



AUSGABEN

KONSUM/WERBUNG

EINNAHMEN

FINANZSTATUS/BUDGET

FINANZEN SPIELEND LERNEN

Lehrkraft
Sekundarstufe I

TASCHENGELD
MANAGEMENT

P2022M1000M

1.000

Spielen =
Training für den Alltag!

FINANZEN
HEFT FÜR DIE LEHRKRAFT

**SPIELEND
LERNEN**

© 2022 Walter Berger

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Wirtschaftliche Herausforderungen spielend meistern

Wer Schwimmen lernen möchte braucht kein Buch zu lesen. Einige kurze verbale Anleitungen und ein anschauliches Vormachen genügen, um mit den ersten Schwimmbewegungen zu beginnen; danach wird einfach unter Aufsicht geübt und verbessert, es werden Erfahrungen gesammelt, Selbstvertrauen entwickelt sich; zuerst im seichten Wasser, später in einem See oder gar im Meer.

Wenn es um den richtigen Umgang mit den privaten Finanzen, um eine nachhaltige finanzielle Grundbildung geht, nützt eine reine Informationsvermittlung nur wenig. Notwendige Kompetenzen entstehen und entwickeln sich durch eine realitätsnahe Anwendung des Gelernten, durch ein Erfahren und Reflektieren von dem, was funktioniert und was nicht, durch Überblick und Einschätzung einer möglichen Entwicklung, durch Ausprobieren und Fehler machen dürfen.

In diesem Spiel-Workshop *Finanzen spielend lernen* 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, um im Spiel auszuprobieren, ohne dabei reales Geld einzusetzen.

Eine alltagsnahe finanzielle Grundbildung ist Basis für eine selbstbestimmte und nachhaltige Lebensgestaltung. Mit diesen Lernunterlagen wollen wir hierzu einen Beitrag leisten.

Zur Arbeit mit den Lernunterlagen

Die vorliegenden Lernunterlagen zum *Workshop Finanzen spielend lernen* bestehen aus einem *Heft für die Lehrkraft* (pdf), einem *Arbeitsheft für die Lernenden* (pdf) und dem *Brettspiel Hamsterrad*. Wir hoffen, dass auch Ihnen das praxiserprobte Lernkonzept bei der Durchführung eines anschaulichen Workshops (90 Min.) hilfreich ist und Sie viele nützliche Anregungen finden werden.

Zu den einzelnen Unterrichtssequenzen wird eine mögliche *detaillierte Planung des Unterrichts* vorgeschlagen. Inhalte und Arbeitsanregungen werden dabei den klassischen Unterrichtsphasen zugeordnet und Vorschläge für die methodische Umsetzung gemacht.

Zur Orientierung und zum schnellen Einstieg ist ein Inhaltsverzeichnis erstellt, das mit den einzelnen Kapiteln verlinkt (pdf-Version) ist.

Im *Arbeitsheft* werden der Finanzstatus und wichtige Definitionen erläutert sowie das Spiel und einzelne Ereigniskarten mit ihren Handlungsoptionen erklärt. Werden die Themenbereiche Ausgaben, Einnahmen, Budget etc. gesondert bearbeitet, können hier die Zusammenhänge im Spiel veranschaulicht werden.

Praktische Tipps zur *Vor- und Nachbereitung*, sowie ein Fragebogen zur Evaluation sollen eine nachhaltige Wissensvermittlung unterstützen und eine Qualitätssicherung ermöglichen.

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Inhalt

Wirtschaftliche Herausforderungen spielend meistern 2

Einführung 4

Finanzen spielend lernen

Lernziele/Alltagsnahe Kompetenzen 8

Mögliche Planung des Unterrichts und Unterrichtsziele 9

Vorbereitung 10

FINANZEN im Überblick

Finanzstatus einfach erklärt 12

Wichtige Definitionen und Leitfragen 13

Finanzen spielend lernen - *Hamsterrad spielen*

Einführung und Proberunde 15

Ereigniskarten - *Beispiele*

Rot - Kosten des täglichen Lebens 19

Grün - Geschäftsidee 23

Grün - Nebenjob 24

Grün - Immobilie 25

Grün - Wertpapiere 26

Gelb - Lohnerhöhung 27

Gelb - Abzahlung eines Kredites 28

Nachbereitung 31

Evaluation 32



Taschengeld Management
Spielen = Training für den Alltag!

AUSGABEN

KONSUM/WERBUNG

EINNAHMEN

FINANZSTATUS/BUDGET

FINANZEN SPIELEND LERNEN

Finanzielle Grundbildung

Themenheft zum Spiel-Workshop

Sekundarstufe I

EINFÜHRUNG

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Einführung

Ziele finanzieller Grundbildung - *das Ideal konkret*

Das hohe Ideal und die Zielsetzung finanzieller Grundbildung ist es, selbstbestimmt, sinnvoll, kompetent und nachhaltig mit den privaten Finanzen haushalten zu können. Dabei wird ein nachhaltiger Lernerfolg nicht so sehr durch Vermittlung von Informationen erreicht, sondern durch Anleiten und Erleben lassen, durch Konfrontieren mit wirtschaftlichen

Alltagssituationen, durch Vormachen, wie es gehen kann und was vermieden werden sollte, und durch einen realitätsnahen Bezug zur Situation der/des Lernenden.

In der vorliegenden Lernunterlage finden nachfolgende didaktische Überlegungen besondere Berücksichtigung:

- Lernumfeld und Spielszenario privater Singlehaushalt - typische Anforderungen und Problemfelder erleben und lösen lassen
- Nützliches Verhalten vermitteln - helfen es selbst zu tun; Richtung zeigen, wie es gelingen und funktionieren kann!
- Lehrkraft outet sich als ständig Lernende/r und teilt eigene Erfahrungen, ehrlich und optimistisch
- Unterricht als Ventil für emotionalen Druck und Sorgen - zuhören, verstehen, respektieren

Alltagsrelevante Kompetenzen - *Lernen für das Leben*

Der Spiel-Workshop schafft ein Lernumfeld, in dem die Lernenden 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 Lernenden können ökonomische Entscheidungen ausprobieren und Lösungsansätze auf ihre Effizienz und Sinnhaftigkeit untersuchen. Einige alltagsrelevante Kompetenzen sind:

- *Aktuelle wirtschaftliche Situation realistisch einschätzen*
- *Mögliche Entwicklungen erkennen und sinnvolle Entscheidungen treffen*
- *Schulden abbauen*
- *Rücklagen bilden*
- *Mit Spaß lernen und zuhören, miteinander reden, respektieren*

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Altersgerecht lernen - Sensibilitäten nutzen, Lernerfolge erhöhen

Der Lernkontext und das Spielumfeld im *Workshop Finanzen spielend lernen* berücksichtigen die Sensibilitäten der Entwicklungsphase der Lernenden (12-18 Jahre, Pubertät/Adoleszenz), um die Bereitschaft und Offenheit zum Erwerb relevanter Kompetenzen zur finanziellen Grundbildung zu erleichtern.* Zu diesen Sensibilitäten gehören:

- Freiheit und Ordnung
- Selbstorganisation und Selbstverwaltung
- wirtschaftliche Unabhängigkeit
- Lernen aus Erfahrungen
- Zurechtfinden in der Erwachsenenwelt
- eine eigene Meinung haben
- Interesse an der Gesellschaft

* Quelle: Schäfer, Erziehung und Bildung von Kindern und jungen Menschen im Alter von 1 bis 18 Jahren nach Prinzipien der Montessori-Pädagogik, 2009

Nachhaltig handeln - die Zukunft beginnt heute

Es scheint, dass nachhaltiges Handeln recht inflationär verwendet wird. Für unseren Lernkontext einer finanziellen Grundbildung sollen folgende Definitionen eine Abgrenzung und Einordnung erleichtern*:

- ‚längere Zeit anhaltende Wirkung‘
- ‚Prinzip, nach dem nicht mehr gefällt werden darf, als jeweils nachwachsen kann‘ (Forstwirtschaft)
- ‚Es darf nicht mehr verbraucht werden, als jeweils nachwachsen [oder] sich regenerieren [und] künftig wieder bereitgestellt werden kann.‘

* Quelle: Wikipedia, 8.2.2022, Stichwort „Nachhaltigkeit“

Mit den vorliegenden Lehrmitteln, Unterrichtshilfen und dem gegebenen Lernkontext soll eine Finanzielle Grundbildung gefördert werden, die für ein nachhaltiges Handeln sensibilisiert und Kompetenzen fördert, wie

- Bewusste, selbstbestimmte Kauf- bzw. Investitionsentscheidungen
- Ausgaben nicht größer als Einnahmen
- Verständnis für die Notwendigkeit und aktive Bereitschaft zur Ansparung von Rücklagen
- Vermeidung von Schulden und hieraus entstehender Ausgaben durch Ratenverpflichtungen
- ‚Nicht über die Verhältnisse leben‘ und diese objektiv und aktuell kennen

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

90 Minuten - was kann man da erreichen?

Kein noch so ausgefeiltes Lernkonzept kann in 90 Minuten pfiffige Finanzexperten und -expertinnen hervorbringen und dies ist auch hier nicht unsere Zielsetzung.

In 90 Minuten werden mit Offenheit, konstruktiver Kommunikation und viel Spaß typische wirtschaftliche Anforderungen und Problemstellungen eines Privathaushaltes im Spiel erlebbar gemacht, Wege aufgezeigt einen aktuellen Überblick zu erhalten, Dinge einzuordnen und ihre Bedeutung für das eigene Leben einzuschätzen. Es werden praktikable Lösungsansätze vermittelt und dafür sensibilisiert, die richtigen relevanten Fragen zu stellen. Finanzielle Bildung ist ein lebenslanges Lernen für ein sinnvolles, hoffentlich glückliches wirtschaftliches Handeln.

Ihr Walter Berger - Taschengeld Management

NOTIZEN



Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Lernziele / Alltagsnahe Kompetenzen

Lernziele + Kompetenzen

- ✓ Überblick über aktuelle finanzielle Situation verschaffen
- ✓ Wirtschaftliche Situation erkennen und zweckmäßig handeln
- ✓ Schulden abbauen und Rücklagen bilden
- ✓ Ökonomisch sinnvolle Entscheidungen treffen und ihre Auswirkungen realistisch einschätzen
- ✓ Zuhören, einander respektieren, voneinander lernen
- ✓ Spiel- und Handlungsstrategien erkennen
- ✓ Lernen kann Spaß machen!

Ziel des Spiels Hamsterrad

Ziel des Spiels Hamsterrad ist es,

1. **Schulden abzubauen** und
2. **Rücklagen zu bilden** (das 6-fache der monatlichen Ausgaben ansparen)

Spielend lernen - *Spielen ist Training für den Alltag!*

Im Spiel sind alle gleich. Es gibt keine Fehler, nur Ergebnisse! Miteinander zu spielen schafft Raum für Reden, Zuhören, Respekt und dafür Emotionen loszulassen und gemeinsam Spaß zu haben.

Das Brettspiel Hamsterrad wurde 2009 als altersgerechte und alltagsnahe Lernhilfe entwickelt, um Spiel-Workshops zur finanziellen Grundbildung in Schulen durchzuführen. Im Spiel können Lernende realistisch den finanziellen Alltag mit seinen typischen finanziellen Problemen und wirtschaftlichen Fragestellungen erleben.

Alle Spieler/-innen beginnen mit der gleichen wirtschaftlichen Ausgangslage, das bedeutet Einkommen, Ausgaben, Vermögen und Schulden sind gleich hoch. Ziel ist es und gewonnen hat die/der Spieler/in, die/der zuerst seine Schulden abbaut und Rücklagen in der Höhe der 6-fachen monatlichen Ausgaben ansparen kann. Im Spiel werden die gezogenen Ereigniskarten laut vorgelesen.

„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.“

Maria Montessori



Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Finanzen spielend lernen - *Hamsterrad spielen*

Mögliche Planung des Unterrichts

Unterrichtsziel		Ziele sind, die Lernenden im Spiel typische finanzielle Herausforderungen des Alltags erleben und meistern zu lassen, Schulden abzubauen, Rücklagen zu bilden, finanzielle Entscheidungen und mögliche wirtschaftliche Folgen auszuprobieren, einen aktuellen Überblick über die Finanzen zu behalten, spielend mit viel Spaß zu lernen.		
Zeit	Phase	Inhalte	Methoden/ Materialien	Tipps/ Hinweise
10'	Einstieg	<p>Der/ die Lehrende stellt den Unterricht/Workshop vor; Einnahmen, Ausgaben, Vermögen und Schulden werden an der Tafel dargestellt und eingeordnet.</p> <p>Der/die Lehrende spielt mit 3 Schüler/-innen 1-2 Proberunden und erklärt das Ausfüllen des Finanzstatus und Bedeutung und Handlungsoptionen von gezogenen Ereigniskarten</p>	<p>Unterrichtsgespräch, Gruppenarbeit (Spielen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tisch für 4 Teilnehmer/-innen - evtl. neue Gruppeneinteilung - ein/e Spieler/-in übernimmt die Rolle des Bankers - ein Brettspiel Hamsterrad je Gruppe - Jede/r Spieler/-in erhält: 3.000 €; Spielkegel; Bleistift; Blanko Finanzstatus (dort Zahlen eintragen, gem. Spielregeln) - guter Radiergummi je Gruppe 	<p>1-2 Proberunden mit Erklärung durch Lehrenden und 3 Lernenden erleichtert den Einstieg deutlich!</p> <p>Die Lernenden erkennen im Finanzstatus des Spiels die gleiche Struktur (Einnahmen, Ausgaben, Vermögen und Schulden), die vorab vom Lehrenden an der Tafel dargestellt wurde.</p>
70'	Erarbeitung <i>Spielen = Training für den Alltag!</i>	<p>Im Spiel finanzielle Herausforderungen des Alltags meistern!</p> <p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - ziehen Ereigniskarten, treffen wirtschaftliche Entscheidungen ohne eigenes Geld einzusetzen; - müssen verfügbare Zeit für Nebenjobs planen; - halten den Finanzstatus aktuell, rechnen, radieren, schreiben <p><i>Ausprobieren, es gibt keine Fehler, nur Ergebnisse!</i></p>	<p><i>Ereigniskarten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - „Kosten des täglichen Lebens“ müssen genommen werden, sie betreffen nur den Spieler oder alle! Er/sie kann bar bezahlen oder einen Kredit aufnehmen, Ausgaben steigen - „Geschäftsidee, Immobilie, Nebenjob, Wertpapiere“ Karten können genommen werden; Möglichkeiten um Geld zu verdienen und zu investieren - „Lohnerhöhung, Abzahlung Kredit, Geschenk von der Oma“ Glücksfälle wirken sich positiv auf die Finanzen aus 	<p>Der/die Lehrende unterstützt während des Spiels und klärt Fragen zur Bedeutung von Ereigniskarten und zur Vorgehensweise beim Eintragen in den Finanzstatus.</p> <p>Wenn gleiche Fragestellungen sich häufen, sollte der/die Lehrende das Spiel kurz unterbrechen, um den Sachverhalt der ganzen Gruppe zu erklären.</p>
10'	Zusammenfassung	<p>Klärung offener Fragen; Ausfüllen des Bogens zur Evaluation; Eindrücke der Lernenden abfragen; Einräumen der Spiele; Ausblick für Wiederholung</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtsgespräch, Gruppenarbeit - Evaluationsbogen nutzen 	<p>Einige Lernende werden geschäftig, rechnen, zählen, radieren, schreiben; andere verlieren das Interesse und müssen motiviert und mitgenommen werden. Rechtzeitig zum Schluss kommen!</p>

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Vorbereitung

Der Spiel-Workshop ist auf 90 Minuten (2 Schulstunden) angelegt und wird in Vierergruppen durchgeführt.

Vorbesprechung:

Es kann hilfreich sein, den geplanten Unterricht/Workshop *Finanzen spielend lernen* im Vorfeld anzukündigen und den Inhalt und den Ablauf kurz zu skizzieren. Mit einer einfachen Darstellung von Einnahmen, Ausgaben, Vermögen und Schulden an der Tafel kann das Thema gut eingeordnet werden. Gelingt es den Lehrenden einen Bezug zur aktuellen Situation der Lernenden herzustellen, kann dies die Aufmerksamkeit erhöhen und eine positive Erwartungshaltung fördern. Leitfragen können sein:

- Was wollen wir erreichen oder wobei kann uns der Workshop helfen?

Empfehlungen:

Der/die Lehrende sollte das Spiel Hamsterrad vorher einige Male gespielt haben, um Sicherheit zu gewinnen und um Fragen zum Spiel während des Workshops schnell beantworten zu können.

Wo die Möglichkeit besteht, sollte in einen neutralen Raum gewechselt werden. Die neue Umgebung motiviert und setzt Energie und Kreativität frei. Die Ablenkungen des gewohnten Klassenzimmers werden reduziert.

Raum/Ausstattung:

- je Gruppe Tische so stellen, dass 4 Personen bequem schreiben und spielen können
- Computer mit Internet-Zugang/Beamer/Lautsprecher
- Tafel, Kreide (weiß, farbig) Schwamm
- Schreibutensilien und Taschenrechner der Lernenden
- 1 Hamsterrad-Spiel je Gruppe (4 Lernende)
- Arbeitsheft und ein Evaluationsbogen

Zusammensetzung der Gruppen:

Interessant ist es, die Gruppen nicht eigenständig zusammensetzen zu lassen, sondern durchzumischen. Es kann den Geräuschpegel, verursacht durch wichtige private Gespräche, vermindern und Aufmerksamkeit und Mitarbeit erhöhen. Es bietet sich auch an, starke und schwache Lernende zusammenzusetzen, damit diese einander zuhören und voneinander lernen.

Zeitlicher Ablauf:

90 Minuten sind schnell vorüber und häufig gerade dann, wenn das Spielen am spannendsten und das Vertieftsein am größten sind.

Tipp: Den Spielworkshop nicht erst kurz vor Schluss zusammenfassen, da dann vielleicht einige Lernende schon gedanklich beim Bus oder bei der Familie und Freunden sind. Hilfreich kann es sein, offen gebliebene Fragen zu notieren und in der nächsten Stunde zu klären.



Taschengeld Management
Spielen = Training für den Alltag!

AUSGABEN

KONSUM/WERBUNG

EINNAHMEN

FINANZSTATUS/BUDGET

FINANZEN SPIELEND LERNEN

Finanzielle Grundbildung

Themenheft zum Spiel-Workshop

Sekundarstufe I

FINANZEN IM ÜBERBLICK

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Finanzstatus erklären - Dinge einordnen

Alltagsnahe Kompetenzen

- ✓ Überblick zu Einnahmen, Ausgaben, Vermögen und Schulden erstellen können
- ✓ Erkennen können, ob monatliche Einnahmen zur Bezahlung laufender Ausgaben ausreichen
- ✓ Objektiv erkennen, ob man überschuldet ist oder nicht
- ✓ Wirtschaftliche Zusammenhänge verstehen und einordnen können
- ✓ Handlungsoptionen erkennen
- ✓ Auswirkungen finanzieller Entscheidungen abschätzen können

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte!

Die gute alte Tafel und ganz normale Kreide sind deutlich unterschätzte Unterrichtsmittel. Um Wichtiges zu präsentieren, bedarf es keiner ausgefeilten PowerPoint-Präsentation mit Beamer, Soundsystem und Multimedia-Computer, eines chilligen YouTube-Videos oder sonst irgendeines medialen Feuerwerks. Und man läuft auch nicht Gefahr, immer neue

Möglichkeiten erfinden zu müssen, um auch heute die anspruchsvollen Informationskonsumenten gelungen zu unterhalten. Eine Tafel bietet tolle Möglichkeiten, Wesentliches aufzuzeigen, Zusammenhänge zu entwickeln und die Ergebnisse und Lösungen gut sichtbar bis zum Ende der Veranstaltung stehen zu lassen.

Finanzstatus im Überblick

Nach einer kurzen Einführung in den Workshop und noch vor der Proberunde sollte der/die Lehrende Inhalte und die Struktur eines Finanzstatus mit einfachen Worten an der Tafel darstellen.

Hierzu malt der/die Lehrende mit 2 Strichen ein Kreuz. Oben links schreibt er/sie Einnahmen, unten links Ausgaben, oben rechts Vermögen und unten rechts Schulden. Einnahmen und Vermögen können mit einem blauen Pluszeichen, Ausgaben und Schulden mit einem roten Minuszeichen gekennzeichnet werden; Farben und Symbole können das Verständnis fördern.

Hier wird die Grundlogik erklärt. Diese Struktur finden wir später im Finanzstatus des Spiels Hamsterrad wieder. Die Lernenden erkennen, welche Einträge nach dem Ziehen von Ereigniskarten wo eingetragen werden sollen und der spätere Spielfluss wird erleichtert.

Die Begriffe Einnahmen, Ausgaben, Schulden, Vermögen sowie freie Liquidität (Was bleibt im Monat übrig?) und Nettovermögen (überschuldet?) werden erklärt. Beispiele können mit den Lernenden durch Frage/Antwort erarbeitet und an der Tafel notiert werden.

Ein Finanzstatus ist eine Landkarte zur aktuellen finanziellen und wirtschaftlichen Situation.

Die linke Spalte zeigt ein stark vereinfachtes Budget mit Einnahmen, Ausgaben und freier Liquidität. Die rechte Spalte zeigt einen simplen Vermögensstatus mit Vermögen, Schulden und gibt eine Aussage zu einer möglichen Überschuldung.

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Wichtige Definitionen und Leitfragen

Ein **Budget** ist eine Aufstellung der geplanten Einnahmen und Ausgaben in einem bestimmten Zeitraum!

Leitfrage: Welche Einnahmen und Ausgaben (Höhe/Art) sind geplant?

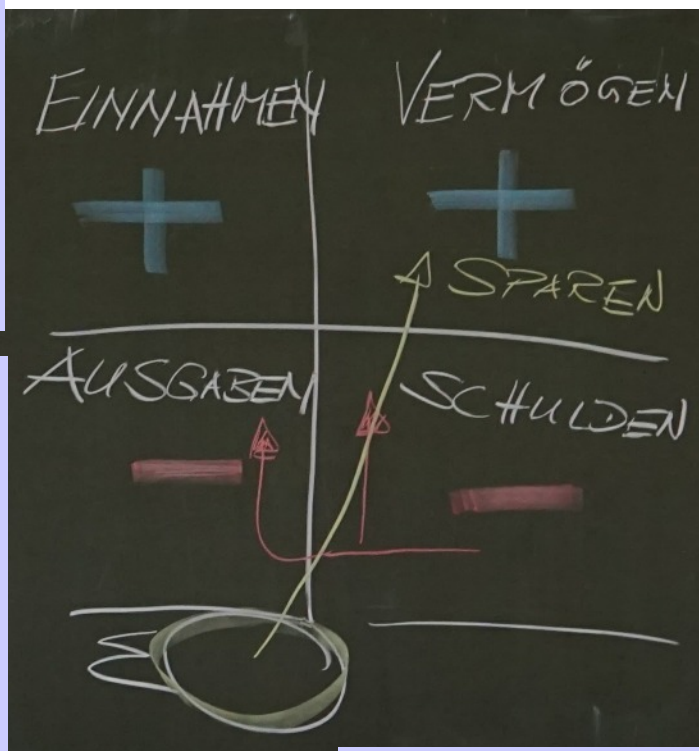
Ein **Finanzstatus** ist eine Gegenüberstellung der aktuellen Einnahmen, Ausgaben, des Vermögens und der Schulden.

Leitfrage: Wie ist meine aktuelle Liquiditäts- und Vermögenssituation?

Einnahmen sind alle Zahlungen, die Dir zufließen, also an Dich gezahlt werden. Diese können monatlich *regelmäßig* (Lohn, Kindergeld) oder *unregelmäßig* (Urlaubsgeld) oder *einmalig* (Bonus) sein.

Ausgaben sind alle Zahlungen, die abfließen, also von Dir bezahlt werden. Diese können monatlich *regelmäßig* (Miete), *unregelmäßig* (Kaffee, Kino) oder auch *einmalig* (Reparatur) sein.

Monatlich verfügbar zeigt an, ob und wie viel von den monatlichen Einnahmen nach dem Bezahlen aller Ausgaben übrig bleibt



Das **Nettovermögen** zeigt, ob das Nettovermögen (Vermögen abzüglich Schulden) positiv oder negativ ist. Übersteigen die Schulden das Vermögen, so ist man überschuldet!

Zum privaten **Vermögen** zählt das gesamte Eigentum. Man unterscheidet zwischen *Geldvermögen* (z.B. Bargeld, Aktien) und *Sachvermögen* (z.B. eine Immobilie oder der Hausstand)!

Schulden entstehen, wenn Du etwas auf Kredit kaufst, weil Du vielleicht kein Geld hast oder es nicht bar bezahlen möchtest. Schulden werden häufig in monatlichen Raten zurückgezahlt und erhöhen die monatlichen Ausgaben.



Taschengeld Management
Spielen = Training für den Alltag!

AUSGABEN

KONSUM/WERBUNG

EINNAHMEN

FINANZSTATUS/BUDGET

FINANZEN SPIELEND LERNEN

Finanzielle Grundbildung

Themenheft zum Spiel-Workshop

Sekundarstufe I

HAMSTERRAD SPIELEN

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Einführung und Proberunde

Das Spiel beginnt - *Worum geht's? Wie funktioniert das Spiel?*

Nachdem der/die Lehrende die Ziele der Workshops und an der Tafel Einnahmen, Ausgaben, Vermögen und Schulden dargestellt und eingeordnet hat, beginnt er/sie mit einer Proberunde, um den Einstieg in das Spiel für alle Lernenden zu erleichtern.

*Es gibt keine Fehler,
sondern Ergebnisse
und diese werden mit
Spielgeld bezahlt!*

Vorbereitungen zum Spiel

Jede/r Spieler/-in erhält einen Blanko-Finanzstatus. Der/die Lehrende erklärt und zeigt, wo welche Zahlen (lt. Spielregeln) eingetragen werden; nachfragen, wer die wichtige Aufgabe eines Bankers übernehmen will; jede/r Spieler/-in erhält vom Banker 3.000 € und kann sich einen farbigen Spielkegel aussuchen. Würfeln und die/der Spieler/-in mit der höchsten Augenzahl (2 Würfel) beginnt.

Die Spielfelder erklären

Der/die Lehrende erklärt die Bedeutung der Spielfelder (Farben): Gelangt man durch Würfeln auf ein grünes, gelbes oder rotes Feld, muss eine Ereignis-Karte gezogen werden. Kommt man auf ein blaues Feld oder geht darüber, erhält man sein Einkommen und muss davon seine monatlichen Ausgaben bezahlen.

1-2 Proberunden

Eine gemeinsame Proberunde kann den Einstieg in das selbständige Spielen deutlich erleichtern! Gerade am Beginn ist es wichtig, langsam und detailliert zu erklären, zu wiederholen, nachzufragen, vor allem wenn das große Fragezeichen in den Gesichtern erkennbar ist oder die Aufmerksamkeit abnimmt. Jede gezogene Ereigniskarte wird laut vorgelesen. Der/die Lehrende erklärt die Bedeutung und was jetzt zu tun ist. *Ideal ist es, eine lockere Atmosphäre zu schaffen, lustig gemeinte Kommentare nicht zu ernst zu nehmen! Spielen bedeutet Spaß haben!*

Hamsterrad in den einzelnen Gruppen spielen und finanzielle Herausforderungen meistern

Im Anschluss an die Proberunde beginnen die einzelnen Gruppen mit dem Spiel. Während des Spiels geht der/die Lehrende von Tisch zu Tisch, beantwortet Fragen zur Bedeutung von Ereigniskarten oder welche Einträge im Finanzstatus notwendig sind. Wenn sich Fragen zu einzelnen Ereigniskarten häufen, sollte das Spiel für alle kurz unterbrochen werden, um Zusammenhänge zu erklären und zu verdeutlichen.

Finanzielle Herausforderungen spielend meistern

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Einführung und Proberunde

Das Spiel entwickelt sich dynamisch

Wenn die Lernenden verstanden haben, wie das Spiel läuft, nimmt der Spiel-Workshop, also die Aktivitäten und die Lautstärke, eine eigene Dynamik an. Einige werden ganz geschäftig, radieren, rechnen, schreiben, wollen von den Mitspielern die Würfel, zählen ihr Geld oder fordern vom Banker eine ausstehende Zahlung. Andere verlieren die Aufmerksamkeit, führen private Gespräche, beschäftigen sich mit etwas anderem, vielleicht weil sie etwas nicht verstanden haben, irgendwo nicht weiterkommen, sich nicht mitgenommen fühlen. Die Lehrkraft sollte dies beobachten und motivieren und unterstützen.

Gewohnter Rhythmus ist wichtig

Kurz vor Ende des Unterrichts kann die Aufmerksamkeit deutlich abnehmen. Vielleicht, weil einige Schüler/-innen schon mit den Gedanken beim Bus oder bei Freunden sind. Die Vermittlung von wichtigen Lerninhalten, zusammenfassende Erklärungen sowie das Ausfüllen des Evaluierungs-Bogens sollte deutlich vor Schluss des Spiel-Workshops erfolgen. Offengebliebene Fragen sollten notiert und zeitnah geklärt und besprochen werden.

Einführung und Proberunde

Notizen



Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Einführung und Proberunde

Zu **Beginn** des Spiels erhält jede/r

- **3.000 € Bargeld**,
- **1 Spielkegel**, **1 Bleistift** und
- **1 Blanko-Finanzstatus**; dort werden folgende Werte eintragen:

Lohn	2.000 €	Bargeld	3.000 €
Miete	600 €	Autokredit	3.200 €
Tgl. Leben	600 €	Konsumkred.	2.700 €
Rate Auto	250 €	Kreditkarte	2.100 €
Konsum	200 €		
Kreditkarte	140 €		

Kommt man nach dem Würfeln auf ein **rotes**, **gelbes** oder **grünes** Feld, muss man eine Ereigniskarte ziehen und die wirtschaftliche Herausforderung meistern.

Kommt man auf ein **blaues** Feld oder geht darüber, erhält man die Einnahmen abzüglich der Ausgaben aus dem Finanzstatus.





Taschengeld Management
Spielen = Training für den Alltag!

AUSGABEN

KONSUM/WERBUNG

EINNAHMEN

FINANZSTATUS/BUDGET

FINANZEN SPIELEND LERNEN

Finanzielle Grundbildung

Themenheft zum Spiel-Workshop

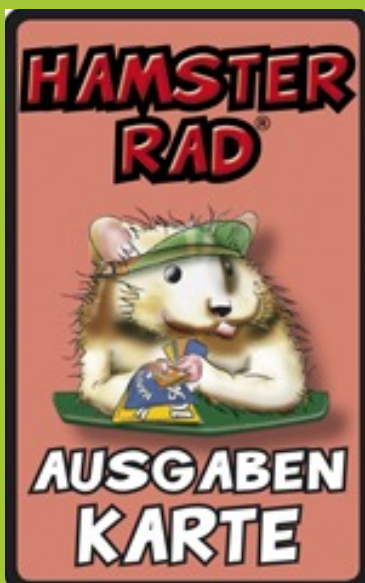
Sekundarstufe I

EREIGNISKARTEN

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten



Kosten des täglichen Lebens

Dein Auto braucht vier neue Reifen.

Zahle jetzt
in bar!

€ 350

oder

Erhöhe deinen
Kontokorrent um
€ 350 und
deine Ausgaben
um:

€ 10

Spieler muss
Karte nehmen!

Betrifft nur
diesen Spieler !

Bar bezahlen:

350 € an die Bank zahlen

Finanzstatus

350 € weniger Barvermögen

oder

Kredit aufnehmen:

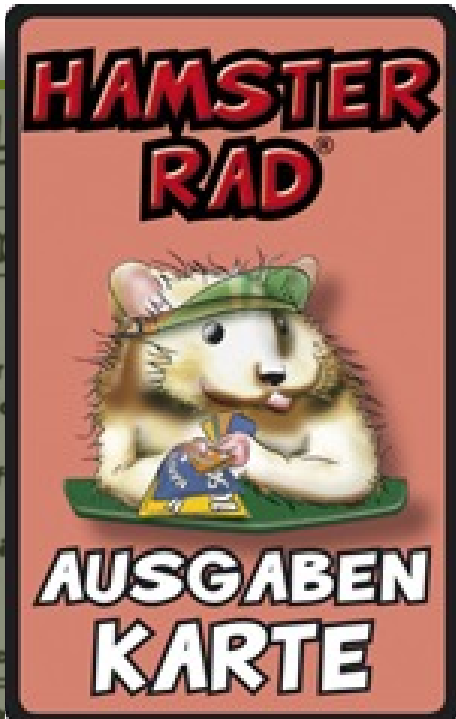
- Schulden steigen um 350 €

- Ausgaben steigen um
10 € im Monat

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Schulden machen - Veränderungen Finanzstatus



Kosten des täglichen Lebens

Dein Auto braucht vier neue Reifen.

Zahle jetzt in bar! **€ 350**

oder

Erhöhe deinen Kontokorrent um **€ 350** und deine Ausgaben um: **€ 10**

Schulden machen

Ausgaben steigen

Schulden steigen

10 €

350 €

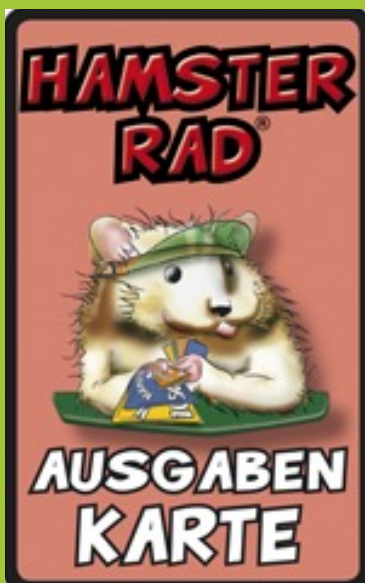
Monatlich ist weniger verfügbar

Nettovermögen nimmt ab

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten



Kosten des täglichen Lebens

Die Kinder bekommen ein neues Kinderzimmer.

Wenn du Kinder hast:

Zahle jetzt in bar!

€ 900

oder

Erhöhe deinen Konsumkredit um € 900 und deine Ausgaben um:

€ 50

Spieler muss Karte nehmen!

Betrifft nur diesen Spieler!

Nur wenn Spieler Kinder hat!

Bar bezahlen:

900 € an die Bank zahlen

Finanzstatus

900 € weniger Barvermögen

oder

Kredit aufnehmen:

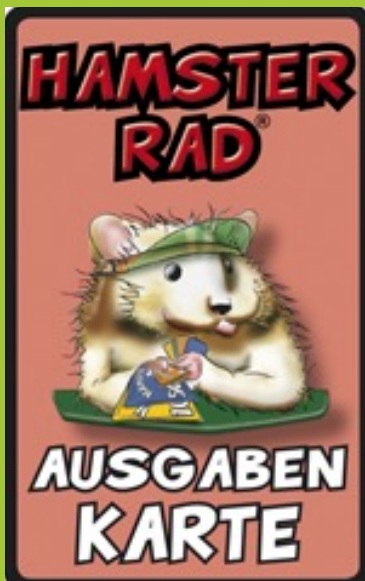
- Schulden steigen um 900 €

- Ausgaben steigen um 50 € im Monat

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten



Kosten des täglichen Lebens

Gestiegene Energiekosten.

Die monatlichen Kosten für Heizöl sind deutlich gestiegen.

Betrifft ALLE Spieler!

ALLE Spieler erhöhen ihre Ausgaben um:

€ 10 € 10 € 10 € 10

Spieler muss Karte nehmen!

Betrifft alle Spieler !

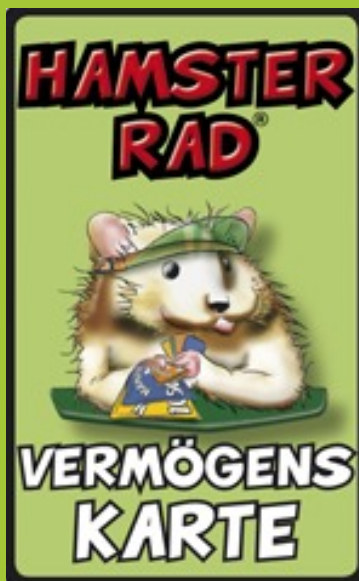
Finanzstatus

Die monatlichen Ausgaben steigen um 40 € für alle Spieler!

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

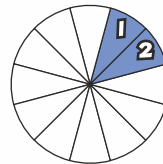
Ereigniskarten



Geschäftsidee

Du hast eine Geschäftsidee.
Computerkurs für Senioren.

Verbrauch am
Zeitkonto:



Zahle € 300 Gründungskosten.

Wert: € 0

Zusätzliches Einkommen:

€ 100

Spieler kann
Karte nehmen!

Betrifft nur
diesen Spieler !

Bar bezahlen:

- 300 € an die Bank zahlen

Finanzstatus:

- 300 € weniger Barvermögen
- Vermögen: Geschäft/Wert 0€
- 100 € mehr Einnahmen

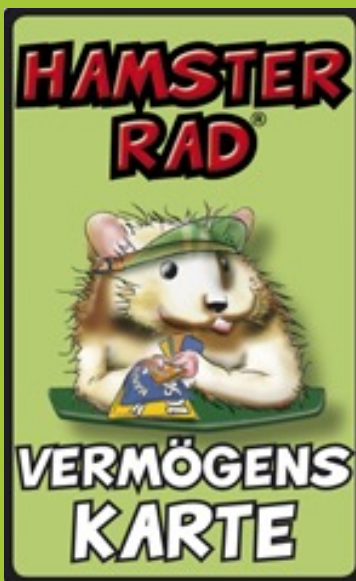
ZEIT-Konto

- Wenn Du noch Zeit frei hast, kannst Du 2 Stunden eintragen!
- Du kannst auch einen schlechteren Job tauschen!

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten

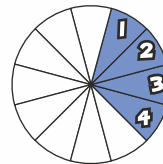


Nebenjob

Firma sucht dringend einen Facharbeiter für Überkapazitäten.

Du arbeitest 4 Stunden / Woche.

Verbrauch am
Zeitkonto:



Dein Einkommen erhöht sich um:



Spieler kann
Karte nehmen!

Betrifft nur
diesen Spieler !

Finanzstatus:

- Deine Einnahmen erhöhen sich um 300 €

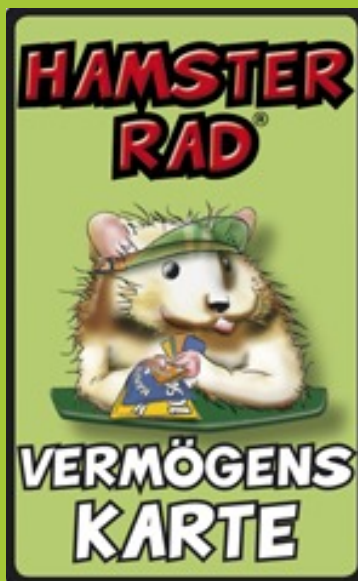
ZEIT-Konto

- Wenn Du noch Zeit frei hast, kannst Du 4 Stunden eintragen!
- Du kannst auch einen schlechteren Job tauschen!

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten



Immobilie

Du kannst eine 1 Zimmer Wohnung zum Vermieten kaufen.

Kaufpreis / Hypothek € 25.000

Marktpreis: € 23.000 - 34.000

Zahle bar:

€ 1.250

Zusätzliches Einkommen:



Spieler kann Karte nehmen!

Betrifft nur diesen Spieler!

Bar bezahlen:

- 1.250 € an die Bank zahlen

Finanzstatus:

- 1.250 € weniger Barvermögen
- Vermögen steigt um 25.000 €
- Schulden steigen um 25.000 €
- 190 € mehr Einnahmen

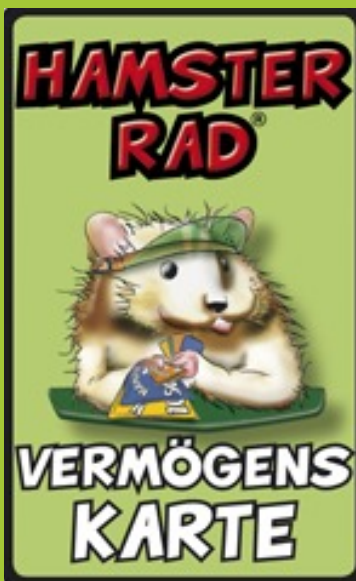
Kaufpreis / Marktpreis

- Der Preis für die Immobilie ist 25.000 € ; Für eine vergleichbare Wohnung würde man zwischen 23.000 und

Finanzen spielend lernen

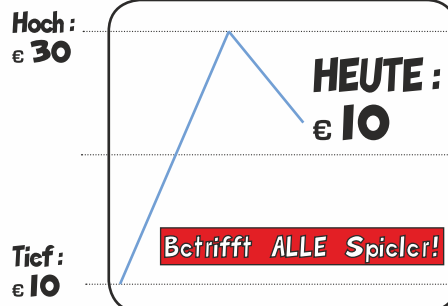
Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten



Wertpapiere

Du kannst einen konservativen Fonds kaufen.



Du kannst zu diesem Kurs kaufen!

ALLE Spieler können zu diesem Kurs verkaufen!

Spieler kann Karte nehmen!

Dieser Spieler kann kaufen!

Alle Spieler können verkaufen!

Bar bezahlen:

- Du kannst beliebig viele Fonds kaufen. Zahle den Wert / Kaufpreis an die Bank.

Finanzstatus:

- Barvermögen sinkt.
- Vermögen steigt.

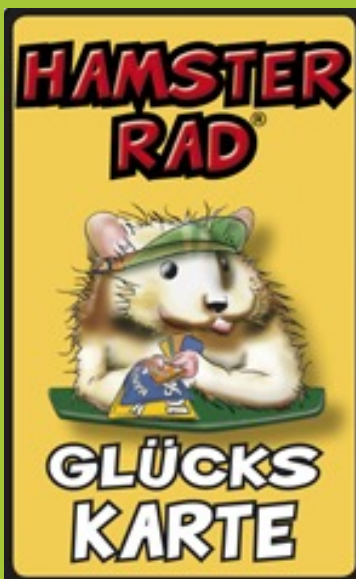
Guter Kaufpreis?

- Du kannst auf der Karte den tiefsten und höchsten Kurs erkennen.
- Du siehst ebenfalls den aktuellen Kurs (Heute: 10 €)!

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten



Lohnerhöhung

Dein Chef zahlt einen
Fahrtkostenzuschuss.

Zusätzliches Einkommen:

€ 50

Spieler kann
Karte nehmen!

Betrifft nur
diesen Spieler!

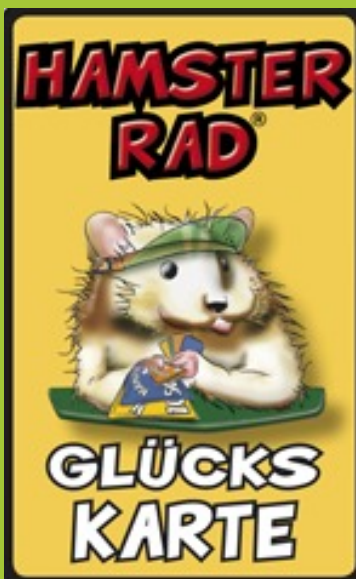
Finanzstatus:

- Dein monatliches Einkommen
(Lohn) steigt um 50 €.

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten



Abzahlung eines Kredites

Deine Bank hat zugestimmt, dass die Kreditkartenschulden in ein zinsgünstiges Darlehen umgewandelt werden.

Verringere die monatliche Rate für Kreditkartenschulden um:

- € 50

Spieler kann Karte nehmen!

Betrifft nur diesen Spieler!

Finanzstatus:

- Die Schulden für Deinen kleinsten Kredit *und*
- Deine monatlichen Ausgaben für diesen Kredit können gelöscht werden.

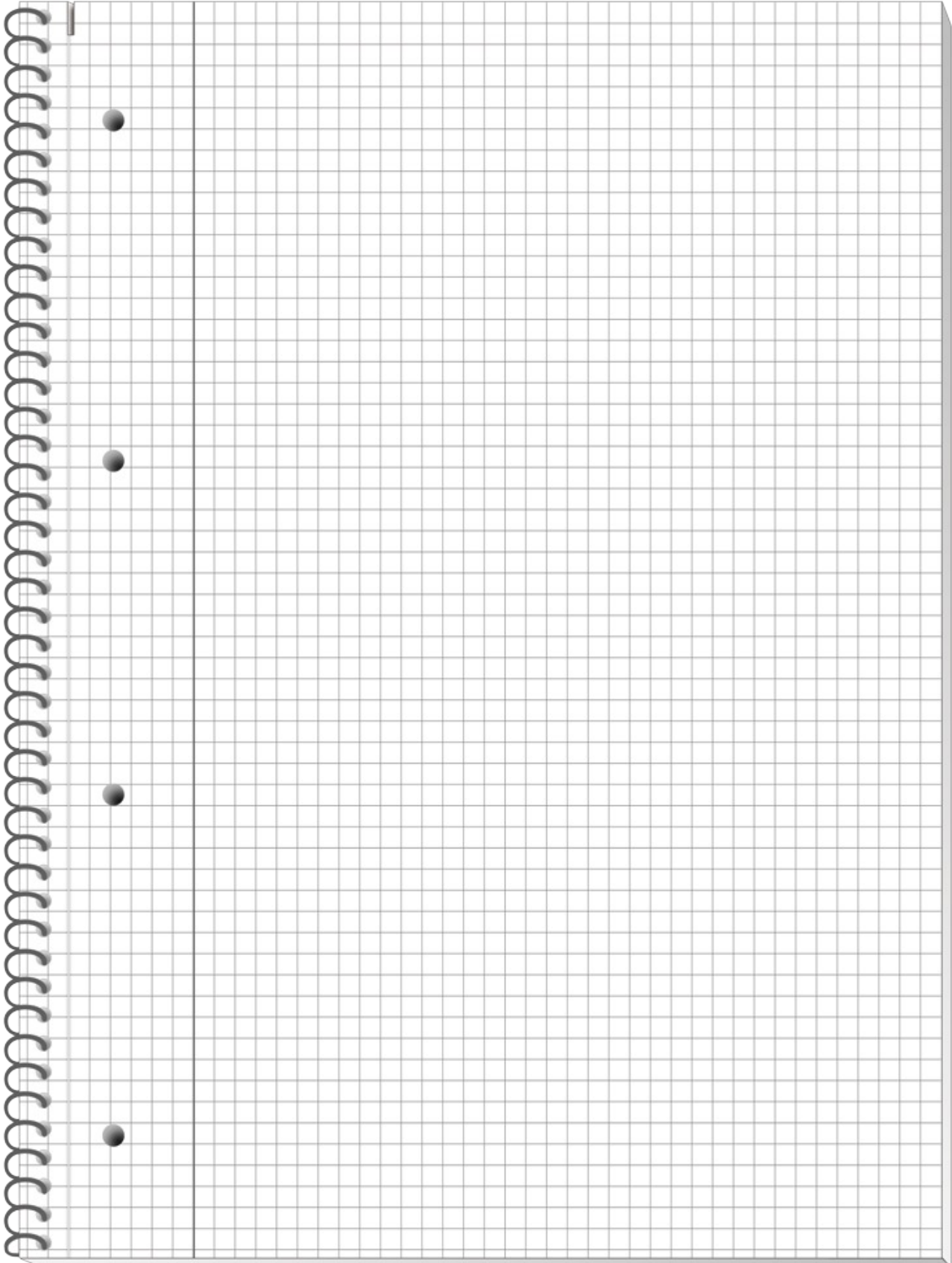
Dir bleibt monatlich mehr übrig!

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Ereigniskarten

Notizen





Taschengeld Management
Spielen = Training für den Alltag!

AUSGABEN

KONSUM/WERBUNG

EINNAHMEN

FINANZSTATUS/BUDGET

FINANZEN SPIELEND LERNEN

Finanzielle Grundbildung

Themenheft zum Spiel-Workshop

Sekundarstufe I

NACHBEREITUNG/EVALUATION

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Nachbereitung

Selbst bei guter Vorbereitung, Berücksichtigung und Abarbeiten aller wichtigen Punkte und dem Erreichen der gesteckten Ziele werden einige Fragen offen bleiben oder verschiedene Zusammenhänge noch nicht ganz verstanden sein.

Eine zeitnahe Wiederholung und eine Klärung offener Punkte, die vielleicht auch erst im Nachhinein deutlich werden, ist von besonderem Wert, denn Lernziele sollen nachhaltig verstanden und verinnerlicht werden und Lernende sollen für alltagsrelevante ökonomischen Kompetenzen sensibilisiert werden. Viel zu schnell findet man sich in der täglichen Routine wieder und eben noch Erlerntes und Verstandenes geht wieder verloren.

Es ist sinnvoll, wenn zwischen Workshop und Wiederholung sowie der Klärung von Fragen nicht zu viel Zeit vergeht. Ein einprägsames Konzept ist dabei die „72-Stunden-Regel“. Danach sollten neue Informationen und Lerninhalte innerhalb von 72 Stunden wiederholt und vertieft werden, um langfristig verstanden und verinnerlicht zu werden.

Wenn wieder einmal Stunden ausfallen kann das Spiel Hamsterrad problemlos als sinnvoller Zeitfüller eingeplant werden. Übung macht den Meister und finanzielle Herausforderungen gemeinsam zu meistern macht immer Spaß.

Die vorgestellte inhaltliche und didaktische Ausgestaltung des Unterrichts/Workshops sind als Anregung gedacht. Sie sollte stets auch die individuelle Situation und die Besonderheiten der einzelnen Klasse berücksichtigen. Es wäre wunderbar, wenn schulübergreifend ein Erfahrungsaustausch zur inhaltlichen Gestaltung und zu den Best-Practice-Beispielen erfolgt. Als Grundlage hierfür kann der nachfolgende Evaluationsbogen dienen.



Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Evaluation

Wurde das Thema *Finanzen spielend lernen* und die Ziele für den Unterricht zur finanziellen Grundbildung vorher mit den Lernenden besprochen, sollten diese auch auf Erreichung überprüft werden. Hierzu soll der anonyme Bewertungs-Fragebogen zur Evaluation dienen.

Fragebogen zur Evaluation

Finanzen spielend lernen

Bewertung

- | | |
|---|--|
| 1. Meine Erwartungen an den Unterricht wurden erfüllt. | |
| 2. Die Thematik ist für meinen ‚späteren‘ Alltag wichtig. | |
| 3. Der Workshop hat mich angeregt, Ausgaben und Einnahmen mit meiner Familie zu besprechen. | |
| 4. Ein Haushaltsbudget gibt einen guten Überblick. | |
| 5. Ein Überblick zu Einnahmen und Ausgaben ist wichtig. | |
| 6. Sind die finanziellen Herausforderungen im Spiel mit dem realen Leben vergleichbar? | |
| 7. Meine Fragen und Einwände wurden beantwortet. | |
| 8. Der Workshop war interessant und machte Spaß. | |
| 9. Schulden verursachen monatlich hohe Ausgaben und können nur schwer zurückgezahlt werden. | |
| 10. Sparen und liquide Reserven sind wichtig. | |
| 11. Wichtig wäre mir noch: | |

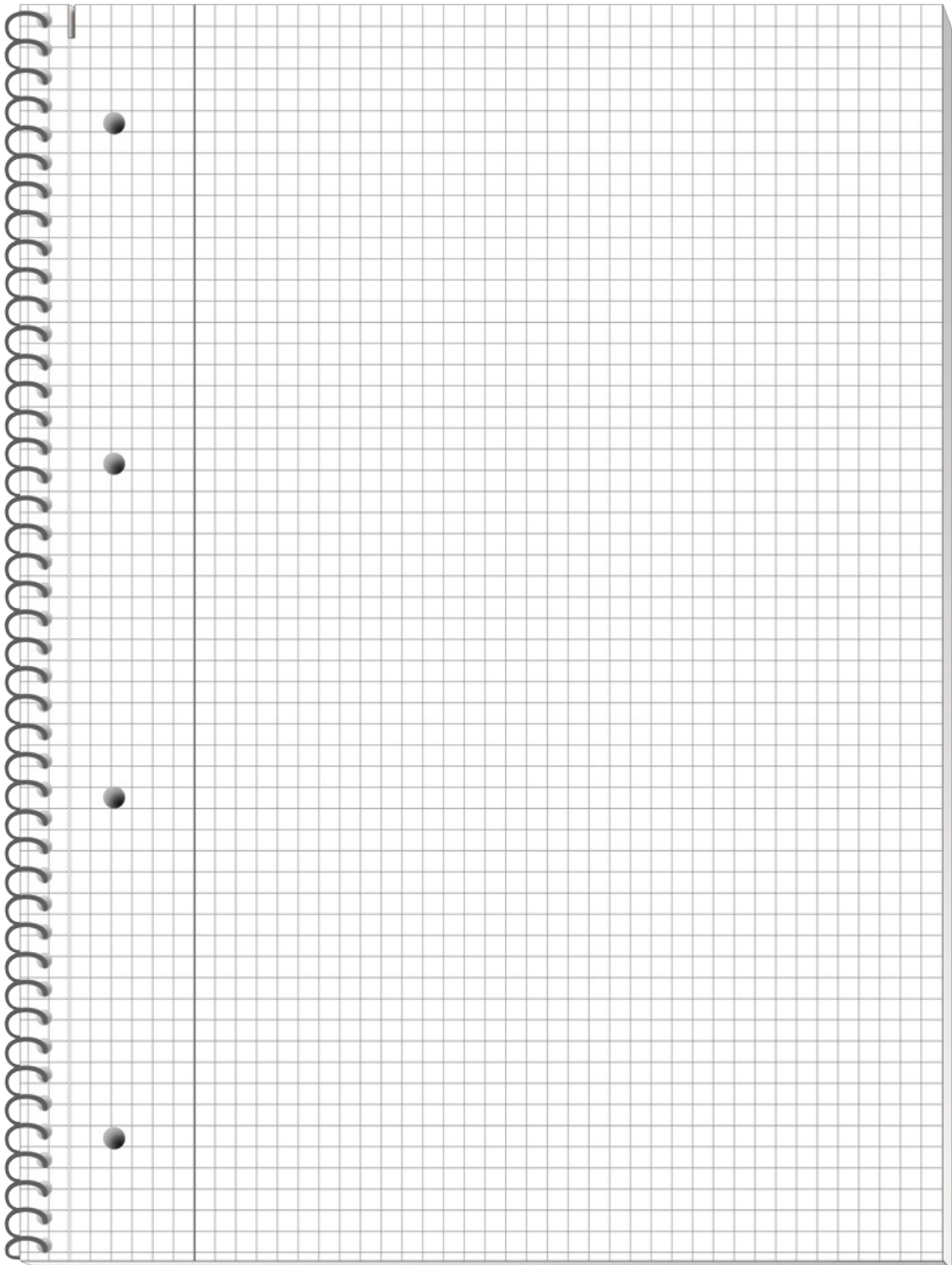
trifft voll zu trifft zu trifft teilweise zu trifft weniger zu trifft nicht zu

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Nachbereitung / Evaluation

NOTIZEN





Taschengeld Management
Spielen = Training für den Alltag!

Finanzen spielend lernen

Sekundarstufe I

Kurzübersicht:

Titel: Finanzen spielend lernen

Dauer: 90 Minuten (2 Unterrichtsstunden)

Beschreibung:

Die Unterrichtshilfe für den Spiel-Workshop zur *finanziellen Grundbildung*

Im Spiel ein Lernumfeld schaffen, um

- ✓ *alltägliche finanzielle Herausforderungen zu erleben und zu meistern*
- ✓ *wirtschaftliche Entscheidungen auszuprobieren*
- ✓ *zu spielen, den Spielen = Training für den Alltag*

und Kompetenzen fördern wie

- ✓ finanzielle Situation erkennen
- ✓ sinnvolle Entscheidungen treffen
- ✓ Schulden abbauen
- ✓ Rücklagen bilden
- ✓ mit Spaß lernen
- ✓ zuhören, miteinander reden, respektieren

Schlagworte:

Finanzielle Allgemeinbildung, ökonomische Bildung, Finanzkompetenz, Verbraucherbildung, Planungs- und Entscheidungskompetenz, Sozialkompetenz

Walter Berger - Taschengeld Management
Florianiplatz 16, 83435 Bad Reichenhall - D
www.taschengeld-management.de
info@taschengeld-management.de
© 2022 - all rights reserved