



**BBV  
Bildungswerk**

# Schule fürs Leben

## Trainernetzwerk Verbraucherbildung Bayern

Unterrichtsmaterial für den Einsatz  
in der Klasse

# Finanzen spielend lernen

© Walter Berger, Taschengeld Management, 2022

[verbraucherbildung.bayern.de](http://verbraucherbildung.bayern.de)



gefördert durch  
Bayerisches Staatsministerium für  
Umwelt und Verbraucherschutz





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

**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.

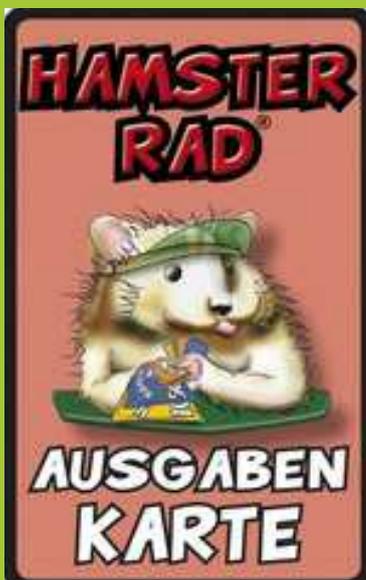
Kommt man auf ein **blaues** Feld oder geht darüber, erhält man die Einnahmen abzüglich der Ausgaben aus dem Finanzstatus.



# 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:

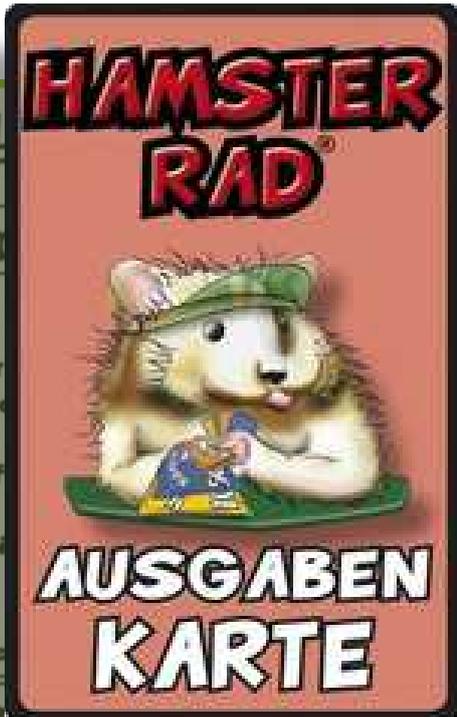
- Schulden steigen um 350 €

- 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 €

Schulden	
wenn :	Höhe €
<input type="checkbox"/> Monatlich verfügbar > 500€	Hypothek
<input type="checkbox"/> Netto-Vermögen > 0€	Konsumkredit
<input type="checkbox"/> oder	Kreditkarten
<input type="checkbox"/> Schulden sind abgebaut (ohne Hypotheken)	Kontokorrent
<input type="checkbox"/> oder	Gesamtschulden
<input type="checkbox"/> Barvermögen > 6x monatliche Ausgaben	

Ausgaben	
Monat	
Miete mit Nebenkosten	
Tägliches Leben	
Hypothek	
Rate für Autokredit	
Tilgung Konsumkredit	
Rate Kreditkarte	
Andere Ausgaben	
Unterhalt	
Gesamtausgaben/Monat	
Monatlich verfügbar	

Schulden machen

Ausgaben steigen

Schulden steigen

10 €

350 €

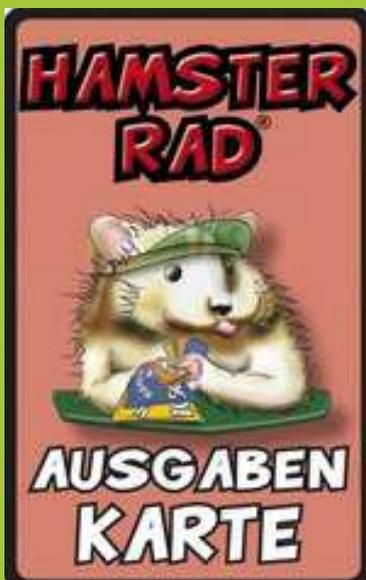
Monatlich ist weniger verfügbar

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:

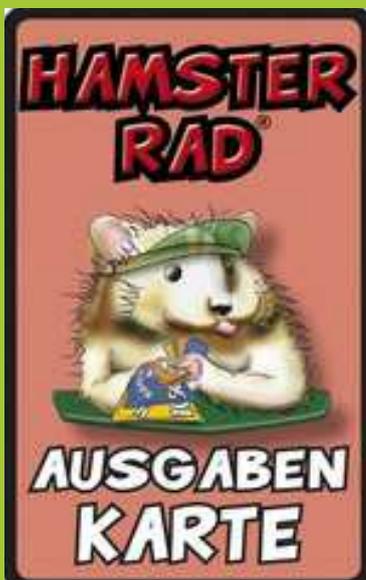
- Schulden steigen um 900 €

- 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 !

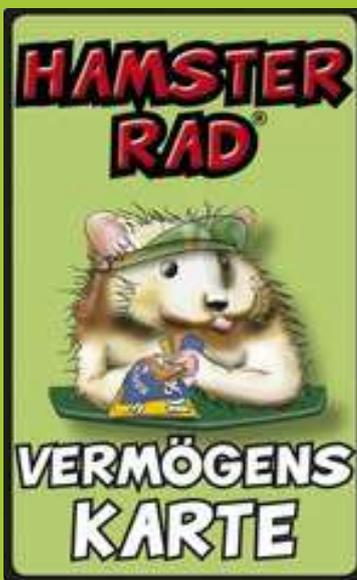
#### Finanzstatus

Die monatlichen Ausgaben steigen um 40 € für alle Spieler!

# Finanzen spielend lernen

Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

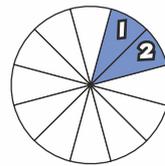
## Geschäftsidee



### 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

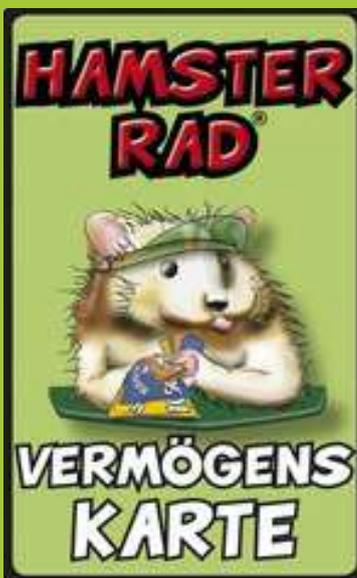
#### ZEIT-Konto

- 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

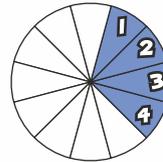


### Nebenjob

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 €

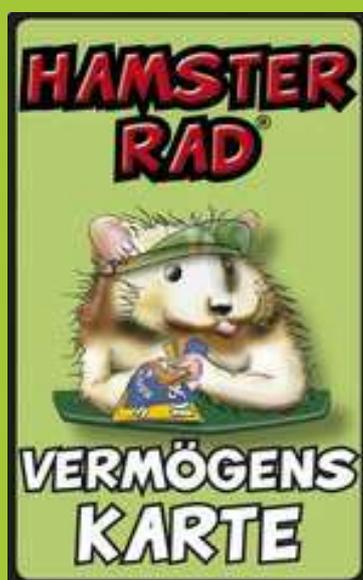
#### ZEIT-Konto

- 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

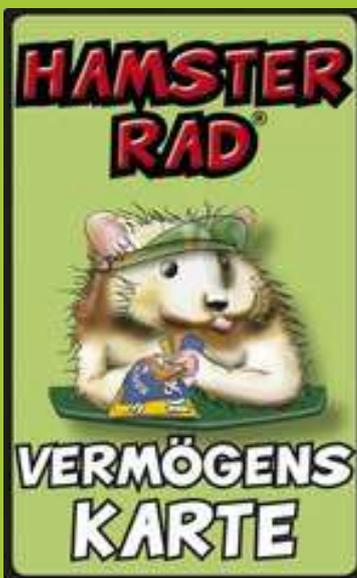
#### Kaufpreis / Marktpreis

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

# Finanzen spielend lernen

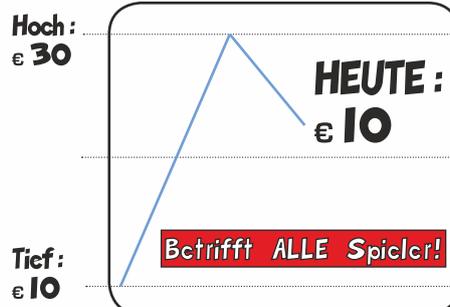
Finanzielle Grundbildung in der Klasse - Sekundarstufe I

## 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.

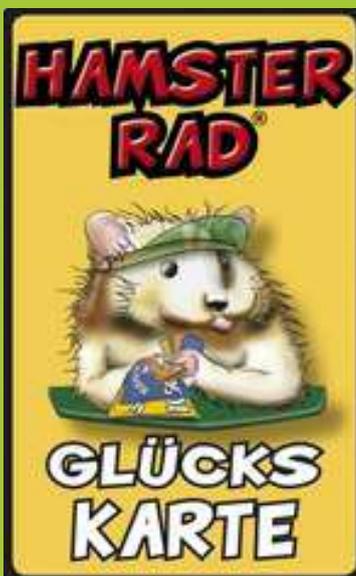
#### Guter Kaufpreis?

- 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!

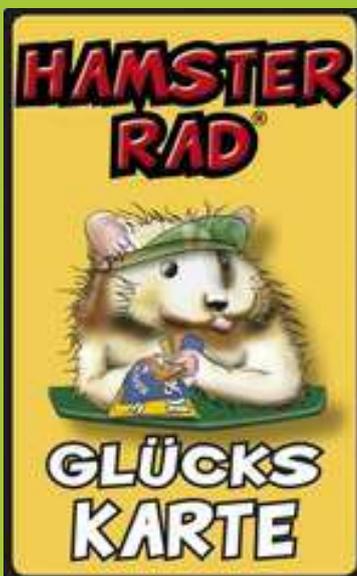
### Finanzstatus:

- 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.



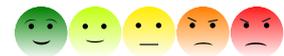
2. Die Thematik ist für meinen ‚späteren‘ Alltag wichtig.



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

Walter Berger - Taschengeld Management  
Florianiplatz 16, 83435 Bad Reichenhall - D  
[www.taschengeld-management.de](http://www.taschengeld-management.de)  
[info@taschengeld-management.de](mailto:info@taschengeld-management.de)  
© 2022 - all rights reserved