



Taschengeld Management
Spielen = Training für den Alltag!

Finanzen spielend lernen

Arbeitsheft

Sekundarstufe I



Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Im Spiel kannst Du

- ✓ typische *finanzielle Herausforderungen eines Privathaushaltes* erleben,
- ✓ *Schulden abbauen und Ausgaben reduzieren,*
- ✓ *Rücklagen ansparen,*
- ✓ *finanzielle Entscheidungen* und mögliche *wirtschaftliche Folgen ausprobieren,*
- ✓ *Deine Finanzen im Überblick* behalten,
- ✓ *finanzielle Herausforderung spielend meistern* und
- ✓ *gemeinsam über Geld und Finanzen sprechen.*

ZIEL von Hamsterrad: *Finanzielle Herausforderungen spielend meistern.*

Gewonnen hat:

1. *Barvermögen ist größer als der 6-fache Wert der monatlichen Ausgaben*
und
2. *Alle Schulden (ohne Hypotheken) sind abbezahlt!*



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?

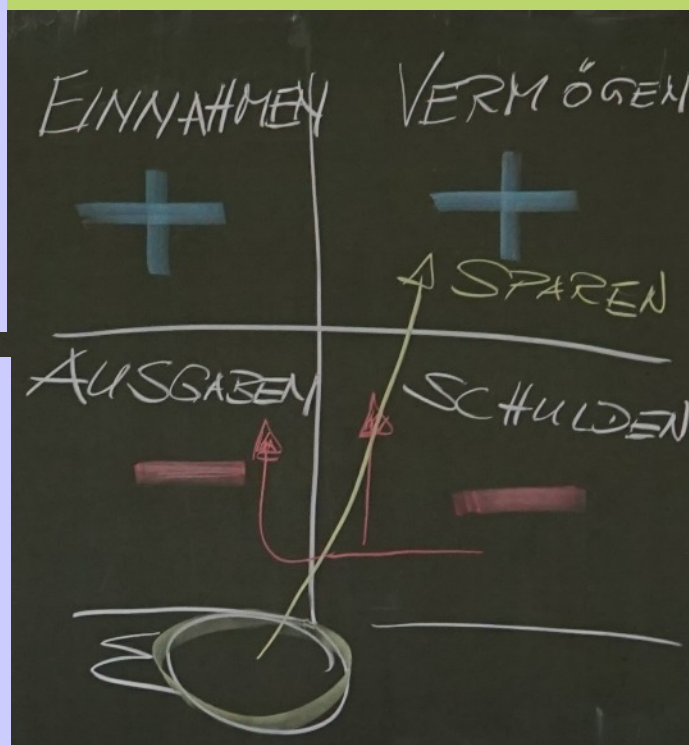
Ein **Finanzstatus** ist eine Gegenüberstellung der aktuellen Einnahmen, Ausgaben, des Vermögens und der Schulden.

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



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.

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

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Spielen = Training für den Alltag!

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.

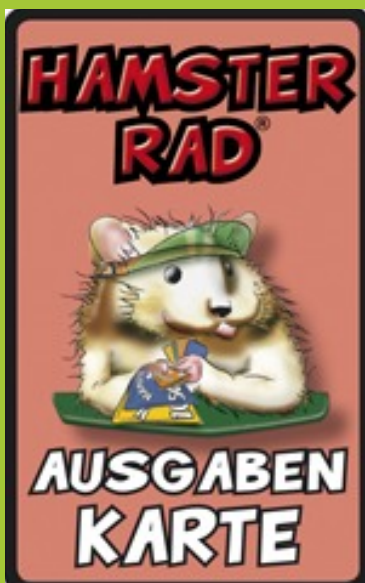
Kommt man auf ein **blaues** Feld oder geht darüber, erhält man die Einnahmen abzüglich der Ausgaben aus dem Finanzstatus.



Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Kosten des täglichen Lebens



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:

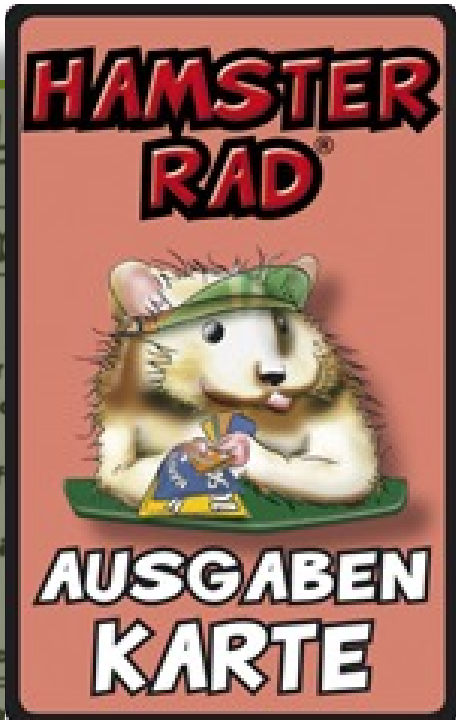
- Schulden steigen um 350 €

- 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**

SPIELER : _____

Vermögen			
Art	Wert €		
Name	Anteile	Preis	Wert €

Ausgaben		wenn :	Schulden	
Monat			Höhe €	
Miete mit Nebenkosten		Monatlich verfügbar > 500€	Hypothek	Zins%
Tägliches Leben		oder	Konsumkredit	
Hypothek		Netto-Vermögen > 0€	Kreditkarten	
Rate für Autokredit		oder	Kontokorrent	
Tilgung Konsumkredit		Schulden sind abgebaut (ohne Hypotheken)	Gesamtschulden	
Rate Kreditkarte		oder	Netto-Vermögen	
Andere Ausgaben		Barvermögen > 6x monatliche Ausgaben		
Unterhalt				
Gesamtausgaben/Monat				

Taschengeld-Management Der nächste Schritt!®
 Hemmerle/B. Taschengeld-Management und Taschengeld-Management Der nächste Schritt!® sind eingetragene Marken. © by Taschengeld-Management - Walter Berger - Flurkamp 15, D-65433 Bad Nauheim
 info@taschengeld-management.de - www.taschengeld-management.de

Schulden machen

Ausgaben steigen

Schulden steigen

10 €

350 €

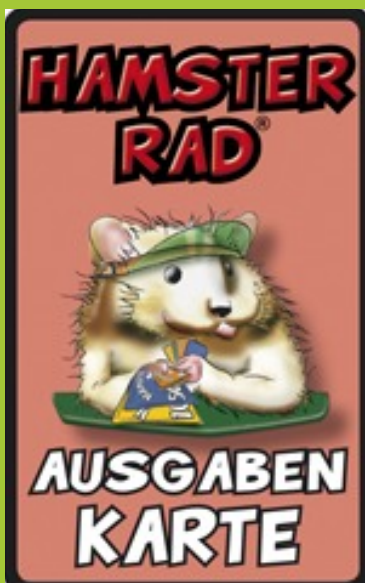
Monatlich ist weniger verfügbar

Netto-Vermögen nimmt ab

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Kosten des täglichen Lebens



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:

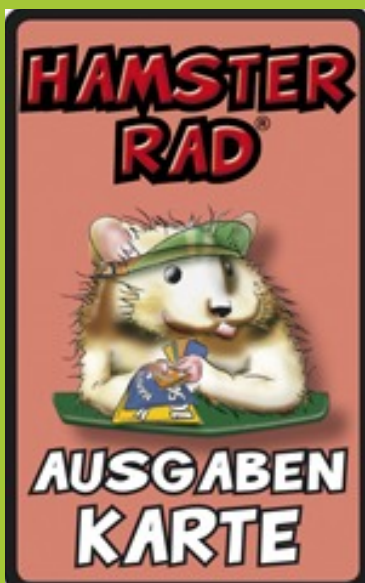
- Schulden steigen um 900 €

- Ausgaben steigen um 50 € im Monat

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Kosten des täglichen Lebens



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 !

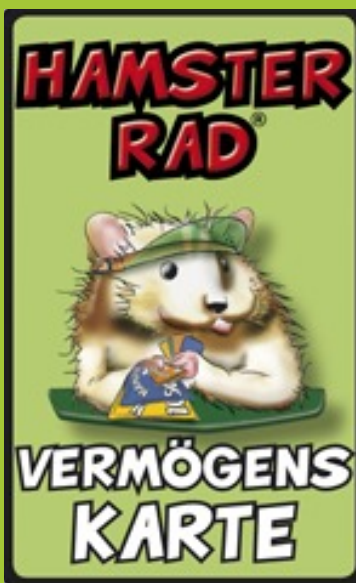
Finanzstatus

Die monatlichen Ausgaben steigen um 40 € für alle Spieler!

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

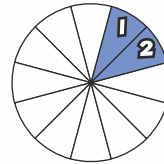
Geschäftsidee



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

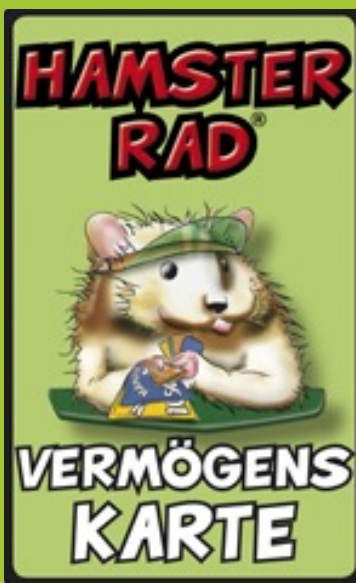
ZEIT-Konto

- 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

Nebenjob

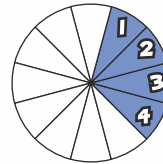


Nebenjob

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 €

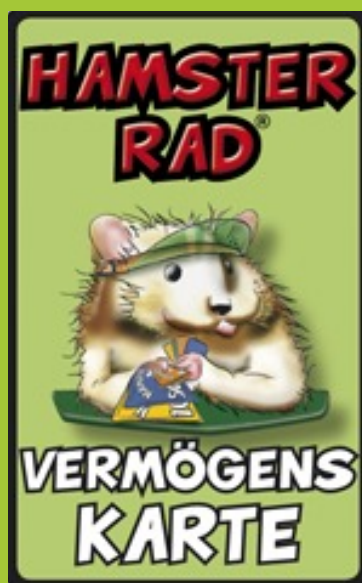
ZEIT-Konto

- 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

Kauf einer Immobilie



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

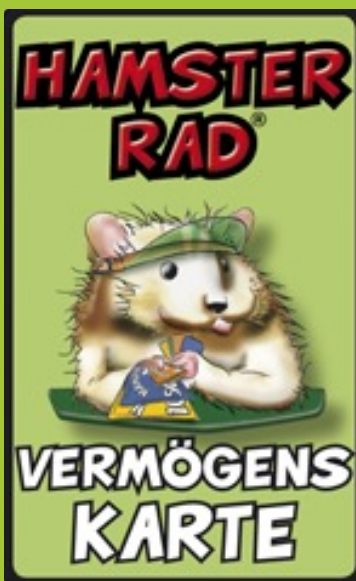
Kaufpreis / Marktpreis

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

Finanzen spielend lernen

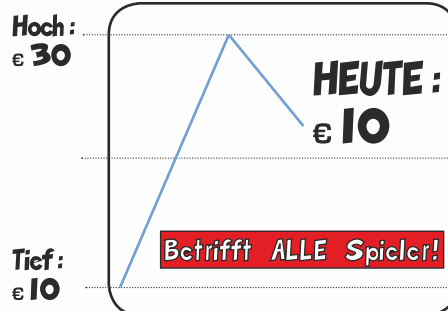
Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Wertpapiere



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.

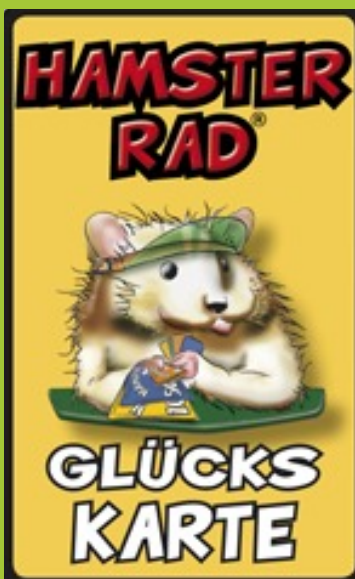
Guter Kaufpreis?

- 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

Lohnerhöhung



Lohnerhöhung

Dein Chef zahlt einen
Fahrtkostenzuschuss.

Zusätzliches Einkommen:

€ 50

Spieler kann
Karte nehmen!

Betrifft nur
diesen Spieler!

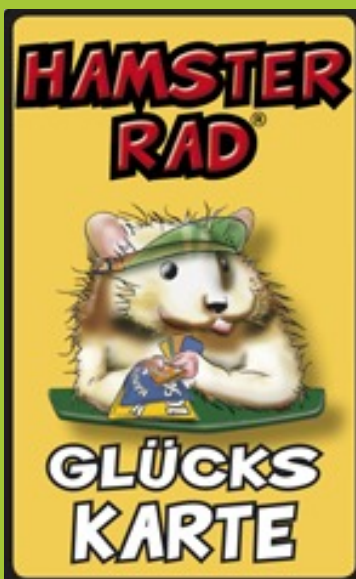
Finanzstatus:

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

Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

Abzahlung eines Kredites



Abzahlung eines Kredites

Du hast den kleinsten
Kredit zurückbezahlt.

Reduziere deine Schulden und
deine Ausgaben.

Gib die Ereigniskarte zurück!

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

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



Taschengeld Management
Spielen = Training für den Alltag!

Arbeitsheft

Finanzielle Grundbildung in der Klasse

Sekundarstufe I

Teil A - Ausgaben

Teil B - Konsum / Werbung

Teil C - Einnahmen

Teil D - Finanzstatus / Budget

Teil E - Finanzen spielend lernen