werde ich ihn zerquetschen.“

Mit diesem Plan machte sich der junge Mann auf den Weg. Er suchte in vielen Dörfern und Städten, fragte viele Frauen und Männer und wurde schließlich fündig. Eine freundliche ältere Frau zeigte ihm den Weg zu einem kleinen Haus am Ende der Straße. Freudig und zugleich aufgeregt ging der junge Mann zu dem Haus und versteckte, kurz bevor er eintrat, den mitgebrachten Vogel, einen kleinen, fröhlich piepsenden Sittich, in seinen Händen. Er klopfte an der Haustür und fand sie offen vor. Er trat ein, schaute sich um und erkannte im angrenzenden Garten einen weißhaarigen Mann, der gerade mit seinen Rosen beschäftigt war. Mutig schritt er durch das Haus in den Garten und ging direkt auf den Weisen zu. Überrascht von dem unerwarteten Besuch blickte der Weise auf und begrüßte ihn freundlich. Dieser erwiderte den Gruß und kam gleich zur Sache. „Weiser Mann, man sagt von Euch, dass ihr auf jede Frage die richtige Antwort kennt. Ich habe eine interessante Frage für euch und bin gespannt, ob ihr auch diese beantworten könnt. Ich habe einen Vogel in der Hand. Sagt mir, lebt er oder ist er tot?“

Der Meister schaute dem jungen Mann lange und durchdringend in die Augen und antwortete dann ganz ruhig „Es liegt ganz in deiner Hand!“

Die erstaunten, wachgerüttelten, manchmal erschrockenen Gesichter am Ende der Geschichte werden mir immer im Gedächtnis bleiben. Ich denke es ist auch ein gutes Ende und motivierende Aufforderung an uns alle die Ziele ökonomischer Grundbildung nicht nur zu definieren sondern mit Leben zu füllen und umzusetzen. Es liegt in unserer Hand!

*Walter Berger*

Taschengeld Management in Deutschland, 2018

*... und bitte nicht vergessen Spielen = Training für das Leben!*

