# Unterrichtsmodul 2: **Kauf- und Finanzierungsentscheidungen (2 Lektionen)**

## Kompetenzen: Die Lernenden können ihre Kauf- und Finanzierungsentscheidungen kritisch hinterfragen.

Sie können:

* ihre persönlichen Kauf- und Finanzierungsentscheidungen offenlegen und begründen.
* prüfen, ob und wie sich alternative Kauf- und Finanzierungsentscheidungen für sie auswirken würden.
* Faktoren benennen, die ihre Kauf- und Finanzierungsentscheidungen beeinflussen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Zeit/  Sequenz | Thema | Didaktisches Vorgehen | Methode/  Sozialform | Hilfsmittel |
| 20’ / 1 | Vertiefungsaufgabe  Wie ist man im Game erfolgreich? Was ist eine erfolgreiche Spielstrategie? | Das Game zu zweit für 5 Runden spielen; vor der Mission (im Shop) und nach der Mission (Endabrechnung) die Angaben in AB 2A eintragen.  Rollen: Person 1 spielt, Person 2 beobachtet und führt Protokoll. | Partnerarbeit | Game  AB 2A |
| 10’ / 2 | Erkundungsaufgabe  Erfolge vergleichen | Die Erfolge aus den 5 Spielrunden werden auf AB 2A addiert (Total). Das Total jedes Teams wird gross auf ein A4-Blatt notiert.    Die A4-Blätter werden in einer Linie auf den Boden gelegt: Sortiert vom geringsten Erfolg zum grössten Erfolg. | Klassen-  unterricht | A4-Blätter |
| 15’ / 3 | Reflexionsaufgabe  Spielstrategien vergleichen | 4er-Gruppen bilden und darauf achten, dass in jeder Gruppe Spieler mit grossem Erfolg und Spieler mit geringem Erfolg sind.  Die Antworten auf die folgenden zwei Fragen auf Moderationskarten notieren:  Ihr wollt nach mehreren Spielrunden einen möglichst hohen Erfolg haben. Was muss man tun, damit man im Spiel erfolgreich ist? Gebt Tipps!   * Was soll man im Spiel tun? * Was soll man nicht tun? | Gruppenarbeit | Moderationskarten |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 10‘ / 4 | Auswertung der Reflexionsaufgabe | Moderation durch die Lehrperson: Die Karten auf Flipchart / Wand / Wandtafel sammeln, ordnen, zusammenfassen. | Klassen-  unterricht | Wandtafel |
| 15‘ / 5 | Transfer- und Reflexionsaufgabe  Vorschlag I  Von den Käufen im Spiel zu den Kaufentscheidungen im Alltag  Reflexionsaufgabe | SuS bearbeiten AB 2B:  Wähle Dinge aus, die du in letzter Zeit gekauft hast. Sie sollen ungefähr zwischen CHF 5.- und CHF 30.- gekostet haben.  Wenn du noch einmal entscheiden könntest, würdest du das immer noch kaufen? Begründe: Warum ja, warum nein?  Kannst du darauf verzichten? Begründe: Warum ja, warum nein? | Einzelarbeit | AB 2B |
| 20‘ / 6 | Transfer- und Reflexionsaufgabe  Vorschlag II  Von den Käufen im Spiel zu den Kaufentscheidungen im Alltag  Als Ergänzung oder Alternative zu Sequenz 5 (z.B. falls Auftrag auf AB 2B aufgrund unterschiedlicher wirtschaftlicher Verhältnisse in der Klasse zu persönlich)  *Alternativvorschlag: Arbeitsblatt-Aufträge in Form von Partnerinterviews durchführen und auf Tonträger (z.B. Smartphones) aufnehmen lassen. Die Aufnahmen im Klassenverband oder in Gruppen anhören.* | SuS bearbeiten AB 2C:  Angenommen du hättest CHF 100.- zur freien Verfügung.   1. Was würdest du damit von den unten abgebildeten Konsumgütern kaufen? Du kannst einen Gegenstand auch mehrmals kaufen. Kreuze an. 2. Begründe, warum du dich so entschieden hast? 3. Wieviel würdest du davon zur Seite legen (sparen) und wofür? 4. Würdest du allenfalls auch etwas spenden? Falls ja, wieviel und wofür? 5. Vergleicht eure Entscheidungen in Partnerarbeit und notiert auf der Rückseite des Blattes, was euch dabei auffällt.   ../Bildschirmfoto%202015-12-09%20um%2017.01.04.png | Einzelarbeit  Partnerarbeit | AB 2C |
| 7 | Evtl. als Hausaufgabe  Die in Sequenz 2C gefundenen Spielstrategien im Game überprüfen. Funktionieren sie wirklich? | Wer hat nach 5 Runden den grössten Erfolg? Einen Screenshot machen. | Einzelarbeit |  |