Begleitkommentar zum Arbeitsheft

Mit Einführung in das Lehr- und Lernangebot und Lektionsvorschlägen

www.financemission.ch

Inhaltsverzeichnis

Einführung in das Lehr- und Lernangebot FinanceMission

1. Kompetenzen gemäss Lehrplan 21 –Fachbereich Wirtschaft, Arbeit, Haushalt 3
2. Methode: Spielend lernen und im Alltag anwenden 4
3. Inhalt und Aufbau des Arbeitshefts 4
4. Lektionsvorschläge und Zeitplanung 6
5. Lehr- und Lernarrangement 7

Lektionsvorschläge

Einstieg und Einführung FinanceMission Heroes 9

Lernaufgabe 1: Money, money 11
Lernaufgabe 2: Plus und Minus 13
Lernaufgabe 3: Shop till you drop 15
Lernaufgabe 4: Konsum mit Folgen 17
Lernaufgabe 5: Buy smart 19
Lernaufgabe 6: Mission possible 21
Lernaufgabe 7: Budgetieren konkret 23
Lernaufgabe 8: Act clever 25
Lernaufgabe 9: Teste dein Kaufverhalten 27

Trägerschaft
LCH Dachverband Lehrerinnen und Lehrer Schweiz
Syndicat des Enseignants Romands SER
Kantonalbank

Einführung in das Lehr- und Lernangebot FinanceMission

Das Lehr- und Lernangebot von FinanceMission beinhaltet das digitale Lernspiel FinanceMission Heroes, ein Arbeitsheft für Schülerinnen und Schüler sowie Lektionsvorschläge für den Unterricht. Das Game und die Unterrichtsmaterialien eignen sich für alle Altersklassen und Niveaustufen der Sekundarstufe I. Folgende weitere ergänzende Unterlagen und Informationen sind auf der Website www.financemission.ch aufgeschaltet:

- Game-Manual – Anleitung zum Spiel (pdf)
- Vorlage Informationbrief für Eltern in verschiedenen Sprachen (Word)
- Hintergrundinformationen zu Finanzkompetenz, Schuldenprävention und Lernspielen in der Schule
- Aktivitäten und Weiterbildungsangebote von FinanceMission in den Kantonen

1. Kompetenzen gemäss Lehrplan 21 – Fachbereich Wirtschaft, Arbeit, Haushalt

Das Lernangebot fördert den Erwerb von Finanzkompetenzen. Die Lernziele beziehen sich auf folgende Kompetenzbereiche des Lehrplans 21:

WAH2. Märkte und Handel verstehen- über Geld nachdenken

⇒ Die Schülerinnen und Schüler können die Anforderungen einer selbständigen Lebensführung erkennen sowie Herausforderungen und Handlungsspielräume bei unterschiedlichen finanziellen Ressourcen diskutieren. **Lebensführungskosten (**WAH 2.3.a)

⇒ ein Budget planen, sich über fixe und variable Kosten informieren, Auswirkungen von Einkommensveränderungen auf Handlungsspielräume und Sparmöglichkeiten aufzeigen (z.B. Taschengeld, Lehrlingslohn). **Budgetplanung, fixe/variable Kosten** *(*WAH 2.3.b)

⇒ Die Schülerinnen und Schüler können die Ursachen von Jugendverschuldung sowie der Schuldenspirale erklären und präventive Handlungsmöglichkeiten aufzeigen und diskutieren. **Verschuldung, Kredite, Zahlungsrückstände, Kontoüberzug, Steuerpflicht (**WAH 2.3.d)

⇒ Möglichkeiten zum verantwortungsvollen Umgang mit eigenen finanziellen Ressourcen, eigenen Bedürfnissen und der Vielfalt an Marktanbietern und Marktangeboten diskutieren. (WAH 2.3.e)

WAH.3 Konsum gestalten (WAH.3)

⇒ die Folgen des Konsums analysieren (WAH 3.1.)

⇒ Einflüsse auf die Gestaltung des Konsumalltags erkennen (WAH3.2.)

⇒ kriterien- und situationsorientierte Konsumentscheidungen finden (WAH 3.3.)

Überfachliche Kompetenzen
Für den verantwortungsvollen Umgang mit Geld braucht es neben fachlichem Know-how vor allem überfachliche Kompetenzen. Selbst Geld zu verdienen und es verwalten zu können, ist für Jugendliche ein wichtiger Schritt auf dem Weg ins Erwachsenenleben und Teil der Persönlichkeitsentwicklung. Die Förderung von finanzieller Handlungskompetenz ist ein Grundpfeiler der Schuldenprävention.

2. Methode: Spielend lernen und im Alltag anwenden

Lerngame „FinanceMission Heroes“
Das Lernspiel zeigt in einer fiktiven Welt auf, wie wichtig der verantwortungsvolle Umgang mit Geld ist. Auf ihren Missionen zur Befreiung der von geldgierigen Robos besetzten Stadt kaufen die Spielenden ein, sie rechnen ab, kontrollieren die Kosten, planen und budgetieren. Erfolg im Spiel hat, wer kluge Finanzierungsstrategien anwendet und bis ins 10. Level das eigene Konto im Griff hat. Neben Wissen (z.B. Begriffe der Budgetierung) und Fertigkeiten (z.B. Prozentrechnen) erwerben die Spielenden Handlungskompetenz und trainieren ihr Einschätzungsvermögen.

Arbeitsheft mit Lernaufgaben
Begleitend zum Lernspiel bearbeiten die Schülerinnen und Schüler im Arbeitsheft Lernaufgaben. Der Griff zum Stift zwingt sie, ihre Verhaltens- und Handlungsweisen im Spiel zu beschreiben und zu analysieren. An die Erkenntnisse im Spiel anknüpfende Transferaufgaben leiten sie an, die erworbenen Kompetenzen im Alltag konkret anzuwenden.

3. Inhalt und Aufbau des Arbeitshefts

Lernaufgaben und Lernziele
Das Arbeitsheft für Schülerinnen und Schüler enthält 9 Lernaufgaben: Aufgaben zum Game (**rot**) wechseln sich ab mit Transferaufgaben zum Alltag (**blau**). Die am Anfang jeder Lernaufgabe vorgestellten Lernziele, werden am Schluss in einer Selbstbeurteilung oder Reflexion wieder aufgenommen. Die Aufgaben zur Erkundung, Erarbeitung, Vertiefung oder Zusammenfassung eines Themas sind im Heft Schritt für Schritt erklärt. Die Lernenden bearbeiten sie je nach Aufgabenstellung selbständig, zu zweit oder in der Gruppe.

Themen, Aufbau
Die im Arbeitsheft gewählte Abfolge der Lernaufgaben ist nicht zwingend. Die Aufgaben lassen sich in thematische Blöcke fassen:

- Abrechnung (1,2) und Budget (6,7)
- Kauf- und Konsumverhalten, Finanzentscheide (3,8,9)
- Verbrauchs- und Gebrauchsgüter, Anschaffungs- und Folgekosten (4,5)

Zum Einstieg können auch zuerst die Lernaufgaben zum Kauf- und Konsumverhalten behandelt werden.

FinanceMission

Lernaufgaben	**Lernziele** Die Schülerinnen und Schüler können
1. Money, money Abrechnen: Einnahmen, Ausgaben, Kontostand	- eine Abrechnung in Tabellenform darstellen und erklären. - die Differenz von Einnahmen und Ausgaben sowie beim Kontostand berechnen. - die Veränderungen des Kontostands analysieren.
2. Plus und Minus Abrechnen, Überschuss, Fehlbetrag, fixe und variable Budgetposten	- die Grundlagen eines Budgets erarbeiten. - den Überschuss oder Fehlbetrag berechnen. - fixe und variable Einnahmen und Ausgaben unterscheiden. - Ausgaben und Einnahmen über einen längeren Zeitraum berechnen und einplanen.
3. Shop till … you drop Einkaufen: Die Qual der Wahl	- das eigene Kaufverhalten beschreiben und beurteilen. - Produkte vergleichen und Vor- und Nachteile nennen. - gestützt auf Kriterien eine Wahl treffen und begründen.
4. Konsum mit Folgen Konsumieren: Gebrauchs- und Verbrauchsgüter, Anschaffungs- und Folgekosten	- Gebrauchs- und Verbrauchgüter voneinander unterscheiden. - Anschaffungs- und Folgekosten bei Gebrauchsgütern vergleichen. - einschätzen, ob sich eine Anschaffung lohnte.
5. Buy smart Konsumieren: Gebrauchs- und Verbrauchsgüter, Anschaffungs- und Folgekosten	- Gebrauchs- und Verbrauchsgüter im Alltag voneinander unterscheiden. - Anschaffungs- und Folgekosten bei alltäglichen Gebrauchsgütern vergleichen. - einschätzen, ob sich eine Anschaffung/Investition lohnte.
6. Mission possible* Ziele setzen, planen, überprüfen	- Ziele setzen und Ausgaben planen. - überprüfen, ob sich eine Anschaffung finanziell lohnt.
7. Budgetieren konkret Budget planen und erstellen	- Einnahmen und Ausgaben konkret planen. - ein Budget erstellen.
8. Act clever Strategien erproben: Erfolgschancen und Risiken abwägen	- Ziele setzen und verschiedene Strategien im Spiel vergleichen. - Erfolgschancen und Risiken gegeneinander abwägen. - Kauf- und Finanzierungsentscheide beschreiben und beurteilen.
9. Teste dein Kaufverhalten Kauf und Finanzierungs–entscheide begründen	- verschiedene Möglichkeiten im Umgang mit Geld gegeneinander abwägen. - eigene Kaufentscheide mit Argumenten begründen.

Vertiefungen und Erweiterungen
Die Lernaufgaben vermitteln Grundkenntnisse zur Budgetierung (Lernaufgaben 1,2, 6 und 7). Sie sind eine gute Ausgangsbasis zur Thematisierung von Jugendverschuldung und Lebensführungskosten.
Da der Umgang mit Geld eng verbunden ist mit den persönlichen Kauf- und Konsumbedürfnissen der Jugendlichen, liegen auch Vertiefungen und Erweiterungen zu Konsumthemen auf der Hand. Anknüpfungsmöglichkeiten bieten die Lernaufgaben zum Kaufverhalten (3, 8 und 9) sowie die Lernaufgaben zum Verbrauch und Gebrauch von Konsumgütern (4 und 5) und den Folgen (Stichwort Wegwerfgesellschaft). Konkrete Vorschläge finden sich in den Lektionsvorschlägen.

Differenzierung
Die Lernaufgaben sind grundsätzlich für alle Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I lösbar. Die mit einem * versehenen Aufträge eignen sich eher für höhere Altersklassen respektive erweiterte Niveaus oder lassen sich optional als thematische Ausweitung verwenden. Eine Differenzierung ist auch möglich durch die Anpassung des Tempos oder durch das Weglassen oder Kürzen einzelner Aufträge.

4. Lektionsvorschläge und Zeitplanung

Lektionsvorschläge
Zu jeder der neun Lernaufgaben gibt es einen Lektionsvorschlag. Zusammen mit der Einführungslektion in das Thema und das Lerngame ergeben sich somit zehn Lektionen. Sie sind unterteilt in:

- Konfrontationsaufgabe: Fragen zum Thema, Ideen, Tipps für den Einstieg in die Lektion
- Erkundungs-, Erarbeitungs- und Vertiefungsaufgaben
- Synthese-/Transferaufgaben: Ergebnissicherung, Auswertung am Schluss der Lektion

Für die einzelnen Lernschritte werden Zeitangaben vorgeschlagen. Ebenfalls vorgeschlagen werden die Sozialform (Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit, geführter Klassenunterricht).
Am Schluss jeder Lernaufgabe finden sich die Lösungen zu den Aufgaben im Arbeitsheft sowie Hinweise auf ergänzende Lernmaterialien und thematische Anknüpfungspunkte.

Zeitplanung
Zeitlich lassen sich die neun Lernaufgaben in 9 Lektionen à 45 Minuten bearbeiten. Zusätzlich ist für die Einführung ins Thema und ins Game mit mindestens einer Lektion zu rechnen. Das Tempo soll an die Schülerinnen und Schüler angepasst werden. Einige Transferaufgaben können auch als Hausaufgaben aufgetragen werden. Doppellektionen oder Blockunterricht erlauben eine grössere Flexibilität. Die Lernaufgaben bieten ausserdem zahlreiche Möglichkeiten zur Vertiefung, zum Beispiel zu Budget und Schulden oder zu Konsumthemen. Dafür sind aber zusätzliche Lektionen einzurechnen.

Gamezeit
Die Vorstellung, dass Schülerinnen und Schüler mit FinanceMission Heroes im Unterricht nur noch gamen, wäre falsch. Vielmehr müssen sie das Spiel immer wieder unterbrechen und entschleunigen, um Aufgaben

im Heft zu lösen, Sachverhalte zu analysieren und Fragen zu diskutieren. Die Beschränkung der Gamezeit erfordert von den Jugendlichen Disziplin. Der Wechsel von der virtuellen zur realen Welt ist aber notwendig, um die im Spiel gewonnenen Erkenntnisse auf konkrete Alltagssituationen anzuwenden.

5. Lehr- und Lernarrangement

Infrastruktur, Geräte
Das Lernspiel „FinanceMission Heroes“ kann am Computer, mit Tablet oder Smartphone gespielt werden. Einmal heruntergeladen braucht es für das Spiel kein Internet, da die Spielenden nicht online verbunden sind. Pro Spiel und Gerät können bis zu fünf Personen mit der eigenen Figur spielen. Die erreichten Levels und der Kontostand werden beim Abstellen des Geräts automatisch gespeichert.

Soziales Gamen
Zwei Lernende können sich auch ein Gerät teilen, abwechselnd spielen und sich gegenseitig unterstützen. Zum Gamen ist kein spezifisches Know-how notwendig. Geübte Spielerinnen und Spieler werden das 10. Level möglicherweise bereits in drei Game-Stunden erreichen. Sie können aber ihre Performance noch verbessern, indem sie auf den bereits erreichten Levels weitere Medaillen holen und Heldenstufen erklimmen. Weniger game-gewandte Jugendlichen kommen dank der Lernaufgaben und dem Austausch mit ihren Kolleginnen und Kollegen schneller voran, als wenn sie alleine spielen würden.

Lektionsvorschläge

Lernaufgaben rot = **Aufgaben zum Lerngame**

Lernaufgaben blau = **Transferaufgaben**

Einstieg und Einführung FinanceMission Heroes

Einstiegs-Lektion	**Thema** Umgang mit Geld, Lernziele, Einführung Game FinanceMissionHeroes **Lernziele** - den Inhalt und das Grobziel des Themas „Umgang mit Geld“ wiedergeben. - Ziel und Spiel „FinanceMission Heroes“ kennenlernen (Bewegen und Angreifen, Einkaufen und Ausrüsten, Zeit planen und organisieren).		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Konfrontations-aufgabe 10’	**Money makes the world go round**… Song / Videoclip aus dem Musical Cabaret (Liza Minelli) oder ABBA, „Money, Money, Money“ **Fragen** - Was bedeutet Geld für dich? - Wie gehst du mit deinem Geld um? - Was ist verantwortungsvoller Umgang mit Geld? Was nicht? **Alternative:** „Geld“ – Wörter, Ausdrücke, Sprichwörter mit Geld wie „Geld stinkt nicht“ sammeln	Klasse	Songs aus Cabaret, ABBA
Einführung ins Game Demonstration[1] 15’	**Programm:** Lernziele, Übersicht geplante Lektionen, Methode (Lerngame und Arbeitsheft) **Computer/Tablets:** verteilen, ev. Game herunterladen **1. Story**: Geschichte von Dr. Violetta und der Mission (Ziel der Helden und Heldinnen) erzählen. **2. Identität wählen:** Die SuS starten das Spiel, kreieren ihren Helden/ihre Heldin, geben ihm/ihr einen Namen, speichern ab. Der Spielstand der Held/innen bleibt erhalten, wenn das Gerät abgestellt wird. **3. Anleitung Spiel:** Demonstration eines Spielzugs am Beamer, Schritt für Schritt, mit Erklärungen Die SuS stellen Tablet/Computer zur Seite, schauen und hören zu - Mission Selector (Ausgangslage) **- > Mission annehmen** - Helden-Shop einkaufen und ausrüsten: Abteilungen, Produkte, Eigenschaften - Zeit mit Leiste einteilen: Lernen und Noten, Arbeitszeit, Missionszeit - Spielen (Demonstration mit Pausenknopf): Bewegen, Geld sammeln, Türen und Schlüssel, Übersicht - Abrechnung kontrollieren: Ausgaben, Einnahmen, Kontostand **- > nächste Mission annehmen**	Klasse	Lernziele Programm Computer/ Tablets Beamer

Erkundungs- aufgabe 15’	**Erkunden und üben** Die SuS erkunden das Spiel nach dem Prinzip „trial and error“. Die Lehrperson unterstützt sie dabei, erklärt, verweist ev. auf Tutorial und gibt Tipps. Sie „verrät“ aber nicht zu viel.		
Evaluation 5’	**Auswertung** - Die SuS notieren sich ihren Kontostand. - Sie vergleichen ihre Levels, Heldenstufe (Medaillen), die Zahl der Missionen. - -Sie erzählen, was sie gelernt und erlebt haben, auch von Schwierigkeiten, Erfolgen und Frustmomenten (Emotionen).	Klasse	Arbeitsheft verteilen

1 Alternative zu Demonstration und Anleitung durch Lehrperson

Die SuS erkunden das Spiel zuerst selbständig und stellen Fragen. Wenn das Spiel neu heruntergeladen worden ist, führt es vor der ersten Spielrunde durch ein Tutorial. Dabei handelt es sich um einen Anleitungsfilm, es ist noch keine echte Spielrunde. Die Schülerinnen und Schüler können zum Einstieg das Tutorial absolvieren. Wenn die Anweisungen des Tutorials gelesen und befolgt werden (OK klicken), führt es Schritt für Schritt durch das Spiel (ca. 10 Minuten). Das Tutorial kann auch abgekürzt werden: Auf „OK“ und „Abbrechen“ klicken (siehe Game-Manual).

Lernaufgabe 1: Money, money

Lektion 1 **Lernaufgabe zum Game**	**Thema** Abrechnen, Einnahmen, Ausgaben, Kontostand **Lernziele** - eine Abrechnung in Tabellenform darstellen und erklären. - die Differenz von Einnahmen und Ausgaben sowie beim Kontostand berechnen. - die Veränderungen des Kontostands analysieren.		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Konfrontations-aufgabe 5’	**Kassensturz:** Am Ende jeder Spielrunde wird einem die Abrechnung serviert – wie im Restaurant. Die SuS kontrollieren ihren zuletzt notierten Kontostand und beurteilen ihre finanzielle Lage: - Habe ich meine Ausgaben im Griff gehabt? - Habe ich die Übersicht über mein Budget behalten? Sie diskutieren, wie dieses Ziel zu erreichen ist.	Klasse	
Erarbeitungs-aufgabe 1A 10’	**1A Abrechnung lesen** Die SuS studieren das Beispiel einer Game-Abrechnung im Arbeitsheft: - Welche Informationen sind darin enthalten? - Begriffe wie Ausgaben, Einnahmen, Total, Kontostand vorher, „Kontostand aktuell“ werden geklärt. - Die Abrechnung wird kontrolliert (Kopfrechnen). **Game:** Die SuS spielen 5 Minuten. Beim Signal stoppen alle am Ende der Runde bei der Abrechnung. ***- > Achtung**: Im Game sieht man die Gesamtabrechnung nur einmal am Ende der Runde. Wer weiterklickt, kann nicht mehr nachvollziehen, wie sich Ausgaben und Einnahmen verändert haben*	Klasse Einzelarbeit	Lernaufgabe 1 Tablets/ Computer Glocke/ Stopp-Signal
Erarbeitungs-aufgabe 1B, C 10’	**1B Abrechnung darstellen, Differenz berechnen** Die SuS übertragen ihre eigene Game-Abrechnung vollständig in die Tabelle: - Sie rechnen das Total der Einnahmen und der Ausgaben sowie die Differenzen nach. - Sie kontrollieren, ob die Rechnung aufgeht (Kopfrechnen). **1C Abrechnung analysieren** Die SuS erklären einander anhand des Kontostands ihr Resultat in eigenen Worten: - Sie beschreiben dabei ihr Ausgaben- und Einnahmenverhalten und bewerten die Folgen.	Einzelarbeit Partnerarbeit	

Vertiefungs-aufgabe 1D 10’	**1D Einnahmen, Ausgaben und Kontostand kontrollieren** Die SuS spielen 4 Runden mit dem Ziel, den Kontostand zu erhöhen: - Sie schreiben nach jeder Runde Einnahmen, Ausgaben und Kontostand auf. - - Sie kontrollieren die Rechnung (Kopfrechnen).	Einzelarbeit	
Synthese 1E 10’	**1E Erfolgstipps notieren** - Die SuS ziehen individuell Bilanz. - In der Klasse wird darüber diskutiert, wie der Kontostand erhöht werden kann. - Die Erfolgstipps werden schriftlich festgehalten und im Zimmer aufgehängt. **Selbstbeurteilung** im Arbeitsheft	Klasse Einzelarbeit	Blätter/ Post-it

Lösung 1A Die letzte Runde war erfolgreich.
Der Kontostand aktuell ist mit 65 Coins höher als vorher. (Ende der letzten Mission = 51 + 14)

Lernaufgabe 2: Plus und Minus

Lektion 2 **Transfer-aufgabe**	**Thema** Abrechnen, Überschuss, Fehlbetrag, fixe und variable Budgetposten **Lernziele** - die Grundlagen eines Budgets erarbeiten. - den Überschuss oder Fehlbetrag berechnen. - fixe und variable Einnahmen und Ausgaben unterscheiden. - Ausgaben und Einnahmen über einen längeren Zeitraum berechnen und einplanen.		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Konfrontation-aufgabe 5’	**Warm-up mit persönlichen Fragen rund ums Geld** Würfel-Zufallsgenerator: Die SuS würfeln der Reihe nach und beantworten die Fragen 1 bis 6, je nach gewürfelter Augenzahl. Die Lehrperson oder 1 S. liest die Fragen vor, z.B. 1 Wofür gibst du dein Taschengeld aus? 2 Wieviel gibst du etwa pro Woche für persönliche Dinge aus? 3 Hast du schon einmal Geld verdient? 4 Weisst du, wieviel Geld du gerade jetzt zur Verfügung hast? 5 Wie bezahlst du grössere Käufe? 6 Wofür sparst du?	Klasse oder Gruppen	Würfel
Erarbeitungs-aufgabe 2A 10’	**2A Überschuss/Fehlbetrag berechnen** - Die SuS studieren in der Klasse Marisas Abrechnung. - Sie bearbeiten den Auftrag zu Aufgabe 2A selbständig. - Das Resultat wird in der Klasse verglichen. - Die Definition von Fehlbetrag und Überschuss wird besprochen. - Die SuS erklären, wie Überschuss respektive Fehlbetrag entstanden sind.	Klasse Einzelarbeit	Lernaufgabe 2
Erarbeitungs-aufgabe 2B 10’	**2B Fixe und variable Einnahmen und Ausgaben** - Die SuS lesen die Definition von fix oder variabel. Allfällige Fragen werden geklärt. - Sie bearbeiten die Aufgabe 2B selbständig. - Die Resultate von 2B und die Definition von fixen und variablen Ausgaben und Einnahmen werden in der Klasse besprochen. - Die SuS sammeln weitere Beispiele für fixe und variable Budgetposten aus ihrem Alltag. - Sie diskutieren über unerwartete Kosten und Ausgaben und wie diese einkalkuliert werden können.	Klasse Einzelarbeit	

Erarbeitungs-aufgaben 2C, D 10’	**2C Monatsbudget vorbereiten** Die SuS bearbeiten die Rechenaufgabe in der Gruppe. **2D Sparen** Die SuS bearbeiten die Rechenaufgaben in der Gruppe. Jede Gruppe bringt einen Vorschlag zur Frage, wie Marisa schneller zum Ziel kommen könnte, in die Diskussion ein. Diese Aufgaben können auch in der Klasse gelöst werden. Die Lehrperson unterstützt die SuS dabei, die Durchschnittswerte auszurechnen und auf einen Monat hochzurechnen. Es gibt verschiedene Wege.	Gruppenarbeit oder Klasse	
Synthese-aufgabe 10’	**Ergebnissicherung /Diskussion** - Die SuS vergleichen und kontrollieren die Resultate (Monatsrechnung, Sparzeit). - (Ev. demonstrieren sie, wie sie die Rechenaufgaben gelöst haben. Es gibt verschiedene Wege.) - Die SuS bringen Vorschläge, wie Marisa schneller zum Sparziel kommen könnte. - Abschliessend diskutieren die SuS über ihre eigenen Sparziele und Sparpläne. **Selbstbeurteilung** im Arbeitsheft	Klasse Einzelarbeit	
***7B**	**Wöchentliche Ausgaben erfassen** (Weitere Informationen sh. Lernaufgabe 7)	Hausaufgabe	

Lösungen

2A Woche 1: Total Einnahmen = 45, Total Ausgaben = 23, Überschuss = 22
Woche 2: Total Einnahmen = 30, Total Ausgaben = 44, Fehlbetrag = –14

2B Fixe Einnahmen: Taschengeld, Nebenjob
Fixe Ausgaben: Handy-Abo-Anteil
Variable Einnahmen: Babysitten, Rasenmähen
Variable Ausgaben: Glacé, Kosmetikartikel, Süssigkeiten, App Store, Velolicht

2C

	Woche 1	Woche 2	Ø pro Woche	Monat (4 Wochen)
Einnahmen	**45**	**30**	**37.50**	**150**
Ausgaben	**23**	**44**	**33.50**	**134**
Differenz + / –	**+ 22**	**– 14**	**+ 4**	**+ 16**

2D Marisa muss 4 Monate lang sparen.

Lernaufgabe 3: Shop till you drop

Lektion 3 **Lernaufgabe zum Game und Transferauf-gabe**	**Thema** Einkaufen – Die Qual der Wahl **Lernziele** - das eigene Kaufverhalten beschreiben und beurteilen. - Produkte vergleichen und Vor- und Nachteile nennen. - gestützt auf Kriterien eine Wahl treffen und begründen.		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Konfrontations-aufgabe 5’	**Shopping-Gewohnheiten** - „Shop till you drop“: Was heisst das? Wie stellst du dir das vor? - Wo und wie kaufst du ein? - Gehst du einfach mal so shoppen? Warum und wie? - Was machst du lieber: „Lädele“ oder Online-Shopping? (Ev. in Mädchen- und Jungengruppen diskutieren, danach austauschen: Was ist anders, was gleich?)	Klasse Partnerarbeit oder Gruppen	
Erkundungs-aufgabe 3A, B,C 15’-25’	**Einstieg** - Der Begriff „Kriterien“ (vgl. Lernziel) wird in der Klasse besprochen. - Die SuS bearbeiten die Aufgaben danach selbständig und tauschen sich nach jeder Aufgabe aus. - Die Fragen der Aufgaben für die Abschlussdiskussion in der Klasse an der Wandtafel notieren. **3A Kaufverhalten beschreiben** Die SuS spielen fünf Runden und schreiben die Preise ihrer Einkäufe im Shop auf. Sie tauschen sich danach zu ihrem Kaufverhalten und den Auswirkungen auf das Game-„Budget“ aus: - Wie kaufst du ein? - Warum hast du diese Sachen gekauft? - Welche Auswirkungen hat dein Kaufverhalten auf dein Budget? **3B Produkte anhand von Kriterien vergleichen** Die SuS spielen ein paar Runden (max. 5’) und notieren Preis und Eigenschaften ihrer Käufe. Sie begründen ihre Entscheidung und nennen die Kriterien, die für sie bei Einkäufen im realen Leben wichtig sind. - Wie wählst du aus? - Welche Kriterien sind dir wichtig? **3C Kaufen oder verzichten** Die SuS besuchen den Shop und diskutieren über die Aussagen und Fragen zum Thema Luxus. - Was ist für dich nötig, was Luxus?	Klasse Einzel- und Partnerarbeit	Lernaufgabe 3 Wandtafel Tablets/ Computer

Reflexions-Aufgabe 3D 15’	**3D Kaufentscheide – Diskussion über Ansprüche, Bedürfnisse und Einstellungen** Ihre persönlichen Kriterien beim Kauf eines T-Shirts halten die SuS im Arbeitsheft fest und bringen sie in die Diskussion in der Klasse ein. Die Diskussion kann breit geführt werden. Mögliche Themen: - Shopping“ als Freizeitvergnügen - Unterscheidung zwischen Wunsch und Notwendigkeit - Wahl: Wozu sind Kriterien gut? - Welche Kriterien sind für mich wichtig?	Klasse	
Selbstreflexion	**Mein Wunschkauf** Die SuS schreiben einen kurzen Text entweder zu Auftrag A oder B	Hausaufgabe	

Ergänzung: Beim Kauf eines T-Shirts können weitere Kriterien ins Spiel gebracht werden: soziale, ökologische, etc. Entsprechende Unterrichtsmaterialien finden sich z.B. auf www.konsumglobal.ch

Lernaufgabe 4: Konsum mit Folgen

Lektion 4 **Lernaufgabe zum Game**	**Thema** Konsumieren im Game, Gebrauchs- und Verbrauchsgüter, Anschaffungs- und Folgekosten **Lernziele** - Gebrauchsgüter und Verbrauchsgüter voneinander unterscheiden. - Anschaffungs- und Folgekosten von Gebrauchsgütern vergleichen. - einschätzen, ob sich eine Anschaffung gelohnt hat.		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Konfrontations-aufgabe 4A 10’	**Qual der Wahl** - Die Lehrperson (oder ein Schüler, eine Schülerin) öffnet den Helden-Shop. - Die SuS sind Kundinnen und Kunden. Sie verlangen nach einem Produkt, sagen, was sie brauchen respektive wünschen. Sie beschreiben die Eigenschaften und andere Kriterien, die ihnen wichtig sind. - Daraus entwickeln sich Verkaufsgespräche.	Klasse oder Partnerarbeit	Beamer Bilder Shop
Erarbeitungs-aufgabe 4A 5’-10’	**4A Konsumgüter: Verbrauchsgüter und Gebrauchsgüter unterscheiden** - Die SuS umschreiben die Bedeutung des Begriffs «Konsumgüter» - Sie lesen die Definition von Gebrauchs- und Verbrauchsgütern und erklären die Begriffe in eigenen Worten. - Die SuS lösen die Aufgabe im Heft und erklären einander gegenseitig anhand der Beispiele aus dem Game den Unterschied.	Klasse Partnerarbeit	Lernaufgabe 4 Arbeitsheft
Erarbeitungs-aufgabe 4B 5’-10’	**4B Anschaffungs- und Folgekosten** Anhand der Bilder eines Kostüms oder Equipments aus dem Shop die Begriffe erklären. - Kaufen = Anschaffungskosten - Reparieren = Reparaturkosten = Folgekosten Die SuS lesen im Heft die Definition von Anschaffungs- und Folgekosten. Verständnisfrage: Warum gibt’s beim Kauf eines Smoothies keine Folgekosten? Die SuS notieren Anschaffungs- und Reparaturkosten für ihre derzeitige Ausrüstung (Equipment und Kostüm). Sie haben diese ev. bereits in Aufgabe 3B festgehalten. Sie können aber auch neue Beispiele wählen, wenn die Kosten nicht mehr ersichtlich sind. Danach lesen die SuS im Arbeitsheft, wo in der Abrechnung die tatsächlichen Reparaturkosten aufgeführt werden und wie dieser Ausgabenposten im Game eingestellt werden kann. ***- > Hinweis**: Die „max. Reparaturkosten“ sind die maximal möglichen Reparaturkosten pro Runde. Die tatsächlichen Reparaturkosten sind unterschiedlich (variabel), da abhängig vom Gebrauch der Ausrüstung während der Mission.*	Klasse	Tablets/ Computer Beamer Bilder Shop

Erkundungs- Aufgabe 4C 10’ Synthese	**Anschaffungs- und Folgekosten vergleichen** Die SuS lösen die Aufgabe selbstständig. Grundniveau: Die SuS lösen die Aufgabe 4C ev. ohne Prozentrechnen. **Austausch** in der Klasse zur Frage, ob sich das Reparieren der Ausrüstung gelohnt hat. Weiterführende Diskussion über Folgekosten: - Konsequenzen, wenn nicht repariert wird? Wie lassen sich Reparaturkosten abschätzen und einkalkulieren? - Welche anderen Folgekosten gibt es (im Alltag)? - Überleitung zu Lernaufgabe 5	Einzelarbeit Klasse	
*Erkundungs- aufgaben 4D 10’	**4D Anschaffungs- und Folgekosten vergleichen, Abnutzung ermitteln** Diese Aufgabe erfordert etwas mehr rechnerische Kenntnisse. > ***Hinweis:*** *Die verbleibende Abwehrleistung des Kostüms/Equipments sieht man im Shop. Erst dann lässt sich die Abnutzung berechnen.* **Auswertung** Die Abnutzung der Ausrüstung ist abhängig vom Gebrauch. Ohne Reparatur verliert sie mit jeder Runde an Wirkung und ist u.U. nach wenigen Runden nicht mehr weiter verwendbar. Die Probe aufs Exempel kann für Spielende eine interessante Herausforderung sein.	Einzelarbeit Klasse	
*Synthese- aufgabe 4E 5’	**4E Schlussfolgerungen, Diskussion** Mögliche Schlüsse für die Finanzen und das Spiel: - Laufend reparieren, sonst riskiert man, dass das Kostüm nicht mehr schützt. - Billiges Equipment kaufen und während der Mission verschleissen, dafür keine Folgekosten (kalkuliertes Risiko).	Klasse	

Lösung

4A Equipments und Kostüme sind Gebrauchsgüter.
Hilfsmittel (Geschwindigkeitsschub und Superkarte) sind Verbrauchsgüter.

Ergänzung: Warum gibt es im Game keine Folgekosten bei den Capes? Capes sind teure Luxusartikel, sie nützen nichts in der Mission, sehen aber gut aus. Im Game werden sie nicht repariert, sondern allenfalls ersetzt. Im realen Leben verursachen aber auch Luxusartikel Folgekosten.

Lernaufgabe 5: Buy smart

Lektion 5	**Thema** Konsumieren im Alltag, Gebrauchs- und Verbrauchsgüter, Anschaffungs- und Folgekosten **Lernziele** - Gebrauchs- und Verbrauchsgüter voneinander unterscheiden. - Anschaffungs- und Folgekosten bei alltäglichen Gebrauchsgütern vergleichen. - Einschätzen, ob sich eine Anschaffung/ Investition gelohnt hat.		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Konfrontations-aufgabe 10’	**Konsumgüter untersuchen** Die SuS ordnen anhand von Bildern alltägliche Konsumgüter den Kategorien Verbrauchs- und Gebrauchsgüter zu. Die Unterscheidung ist nicht immer eindeutig, was bereits beim Einstieg zu interessanten Diskussionen führen kann. (s. 5C)	Klasse	Bilder Konsumgüter
Erarbeitungs- aufgabe 5A, B 10’-20’ Synthese	**5A Verbrauchs- und Gebrauchsgüter unterscheiden** - Die SuS lesen nochmals die Definition von Verbrauchs- und Gebrauchsgütern bei Lernaufgabe 4. - Sie lösen die Aufgabe 5A und vergleichen die Resultate. **5B Folgekosten benennen und einschätzen** - Die SuS notieren sich je zwei Beispiele von Gebrauchs- und Verbrauchsgütern, die sie in letzter Zeit gekauft haben oder die sie kaufen wollen. - Die Höhe der Folgekosten ist nicht einfach einzuschätzen, v.a. wenn diese unerwartet sind. - Die Preise für die Reparatur z.B. eines Handy-Displays, das Waschen von Kleidern, die Reparatur von Schuhen oder das Nachfüllen von Patronen bei Schreibgeräten recherchieren die SuS im Internet oder fragen bei Fachleuten nach. **- > *Hinweis:*** *Die Recherchen für ein konkretes Beispiel können in der Klasse gemacht werden. (Grundniveau). Die Aufgabe 5B kann auch als Vorarbeit zu Auftrag 5D **(**Fahrradkauf) verwendet und entsprechend darauf ausgerichtet werden.* **Austausch und Diskussion** - Wie können Folgekosten im Voraus berechnet bzw. abgeschätzt werden? - Wie können Folgekosten vermieden werden?	Einzelarbeit Klasse Klasse	Lernaufgabe 5 Internet für Recherchen

	Mögliche Antworten: - Ich schaue bei Gebrauchsgütern auf gute Qualität, so dass sie lange halten. - Ich kaufe lieber Dinge, bei denen ich wenig oder gar keine Folgekosten habe. - Ich lege Geld für den Service zur Seite. - Ich kaufe möglichst billig ein, plane keine Folgekosten und kaufe einfach wieder etwas Neues.		
*Reflexions-aufgabe 5C 10’	**5C Diskussion zum Thema Wegwerfgesellschaft** Der Trend, dass Gebrauchsgüter heute oftmals Wegwerfprodukte werden, hat Folgen für die Umwelt. - Die SuS sammeln Beispiele von Einwegprodukten, modernen Wegwerfartikeln. - Die Lehrperson kann auch mit Bildern (z.B. Openair-Festival mit abgetakelten Zelten, Picknick-Wiese mit Grill-Friedhof, Handy-Schrott) einen Input geben.	Klasse	Bilder Wegwerf-Artikel
* Erarbeitungs-aufgabe 5D (15-30’)	**5D Anschaffungs- und Folgekosten am Beispiel eines Fahrrads** Dieser Auftrag ist wie ein kleines Projekt. Er kann individuell oder in der Gruppe (ev. als Hausaufgabe) bearbeitet werden. Das Gebrauchsgut muss kein Fahrrad sein. - Wichtig ist, dass sich die SuS über ihre Bedürfnisse und den Zweck des Kaufs sowie die Kriterien für ihre Wahl Gedanken machen. - Die Preise und die Folgekosten recherchieren sie im Internet oder fragen in Fachgeschäften nach (siehe 5B). - Am Ende steht die Wahl eines Produktes. Diese wird mit Argumenten begründet.	Gruppenarbeit (Hausarbeit)	

Lösungen

5A Kleider und Schuhe = Gebrauchsgut (Waschen, Reparieren)

Sandwich = Verbrauchsgut

Motorfahrrad = Gebrauchsgut (Benzin, Reparatur)

Handy = Eigentlich ein Gebrauchsgut. Das Mobiltelefon wird aber immer mehr zum Verbrauchsgut, weil sich die Reparatur nicht lohnt, ein neues Gerät attraktiver ist, etc. Vgl. Studie „James-Focus. Handyverhalten und Nachhaltigkeit“, 2017, www.zhaw.ch

Eistee-Multipack = Verbrauchsgut

Taschentuch = Verbrauchsgut, wenn Papiertaschentuch. Gebrauchsgut, wenn aus Stoff.

Lernaufgabe 6*: Mission possible

Lektion 6 **Lernaufgabe zum Game**	**Thema** Ziele setzen, planen, überprüfen **Lernziele** - Ziele setzen und Ausgaben planen. - Überprüfen, ob sich eine Anschaffung finanziell lohnt.		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
	Die Lernaufgabe 6 zur Anwendung des Rechners im Game ist eine Zusatzaufgabe. Der Rechner ist eher eine (Gedanken)spielerei, aber auch diese kann zu Erkenntnissen führen. Die Aufgabe lässt sich kürzen oder ausdehnen, z.B. auf das Thema Schulden (siehe Transferaufgabe).		
Konfrontations-aufgabe 10’	**Sparen oder ausgeben?** - Einstiegsfrage: „Du hast 1000 Franken im Lotto gewonnen. Was machst du damit?“ - Die einen SuS werden sich mit dem Lottogewinn sofort das Objekt ihrer Wünsche kaufen, andere legen das Geld beiseite, um auf eine grössere Anschaffung zu sparen. Wieder andere teilen das Geld, spenden, wählen einen Zwischenweg, lehnen Glücksspiel ab etc. - Daran anknüpfend Diskussion über unterschiedliche Verhaltensweisen und Einstellungen: Sparen, Investieren (langfristig denken) oder alles sofort ausgeben (kurzfristig denken).		Tablets/ Computer
Demonstration Rechner 5’	**Input Rechner** Über die Startseite im Game gelangt man zum Rechner, mit dem sich die Missionsrendite der nächsten Runde berechnen lässt – allerdings nur hypothetisch. Ob man den Robo-Boss besiegt und die Belohnung gewinnt, hängt von vielen Faktoren, teils auch vom Zufall ab. Auch die Einnahmen während der Mission lassen sich nicht voraussehen, denn man weiss nie, was die Robos vorhaben. Die tatsächlichen Ausgaben für Reparaturen sind zudem variabel: Sie sind höher, wenn man mehr angreift. *- > **Hinweis**: Der Rechner hat keinen Einfluss auf das Spiel, regt aber dazu an, sich Ziele zu setzen und die finanziellen Möglichkeiten auszuloten.*	Klasse Einzelarbeit	Game-Demo am Beamer Lernaufgabe 6

Erkundungs-aufgabe 6A 15’	**6A Spielstrategien planen** Bevor die SuS den Rechner anwenden, müssen sie ihre Ausgangslage (Level, Heldenstufe) einstellen. - Die SuS setzen sich ein Ziel, z.B. Kauf des Fledermauskostüms (4x Abwehrbonus, 520 Coins). - Der Rechner gibt unter Equipment (gelb) an, wieviel die gewünschte Investition kosten würde. - Die SuS überlegen sich, wie sie die Anschaffung bzw. den fehlenden Betrag finanzieren können: Über Einnahmen oder weniger Ausgaben? Mit einer sicheren oder riskanten Spielstrategie? - Sie planen mit dem Rechner verschiedene Varianten und erkunden diese im Game. Kontrolle nach dem Spiel: - Ging meine „Rechnung“, die Strategie auf oder habe ich mich überschätzt? - Ist der Kontostand tiefer, bin ich gar ins Minus gefallen?		
Transfer-aufgabe 15’	**Diskussion zu Zahlungsrückständen, Schulden und Folgen** Im Game FinanceMission Heroes kann man keinen Kredit aufnehmen, der Kontostand kann aber ins Minus fallen. Die SuS finden im Spiel schnell heraus, wie sie wieder „aus dem Loch“ kommen. Dies bietet Anknüpfungspunkte zu Fragen rund um Schuldenfallen, in die Jugendliche häufig geraten wie Kontoüberzüge und Zahlungsrückstände oder Online-Shopping („heute kaufen, morgen zahlen“) und in-App-Käufe/Abos.		

Lernaufgabe 7: Budgetieren konkret

Lektion 7 **Transferaufgabe**	**Thema** Budget planen und kontrollieren **Lernziele** - Einnahmen und Ausgaben konkret planen - Ein Budget erstellen		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Erarbeitungs-Aufgabe 15’	**Kosten schätzen** Die Lehrperson bringt einen Zopf mit oder bäckt selber mit den SuS Zöpfe.[1] - Schätzt, wieviel der Zopf im Laden kostet? - Was kostet ein Zopf, wenn man ihn selber bäckt? - Die SuS schauen die Zutaten nach, berechnen die Mengen und recherchieren die Preise. - Sie vergleichen den Preis des selbst gemachten Zopfs mit dem Ladenpreis eines Zopfs. - Sie stellen Vermutungen an, welche weiteren Kosten (Arbeit, Infrastruktur, Ladenmiete) sonst noch im Verkaufspreis des Zopfs stecken.		TipTopf S. 268
Erarbeitungs-Aufgabe 7A 20’ (oder mehr)	**7A Projekt Zopfverkauf für Klassenfest** Der Zopfverkauf ist nur ein Vorschlag – Produkt und Zweck der Aktion können nach Belieben abgeändert werden. - Auftrag erklären, Zeitvorgabe setzen, Gruppen bilden - Ev. am Beispiel eines bestehenden Budgets zeigen, wie das Resultat aussehen soll. - Besonders auf unerwartete Ausgaben und variable Budgetposten hinweisen. Reserve einplanen. - Checkliste erstellen, welche Fragen noch zu klären sind. Die Gruppen arbeiten selbständig. Auch wenn sie das Projekt nicht realisieren, sollen sie realistische Ziele setzen und die Bedingungen seriös klären, z.B. die Möglichkeit, die Zöpfe mit Unterstützung der WAH-Lehrperson zu backen. Sie sollen sich auch Gedanken zur möglichen Kundschaft (Eltern, Schulkolleg/Innen, Marktbesucher/Innen) machen. - Die SuS stellen aufgrund ihrer Recherchen ein Budget auf. - Sie berechnen den Ertrag und nehmen allfällige Anpassungen vor. - Alternative: Die SuS teilen die Arbeit auf und vervollständigen die Recherchen und Abklärungen als Hausaufgabe.	Gruppen	Blätter Budgetvorlage aus Arbeitsheft Internet Ev. Preisliste Zutaten Zopf

Synthese 10’	**Vergleich und Auswertung** - Ist das Resultat (berechneter Ertrag) wie erwartet? - Welche Anpassungen waren nötig, damit die Rechnung aufgeht (und der Ertrag stimmt)? - Was war bei der Erstellung des Budges einfach, was schwierig?	Klasse	
* Evaluation	*** Budgetkontrolle** - Wenn das Projekt realisiert wurde: Budgetplanung und Ertrag vergleichen - Bilanz ziehen und schriftlich festhalten		
Erarbeitungs-aufgabe 7B	**Hausaufgabe (sh. Hinweis unten)** Die Schülerinnen und Schüler listen ihre eigenen Ausgaben und Einnahmen auf (siehe Lernaufgabe 2 Plus und Minus). **> *Hinweis*** *zum Erstellen eines eigenen Budgets:* *Wenn in der Schule das eigene Taschengeld- oder künftige Lehrlingsbudget ein Thema ist, sollten die Eltern informiert werden – z.B. mit einem Brief oder an einem Elternabend –, da dies die persönlichen finanziellen Verhältnisse der Familie berührt. Die Höhe des Taschengelds und die Beiträge an die persönlichen Ausgaben handeln die Eltern mit ihren Kindern aus, entsprechend soll die Aufgabe zu Hause mit den Eltern auf freiwilliger Basis gemacht und nicht im Unterricht besprochen oder kontrolliert werden.*		

Ergänzung: Als Übungsbeispiel für ein „Event“-Budget eignet sich auch der Lernclip Budget der Schuldenberatung Schweiz, www.schulden.ch

Erweiterung Schulden: Das eigene Budget ist meist auch ein Thema im Rahmen von Schuldenpräventionsworkshops, wie sie von Beratungsstellen und Ämtern für Schulklassen am Ende der Schulzeit angeboten werden. Ein solches „Schuldenmodul“ mit externen Fachleuten ist eine gute Ergänzung, um die im Lehrplan aufgeführten Kompetenzbereiche zu den Lebensführungskosten sowie Ursachen und Folgen von Verschuldung zu thematisieren.

Lernaufgabe 8: Act clever

Lektion 8 **Lernaufgabe zum Game**	**Thema** Strategien erproben Erfolgschancen und Risiken abwägen **Lernziele** - Ziele setzen und verschiedene Strategien im Spiel vergleichen. - Erfolgschancen und Risiken gegeneinander abwägen. - Kauf- und Finanzierungsentscheide beschreiben und beurteilen.		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Konfrontations-aufgabe 10’	**Live act: Clever spielen** - Die SuS vergleichen ihren Spielstand (Level, ev. Medaillen und Kontostand), erstellen ev. eine Rangliste. - Einzelne – es müssen nicht die Erfolgreichsten sein – demonstrieren live eine Runde und kommentieren ihre Spielzüge. Die SuS gewinnen damit auch Auftrittskompetenz. **Variante**: Die SuS bilden Tandems – Coachs und Trainees – und geben einander Feedback und Tipps.	Klasse	Lernauf-gabe 8 Game-Manual
Erkundungs-aufgabe 8A 15’’	**Input:** Die meisten SuS sind inzwischen spielgewandt und bewegen sich auf höheren, schwierigeren Levels. Nun geht es darum, gezielt zu spielen, um entweder das nächste Level zu erreichen oder in einem bereits erreichten Level eine 2. oder 3. Medaille zu gewinnen und die Heldenstufe zu verbessern. ***-> Hinweis**: Es kann sich lohnen, ein Mission Level zu wiederholen, um die neuen Missionen mit mehr Erfahrung und mehr Geld anzupacken*. (siehe Game-Manual S. 4, Variante 2) **8A Verschiedene Stratgien anwenden** - Die SuS halten ihre Ausgangssituation (Level, Heldenstufe, Kontostand) fest. - Sie setzen sich ein Ziel und wählen eine Strategie. - Die SuS starten alle gleichzeitig auf Signalton und spielen 5 Minuten. - Wenn das Stopp-Signal ertönt, drücken sie auf „Pause“. - Sie spielen die angefangene Runde zu Ende und notieren ihren Zwischenstand. Darauf folgt die zweite Game-Session von 5’ mit einer alternativen Strategie. **Variante:** Die SuS bilden Tandems. Sie spielen abwechselnd je 5’, der Partner/die Partnerin stoppt die Zeit und notiert die Spielstände.	Klasse Einzelarbeit	Glocke Signalton Tablets/ Computer

Synthese-aufgabe 8B 10’	**8B Spiel- und Finanzstrategien diskutieren** - Die SuS notieren ihren Schlussstand in der Tabelle von 8A. - Sie halten fest, ob sie ihre Ziele erreicht haben und welche Strategien erfolgreich waren. Die SuS tauschen ihre Erfahrungen aus und diskutieren über ihre Spiel- bzw. Finanzstrategien. Die Lehrperson führt die Diskussion: - Gibt es Strategien, die kurzfristig erfolgreich sind, aber langfristig nichts bringen? - Welche Strategien sind eher sicherheitsorientiert, welche eher risikofreudig? Die Ergebnisse werden in Form von „Erfolgstipps“ an der Tafel und/oder im Arbeitsheft festgehalten.	Klasse	
Reflexions-aufgabe 10’	Die SuS beschreiben ihre Spielstrategien und Erfahrungen im Arbeitsheft.	Klasse oder Hausaufgabe	
*Selbst-evaluation 8C	***8C Blick zurück auf den Spielverlauf** - Die SuS analysieren in der „Statistik“ (- > Button auf der Stadtkarte) ihre persönliche Performance im gesamten Spiel. - Sie vergleichen die letzten, gezielt gespielten Missionen mit dem früheren Spielverlauf.		

Lernaufgabe 9: Teste dein Kaufverhalten

Lektion 9 **Transfer-aufgabe**	**Thema** Kauf- und Finanzierungsentscheide begründen **Lernziele** - verschiedenen Möglichkeiten im Umgang mit Geld gegeneinander abwägen. - eigene Kaufentscheide mit Argumenten begründen.		
Zeit	**Didaktisches Vorgehen, Lernschritte**	**Sozialform**	**Unterlagen**
Konfrontations-aufgabe 5’	**Thumb up or down** Mit Tempo den SuS Entscheidungen abverlangen. Der Daumen geht hoch, wenn Ja, runter, wenn Nein. Beispielfragen: Nimmst du Pizza? Ziehst du im Winter eine Mütze an? Gehst du vor 21 Uhr ins Bett? Kaufst du jeden Tag Süssigkeiten? Willst du ein Handy? Isst du Leberknödel? Täglich treffen wir hunderte Entscheidungen ohne diese zu hinterfragen. Das ist oft auch nicht nötig, weil wir es so gewohnt sind. Auch in Geldangelegenheiten – beim Einkaufen und Konsumieren –entscheiden wir oft aus dem Bauch heraus, je nach Typ so oder anders.	Klasse	
Erkundungs-aufgabe 9A,B 20’	**9A Teste dein Kaufverhalten** Die Sus müssen sich bei den gestellten Kauf- oder Finanzierungsfragen für die eine oder andere Antwort entscheiden. Es gibt keine Möglichkeit zu relativieren. **Partnerinterview:** Die SuS interviewen sich gegenseitig. X stellt Y die Fragen 1 bis 7. Y kreuzt die Antworten im eigenen Heft an und begründet den Entscheid kurz. Danach Rollentausch: Y stellt X die Fragen 8-14. X kreuzt die Antworten im eigenen Heft an und begründet den Entscheid. ***- > Hinweis**: Beide Fragensets beschreiben die gleichen prototypischen Situationen, einfach in etwas abgewandelter Form. Die Kauf- und Finanzierungsentscheide sind dieselben.*	Partnerarbeit	Lernaufgabe 9
Auswertung 10’	**9B Auswertung** Die SuS werten ihre Antworten aus und sehen, ob sie mehr A- oder mehr B-Antworten gegeben haben. Je nachdem sind sie ein A- oder B-Typ. **Lösung** vorlesen oder projizieren: A = Sicherheitstyp, B = Risikotyp ***- > Hinweis:** Wichtig ist, bei der Auswertung zu betonen, dass dies kein wissenschaftlicher Test ist. Die Texte zu den Typen sind bewusst im „Heftlitest“-Stil verfasst.*	Klasse	Beamer HR-Projektor

	Erklärung Die meisten Menschen lassen sich nicht eindeutig einem Typ zuordnen. Sie entscheiden sich je nach Situation für mehr Sicherheit oder mehr Risiko, d.h. sie wägen ab, bevor sie entscheiden. Um dies zu veranschaulichen, können sich die SuS vor der Auswertung auch selber einschätzen und sich auf einer Linie zwischen den Polen „Sicherheit“ und „Risiko“ aufstellen.		
*Vertiefungs-aufgabe 9C 10’	***9C Entscheidungen diskutieren** Die SuS gehen eines der beiden Fragensets nochmals gemeinsam durch und diskutieren, zwischen welchen zwei Verhaltensweisen man sich entscheiden muss. Sie notieren dies in Stichworten unter den Fragen. Ziel ist es, die Alternativen auf den Punkt zu bringen mit Formulieren wie: „entweder – oder“ oder «dies statt das» (siehe Lösungen). **Entscheidungsalternativen** in der Klasse durchgehen und unterschiedliche Lösungen diskutieren.	Partnerarbeit oder Klasse	
Synthese 9D (20’)	**9D Was sagst du dazu?** Eine Aussage kommentieren, heisst argumentieren. Die SuS sollen sich dabei auf ihre eigenen Erfahrungen stützen und konkrete Beispiele bringen, um ihre Argumente zu stützen.	(Hausaufgabe)	

9C* Entscheidungen diskutieren
Die Entscheidungssituationen in diesem Test sind holzschnittartig, entsprechend auch die Gegenüberstellung der Antworten. Die Schülerinnen und Schüler sollen die Alternativen benennen, in der Diskussion aber auch differenzieren. (Wenn es so wäre, dann…) Sie erkennen so, dass Entscheidungen je nach Situation anders ausfallen können und sollen.

Fragen 1 und 13	Sparen für ein langfristiges Ziel statt sich kurzfristig einen Wunsch erfüllen
Fragen 2 und 12	Verzichten und sparen statt Schulden machen
Fragen 3 und 11	Kredit mit Zins geben statt zur Sparsamkeit mahnen
Fragen 4 und 10	Auf Vorschuss konsumieren statt verzichten
Fragen 5 und 9	Geld verdienen statt Freizeit mit Kollegin/Kolleg verbringen
Fragen 6 und 8	Günstige No-name-Produkte statt teure Marken-Produkte kaufen
Fragen 7 und 14	Risiko eingehen und vielleicht gewinnen statt auf Nummer Sicher gehen und nicht verlieren

9B Auswertung „Test“

A-Typ

Du bist eher auf Sicherheit bedacht und gibst nicht Geld aus, um dir sofort einen Wunsch zu erfüllen. Du denkst langfristig und sparst für grössere Anschaffungen. Das heisst umgekehrt, dass du auf spontane Ausgaben verzichtest und bei deinen Kolleginnen und Kollegen vielleicht auch als Spielverderber/Spielverderberin giltst, der/die jeden Rappen fünf Mal umdreht. Versuche, bei deinen Prinzipien zu bleiben, aber spring auch ab und zu über deinen Schatten. Wer nichts riskiert, kann auch nicht gewinnen.

B-Typ

Du geniesst das Leben und deine Freizeit, gibst gerne Geld aus und erfüllst dir deine Wünsche sofort. Du scheust nicht davor zurück, dafür auch Risiken einzugehen und dich zu verschulden. Wenn du aber deine Kolleginnen und Kollegen ständig anpumpst oder sogar ausnimmst (Zins verlangst!), werden sie sich irgendwann von dir abwenden. Pass auf – Geld fällt nicht vom Himmel! Setze nicht nur auf kurzfristige Befriedigung. Was du mit selbst verdientem oder gespartem Geld erwirbst, macht dir auf die Länge mehr Freude.