



Geld ist schön, aber
nicht alles im Leben

Handreichung für Lehrer/-innen



Autorinnen der Handreichung

Prof. Dr. Silke Ladel, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd

Dinah-Marie Wiedenhöfer, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd

Melanie Lorenz, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd

Kai-Vera Kempin, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd



Inhaltsverzeichnis

I Einleitung.....	4
II Bezüge zu den Bildungsstandards.....	6
III Möglicher Einstieg in die Thematik	9
IV Mögliche Bausteine	10

I Einleitung

Thema

Es glänzt...

Es glitzert...

Es hat beinahe schon eine magische Anziehungskraft...

Es entscheidet darüber, wie ein Mitglied unserer Gesellschaft gesehen wird...

Es ist schön, aber noch lange nicht das Wichtigste auf der Welt...

Geld. Allgegenwärtig und nicht mehr aus unserem Alltag wegzudenken. So verschieden und bunt die Menschen sind, so verschieden sind auch ihre Vorstellungen über das, was ihnen im Leben wichtig ist. Es gibt Menschen, denen Geld und Karriere wichtiger als Familie ist und es gibt Menschen, die Freundschaft, Familie und Liebe an die erste Stelle in ihrem Leben stellen.

Geld ist ein menschengemachtes Konstrukt. Der Mensch schreibt dem Geld eine gewisse Bedeutung und einen Wert zu. In dieser Handreichung soll das Konstrukt hinterfragt werden. Die Kinder sollen dazu angeregt werden, darüber nachzudenken, was ihnen im Leben besonders wichtig ist. Sie sollen sich darüber klar werden, welche Wünsche und Träume sie haben und welche davon mit Geld nicht zu erfüllen sind.

Zudem sollen sie nicht nur über eigene finanzielle Nützlichkeitsabwägungen in Betracht ziehen, sondern auch lernen, wie sie mit Geld verantwortungsvolle Entscheidungen für die Zukunft treffen können.

Ziel

- Die Schüler:innen können materielle und immaterielle Wünsche unterscheiden und wissen dadurch, dass nicht alles im Leben mit Geld käuflich ist.
- Die Schüler:innen können Preise berechnen und vergleichen. Dabei sollten sie in der Lage sein, den Geldwert miteinander zu vergleichen, aber auch Faktoren außerhalb der Größe Geld in den Vergleich miteinzubeziehen.
- Die Schüler:innen können mit Geld in Sachsituationen rechnen und entscheiden, welche Aufgabenstellungen durch Rechenaufgaben mit Geld lösbar sind.

- 
- Die Schüler:innen setzen sich mit dem Stellenwert von Geld in ihrem Leben auseinander und können abwägen, wie wichtig es in bestimmten Situationen ist.

Zielgruppe

Klasse 1 bis 4

(Baustein 3 nur für die 3. und 4. Klasse geeignet)

Zeitaufwand

circa drei Schulstunden

Material

- Material 1: Video „Sterntaler“ (abrufbar über die Webseite des MAC)
- Material 2: Kärtchen in Sternform und Goldmünzenform
- Material 3: Vorlagen für Klettmappen
- Material 4: interaktive PDF „Was kannst du mit Geld berechnen?“ (abrufbar über die Webseite des MAC)
- Material 5: Das Lebensspiel – Anleitung, Spielplan und Zubehör

II Bezüge zu den Bildungsstandards

Das Modul „Geld ist schön, aber nicht alles“ unterstützt prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzen des Bildungsplans von Baden-Württemberg. (vgl. Ministerium für Kultus, Jugend und Sport, 2016)

Prozessbezogene Kompetenzen

Folgende mathematischen prozessbezogenen Kompetenzen werden gefördert:

Kommunizieren: Die Schüler:innen beschreiben ihre Überlegungen, wenn sie ihren geplanten Klassenausflug vorstellen und verwenden dabei unter anderem mathematische Fachbegriffe zur Größe „Geld“. Indem sie anschließend die Ausflüge nach dem Preis ordnen, setzen sie sich mit Äußerungen anderer auseinander und führen Gespräche über mathematische Themen.

Argumentieren: Die Schüler:innen erläutern in Baustein 2 ihre Lösungswege und begründen, warum einzelne Fragestellungen sich nicht mathematisch lösen lassen. Zudem können sie eigene Entscheidungen begründen, indem sie sowohl mathematische Inhalte miteinbeziehen (z. B. die Menge an Geld vergleichen) als auch außermathematische Aspekte anführen.

Modellieren: In Baustein 2 müssen die Schüler:innen entscheiden, ob sich bestimmte Fragen durch das Übersetzen der Alltagssituationen und Probleme in mathematische Modelle lösen lassen oder nicht. Bei den Aufgaben, die dazu geeignet sind, lösen sie die Aufgaben innermathematisch und übertragen sie anschließend wieder auf die Alltagssituationen.

Darstellen: Die Schüler:innen verwenden unterschiedliche Formen der Darstellung, nutzen sie und können sie interpretieren. In Baustein 1 wird ein Säulendiagramm erstellt, um die Ergebnisse der Klassenabstimmung sichtbar zu machen. In Baustein 3 wird eine Tabelle über Einnahmen und Ausgaben jedes Spielers geführt, damit ein Überblick über das Geld gewährleistet ist.



Folgende sachunterrichtlichen prozessbezogenen Kompetenzen werden gefördert:

Kommunizieren und sich verständigen: Die Schüler:innen lernen in der Kommunikation mit anderen deren Meinungen zum Stellenwert des Geldes und anderen Werten kennen sowie ihre eigene Meinung darzustellen. Gleichzeitig wird auch das Reflektieren und Sich positionieren geübt, indem die Schüler:innen ihr eigenes Wertesystem und ihren Lebensentwurf vorstellen.

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Das Modul „Geld ist schön, aber nicht alles“ lässt sich in den Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen des Faches Mathematik unter dem Kompetenzbereich Zahlen und Operationen verorten. Hier werden die SuS dazu befähigt, in Kontexten zu rechnen, da die SuS sich Problemstellungen aus der realen Welt mit mathematischen Mitteln erschließen.

Da das Modul „Geld ist schön, aber nicht alles“ das Rechnen mit Preisen beinhaltet, unterstützt es auch den Kompetenzbereich Größen und Messen. Dabei wird die Größenvorstellung im Bereich des Geldes gefördert, wenn die SuS Preise vergleichen sollen. Besonders wird auch geübt, Größen in Sachsituationen anzuwenden: Die Schüler:innen wenden ihr Wissen in Bezug auf Größen und ihre Fähigkeit zu messen in Sachsituationen an und erschließen sich so zunehmend ihre Erfahrungswelt.

Indem die Schüler:innen Daten zum Lieblingsausflug in Baustein 1 sammeln, strukturieren und in einem Säulendiagramm darstellen, wird der Kompetenzbereich Daten erfassen und darstellen gefördert. Durch die Auseinandersetzung mit den hieraus gewonnen Informationen und Erkenntnissen werden sie dazu befähigt, Situationen einzuschätzen und zu bewerten.

Das Modul „Geld ist schön, aber nicht alles“ lässt sich in den Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen des Faches Sachunterricht Demokratie und Gemeinschaft verorten. Genauer behandelt das Modul den Kompetenzbereich Arbeit und Konsum, denn die SuS artikulieren ihre Wünsche und Bedürfnisse und reflektieren Möglichkeiten und Grenzen hinsichtlich deren Erfüllung. Zudem analysieren sie Konsumbedürfnisse und Faktoren, die das Konsumverhalten beeinflussen.



Auch Kultur und Vielfalt wird durch das Modul behandelt. Die SuS nehmen die Vielfalt unterschiedlicher Lebensweisen wahr, stellen Vergleiche an und setzen ihre eigene Lebenswelt dazu in Beziehung.

Leitperspektiven des Bildungsplans

Das Modul „Geld ist schön, aber nicht alles“ die Leitperspektive Bildung für nachhaltige Entwicklung, indem Lernende dazu befähigt werden, informierte Entscheidungen zu treffen, welche ihre Zukunft betreffen. Dabei sollen sie neben dem Geldwert auch andere Werte und Normen in Entscheidungssituationen miteinbeziehen.

Die Leitperspektive Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt wird unterstützt, indem die Schüler:innen lernen, konstruktiv mit Vielfalt umzugehen. In Klassendiskussionen werden sie mit Meinungen zum Stellenwert von Geld und Wertesystemen konfrontiert, die möglicherweise nicht ihren eigenen Ansichten entsprechen. Die SuS sollen andere Lebensentwürfe akzeptieren und versuchen, sich in andere Menschen hineinzusetzen und deren Argumentationen bezüglich ihrer idealen Lebensgestaltung nachzuvollziehen.

Auch die Verbraucherbildung wird gefördert, zum Beispiel wenn in der Einführung materielle und immaterielle Bedürfnisse und Wünsche thematisiert werden oder in Baustein 3 Chancen und Risiken verschiedener Lebensentwürfe diskutiert werden.

III Möglicher Einstieg in die Thematik

Benötigtes Material: M1 und M2

Zu Beginn sehen sich die Schüler:innen das Video zum Märchen „Sterntaler“ an. Darin wird die Geschichte nacherzählt und zum Schluss sollen sich die Schüler:innen genauer mit dem Ende des Märchens auseinandersetzen. Das Märchen hat ein glückliches Ende, weil Goldmünzen vom Himmel fallen und das Mädchen bis an sein Lebensende reich ist.

Die Schüler:innen sollen nun kritisch hinterfragen, ob Geld allein wirklich glücklich machen kann und ob es alle Probleme des Mädchens lösen wird. Hierzu kann gemeinsam diskutiert werden. So wird zum Beispiel zu Beginn des Märchens gesagt, dass das Mädchen ganz allein ist. Von den vielen Goldmünzen kann sie sich aber keine Freunde kaufen. Dieses Problem wird also nicht durch Geld zu lösen sein.

Nach der Diskussion sollen die Schüler:innen ihre eigenen Wünsche aufschreiben und dabei zwischen materiellen und immateriellen Wünschen unterscheiden. Wünsche, die sich mit Geld erfüllen lassen, schreiben sie dabei auf die Goldmünzen. Wünsche, die sich nicht mit Geld erfüllen lassen, schreiben sie auf die Sterne.

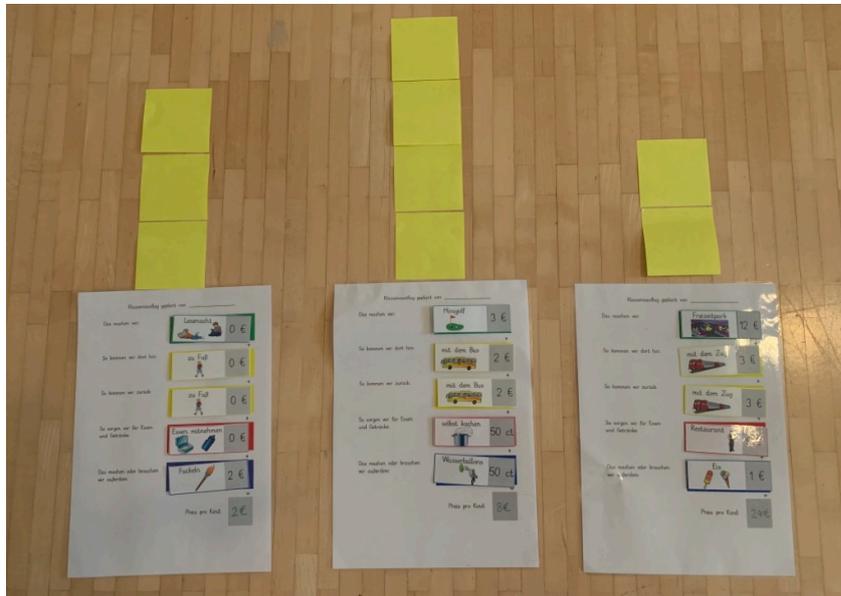
Am Ende darf jedes Kind seine materiellen und immateriellen Wünsche vorstellen und auf ein Plakat kleben. Dadurch, dass Sterne und Goldmünzen zu sehen sind, erkennen die SuS, dass die wichtigsten Dinge im Leben nicht immer mit Geld käuflich sind. Geld ist somit schön, aber eben nicht alles im Leben.

IV Mögliche Bausteine

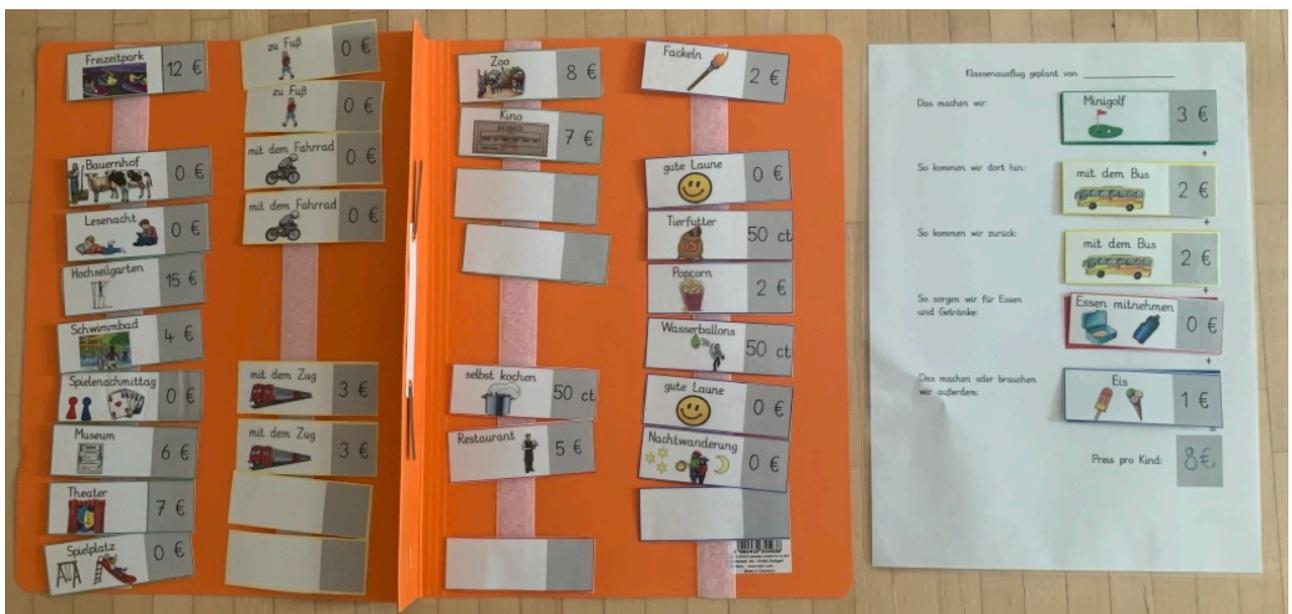
Baustein 1: Wie wichtig ist Geld für schöne Erlebnisse?

(circa eine Schulstunde)

Benötigtes Material: M3



Die Schüler:innen sollen in Partnerarbeit eigene Klassenausflüge planen. Dazu bestimmen sie den Ort (z. B. Schwimmbad, Spielplatz, Freizeitpark), wie sie dort hinkommen (z. B. zu Fuß, Bus) und andere Dinge, die zu beachten sind, wie die Verpflegung. Sie stellen den kompletten Ausflug zusammen, indem sie die entsprechenden Streifen auf der Klettmappe anbringen und berechnen anschließend, wie viel dieser Ausflug für jedes Kind bzw. die gesamte Klasse kosten wird.





Im Plenum werden die geplanten Ausflüge dem Preis nach geordnet und an die Tafel geheftet. Ganz links sollte dabei der billigste Ausflug hängen, ganz rechts der teuerste Ausflug. Jedes Kind bekommt nun einen Post-it, mit dem er oder sie für seinen Lieblingsausflug abstimmen kann. Die Post-its werden jeweils über dem entsprechenden Ausflug in einer Reihe aufsteigend angebracht, sodass ein Säulendiagramm entsteht und das Ergebnis der Abstimmung auf einen Blick ersichtlich ist.

Die Ergebnisse der Abstimmung können nun gemeinsam besprochen werden. Bestimmt haben einige Kinder für teurere Ausflüge abgestimmt, aber es gibt auch Stimmen für sehr günstige Ausflüge. Die Schüler:innen sollen erkennen, dass man nicht unbedingt viel Geld ausgeben muss, um gemeinsam schöne Erlebnisse zu schaffen. Ein Spielenachmittag oder eine Lesenacht in der Schule kostet z. B. fast nichts aber kann genauso schön oder sogar schöner als ein kostspieliger Tag im Freizeitpark sein.

Mögliche Erweiterung: Im Anschluss können die Schüler:innen noch einmal Ausflüge planen, die nun aber so wenig wie möglich kosten sollten.

Baustein 2: Was lässt sich mit Geld berechnen? (circa 20 Minuten)

Benötigtes Material: M4

Die Schüler:innen sollen die interaktive PDF „Was lässt sich mit Geld berechnen?“ durchspielen. Dabei werden ihnen einerseits Fragen gestellt, die sich rein mathematisch lösen lassen und eindeutig beantwortet werden können. Indem sie mit Geld rechnen, können sie hier die Lösung ermitteln. Andererseits gibt es aber auch Fragen, die sich nicht einfach ausrechnen lassen, weil es dabei nicht um den reinen Geldwert geht, sondern andere Faktoren ebenfalls eine Rolle spielen. So kann die Frage, ob eine Person glücklich ist, nicht an dessen Menge an Taschengeld ausgemacht werden.

Leon bekommt 2 € Taschengeld pro Woche.
Mia bekommt 20 € Taschengeld pro Monat.

Wer ist glücklicher?

Leon Mia

Die Antwort lässt sich nicht ausrechnen.

Welcher Teddy ist mehr Wert? Klicke auf den Bär.

12 € 50 €

nächste Aufgabe

Zudem sollen die Schüler:innen lernen, dass Gegenstände nicht nur mit einem Geldwert verbunden werden können, sondern ihnen auch subjektive Werte zugeschrieben werden können. So kann ein Teddybär angesichts des Geldwertes billiger sein als ein anderer. Für eine bestimmte Person kann er aber einen viel höheren subjektiven Wert haben.

Mögliche Erweiterung: Nachdem die Schüler:innen die interaktive PDF durchgespielt haben und das Prinzip der Aufgaben verstanden haben, können sie sich eigene Sachsituationen ausdenken und Fragen dazu stellen, von denen sich einige mathematisch berechnen lassen und andere nicht.

Baustein 3: Wie wichtig ist Geld im Leben? (circa eine Schulstunde)

Benötigtes Material: M5

Dieses Brettspiel ist eine Art Spiel des Lebens. Allerdings hat hier nicht die Person gewonnen, die am meisten Geld im Leben verdient hat. Stattdessen können in diesem Spiel Punkte für verdientes Geld, aber auch für Glück, Liebe, Freundschaft und gute Taten verdient werden.

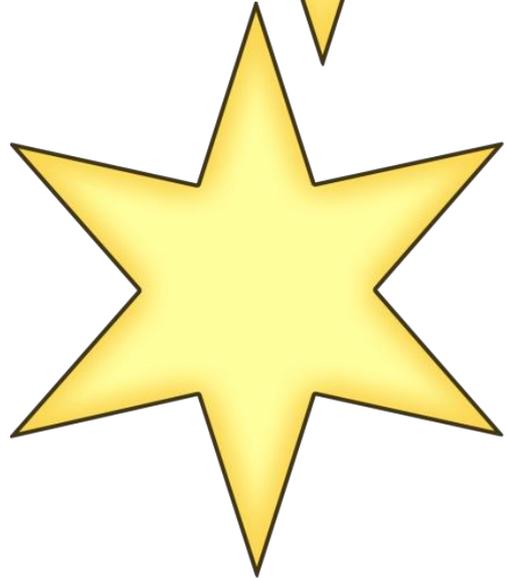
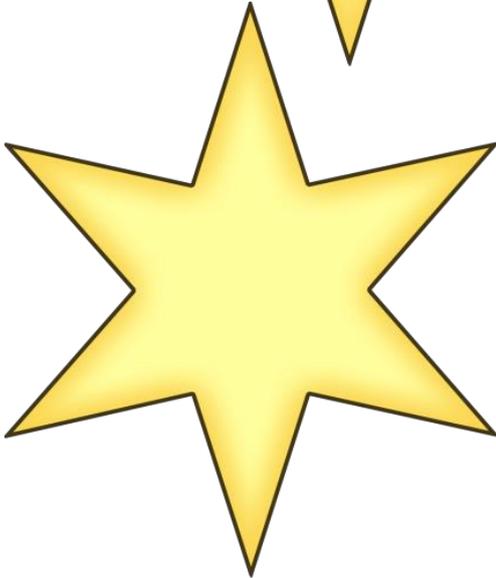
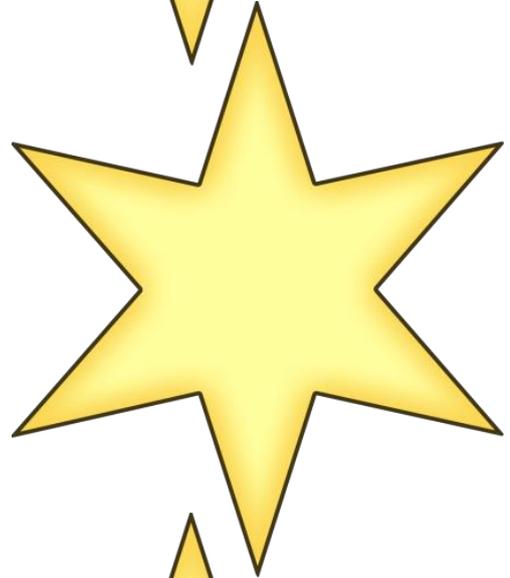
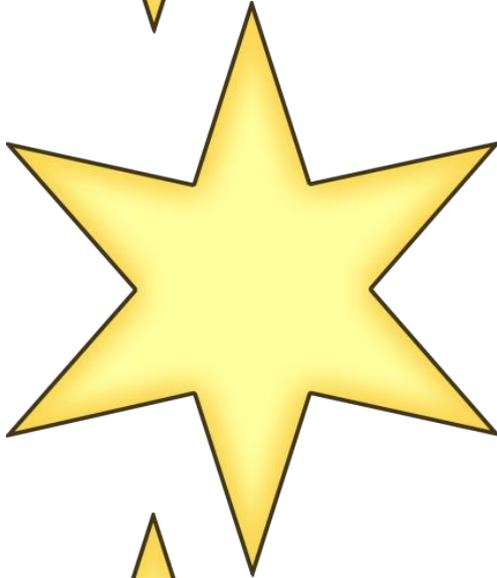
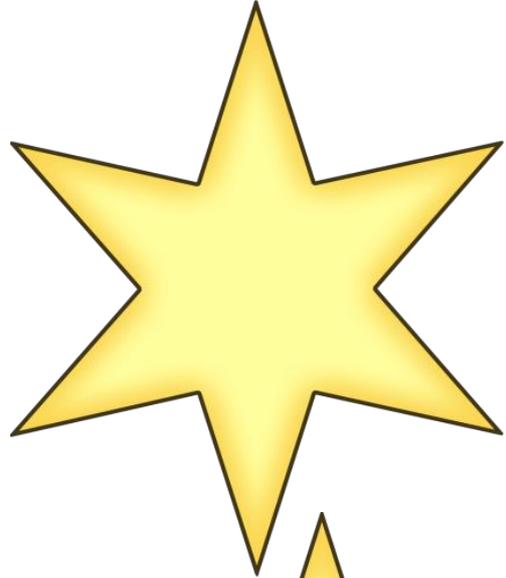
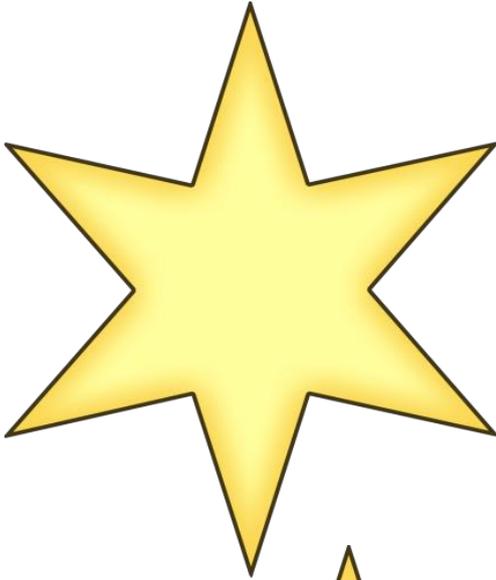
So sollen die Schüler:innen erkennen, dass es im Leben nicht nur um Geld geht und selbst reflektieren, was ihnen im Leben wichtig ist. Dabei müssen sie bei ihrer Lebensgestaltung auch abwägen, denn viel Geld zu verdienen bedeutet in diesem Spiel, dass auch weniger Lebenszeit für andere Dinge übrigbleibt, z. B. Hobbies oder Freunde treffen.

Auch die soziale Verantwortung soll den Kindern durch das Spiel bewusst gemacht werden. Das bedeutet, dass Geld für das eigene Wohlbefinden eingesetzt werden kann, indem z. B. Urlaub gemacht wird. Wer viel Geld hat, kann aber auch einen wertvollen Beitrag für die Gesellschaft und für eine nachhaltige Zukunft leisten, indem man z. B. Geld an eine Menschenrechtsorganisation oder an eine Umweltschutzorganisation spendet.

Hinweis zum Material: Das Arbeitsblatt mit der Geld- und Lebensübersicht sollte für jeden Spieler einmal ausgedruckt und einlaminiert werden, sodass mit Folienstift darauf geschrieben werden kann und es wiederverwendet werden kann. Alle übrigen Arbeitsblätter werden nur einmal ausgedruckt benötigt. Zudem wird für jeden Spieler/jede Spielerin eine Spielfigur benötigt.

Material 2: materielle und immaterielle Wünsche







Handy



Fahrrad



Bücher



Kleidung



Süßigkeiten



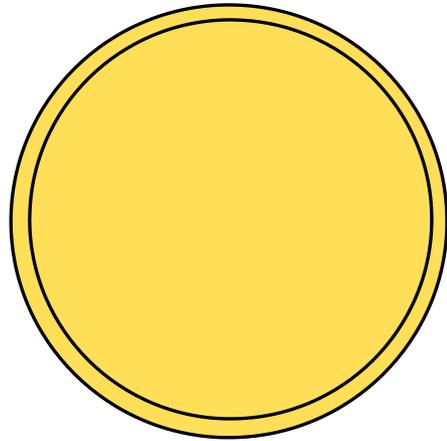
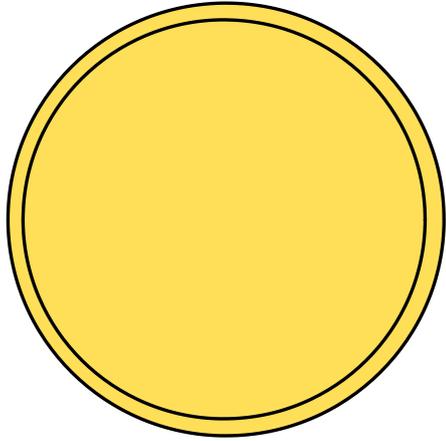
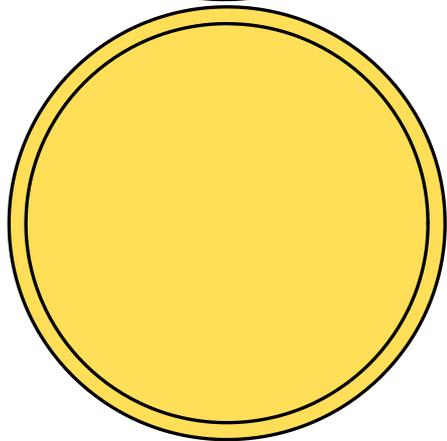
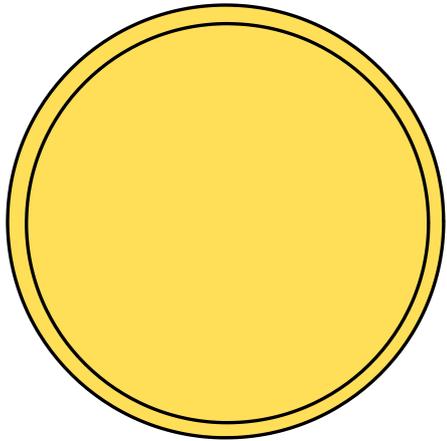
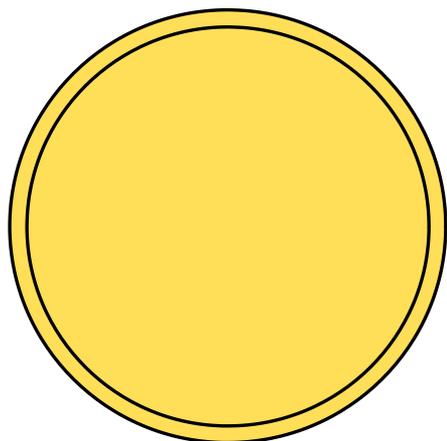
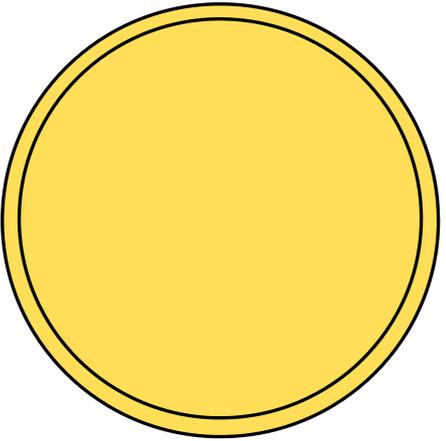
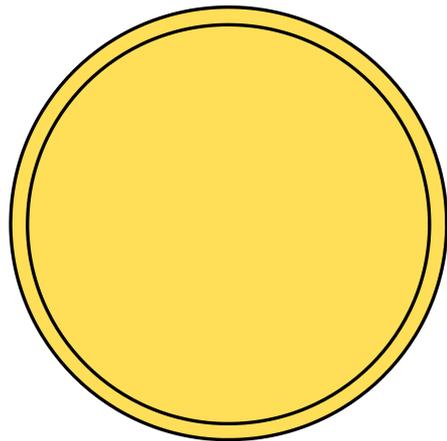
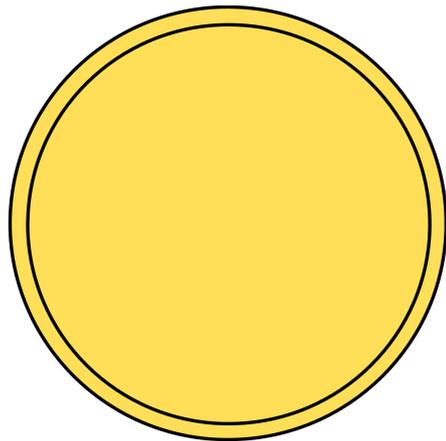
Spielkonsole



Kinokarten



neue
Schuhe



Material 3: Vorlagen für Klettmappen

Zusätzlich zu den hier aufgeführten Vorlagen werden Mappen und Klettpunkte/Klettstreifen benötigt.

Die folgenden beiden Seiten sind die Übersichten für die Klassenausflüge. Bei der ersten Übersicht muss nur der Preis pro Kind berechnet werden, bei der zweiten Übersicht muss zusätzlich der Preis für die gesamte Klasse berechnet werden. Auf jede farbige Fläche der Übersicht muss ein Klettpunkt angebracht werden.

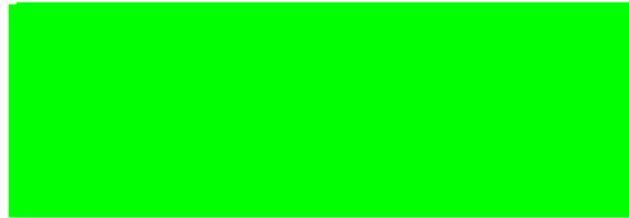
Auf die Innenseiten der Mappen werden mithilfe von Klettstreifen oder Klettpunkten die Streifen angebracht. So können die Schüler:innen später einzelne Streifen auswählen und auf der Übersicht anbringen.

Die Streifen gibt es einmal für die 1. und 2. Klasse, dort müssen fast nur ganze Eurobeträge addiert werden. Die Streifen für die 3. und 4. Klasse beinhalten auch Geldbeträge in Kommaschreibweise.

Die leeren Streifen können von den Schüler:innen zusätzlich selbst beschriftet werden.

Klassenausflug geplant von _____

Das machen wir:



+

So kommen wir dort hin:



+

So kommen wir zurück:



+

So sorgen wir für Essen
und Getränke:



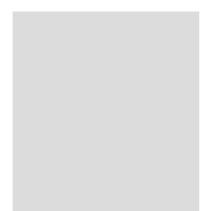
+

Das machen oder brauchen
wir außerdem:



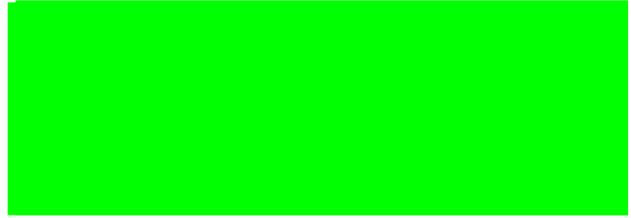
=

Preis pro Kind:

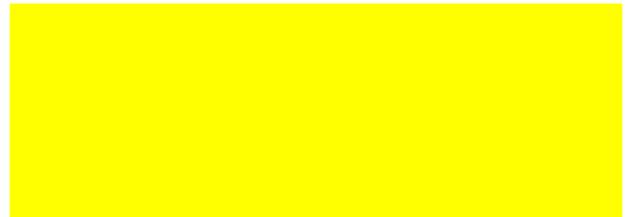


Klassenausflug geplant von _____

Das machen wir:

A solid red rectangular box used to redact information.

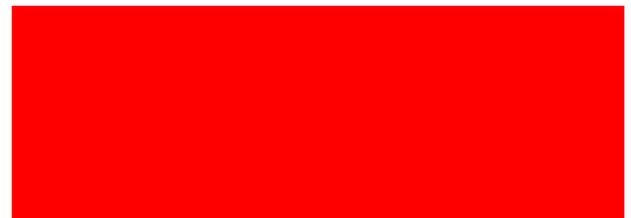
So kommen wir dort hin:

A solid blue rectangular box used to redact information.

So kommen wir zurück:

A solid blue rectangular box used to redact information.

So sorgen wir für Essen
und Getränke:

A solid green rectangular box used to redact information.

Das machen oder brauchen
wir außerdem:

A solid orange rectangular box used to redact information.

Preis pro Kind: _____

Preis für die gesamte Klasse: _____

<p>Spielplatz</p> 	0 €	<p>Minigolf</p> 	3 €
<p>Freizeitpark</p> 	12 €	<p>Theater</p> 	7 €
<p>Kino</p> 	7 €	<p>Schwimmbad</p> 	4 €
<p>Spielnachmittag</p> 	0 €	<p>Lesenacht</p> 	0 €
<p>Zoo</p> 	8 €	<p>Bauernhof</p> 	0 €
<p>Hochseilgarten</p> 	15 €	<p>Museum</p> 	6 €

--	--

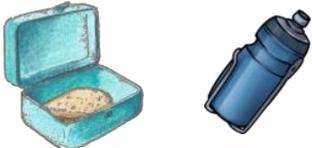
--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

Essen mitnehmen	
	0 €

selbst kochen	
	50 ct

Restaurant	
	5 €

--	--

zu Fuß

0 €

mit dem Bus

2 €

mit dem Zug

3 €

mit dem Fahrrad

0 €

zu Fuß

0 €

mit dem Bus

2 €

mit dem Zug

3 €

mit dem Fahrrad

0 €

Nachtwanderung



0 €

Fackeln



2 €

Popcorn



2 €

Eis



1 €

Wasserballons



50 ct

Tierfutter



50 ct

gute Laune



0 €

<p>Spielplatz</p> 	0 €	<p>Minigolf</p> 	2,50 €
<p>Freizeitpark</p> 	11,50 €	<p>Theater</p> 	6,80 €
<p>Kino</p> 	6,50€	<p>Schwimmbad</p> 	3,90 €
<p>Spielnachmittag</p> 	0 €	<p>Lesenacht</p> 	0 €
<p>Zoo</p> 	8,10 €	<p>Bauernhof</p> 	0 €
<p>Hochseilgarten</p> 	14,50 €	<p>Museum</p> 	5,70 €

<p>Essen mitnehmen</p> 	0 €	<p>selbst kochen</p> 	0,35 €
--	-----	---	--------

<p>Restaurant</p> 	5,10 €		
---	--------	--	--



zu Fuß



0 €

mit dem Bus



2,30 €

mit dem Zug



3,20 €

mit dem Fahrrad



0 €

zu Fuß



0 €

mit dem Bus



2,30 €

mit dem Zug



3,20 €

mit dem Fahrrad



0 €

Nachtwanderung



0 €

Fackeln



1,80 €

Popcorn



1,90 €

Eis



1 €

Wasserballons



0,50 €

Tierfutter



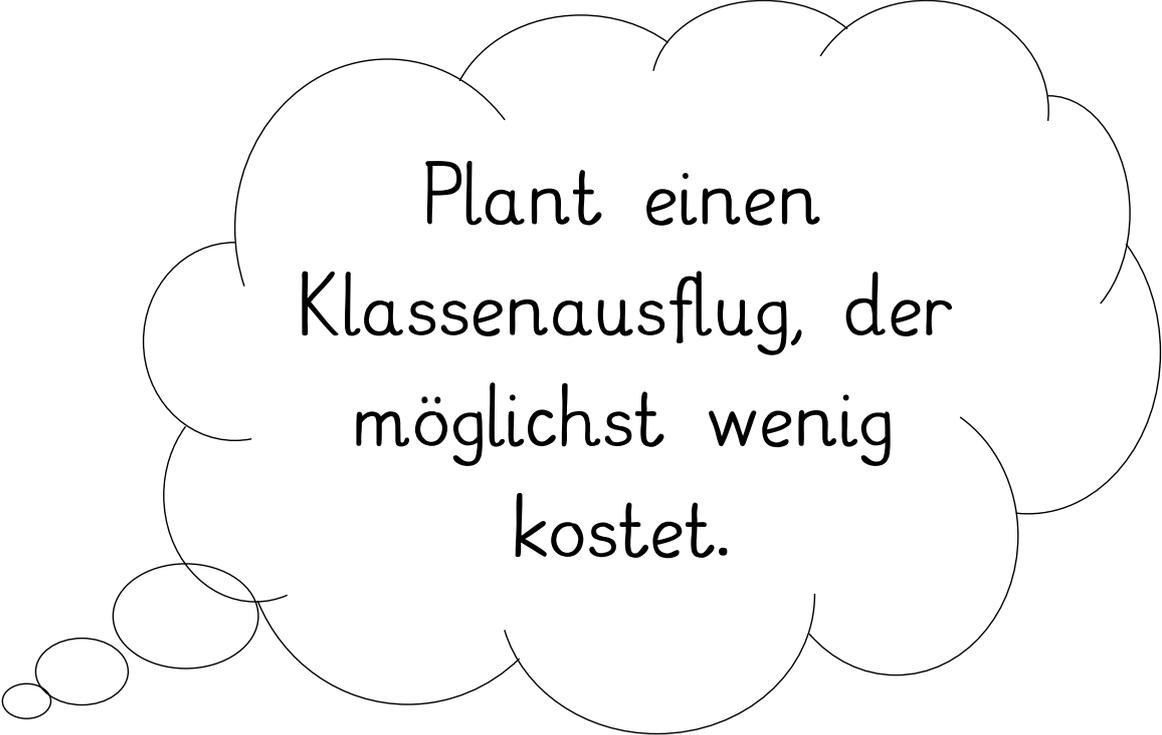
0,50 €

gute Laune

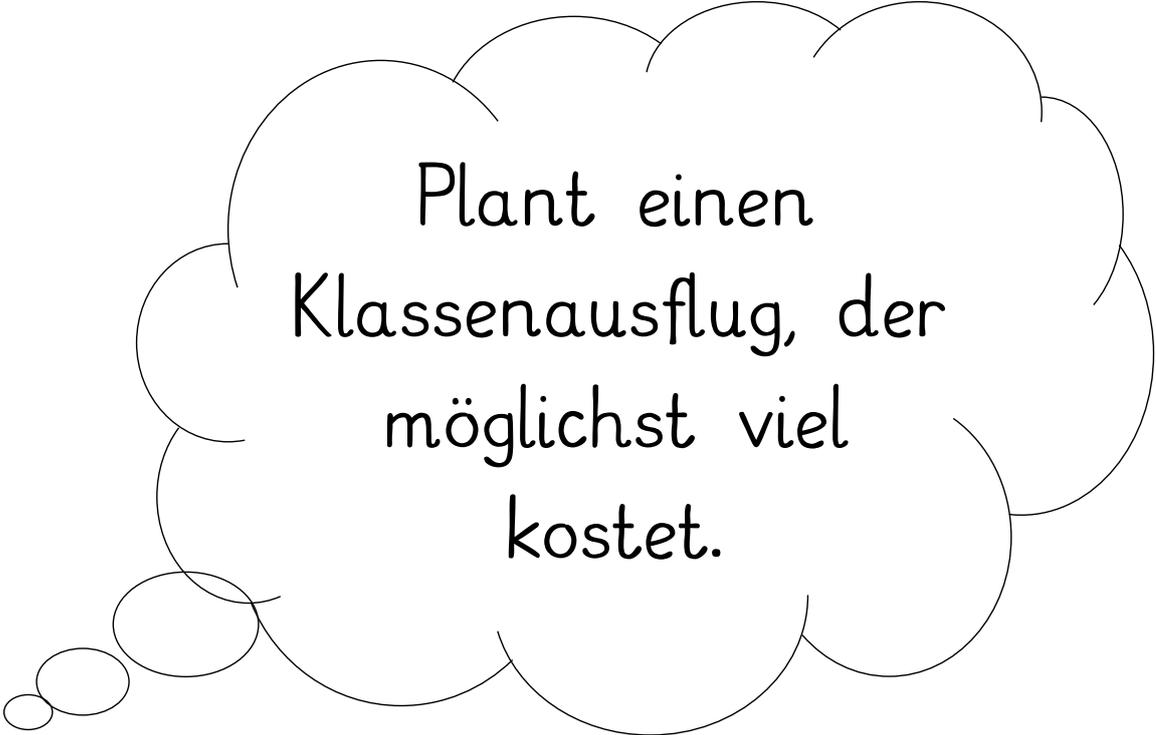


0 €

Zusatzaufgaben



Plant einen
Klassenausflug, der
möglichst wenig
kostet.



Plant einen
Klassenausflug, der
möglichst viel
kostet.

Material 5: Das Lebensspiel – Anleitung, Spielplan und Zubehör

Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels ist es *nicht*, als erster im Ziel zu sein. Stattdessen musst du selbst entscheiden, wie du dein Leben gestalten möchtest und was dir wichtig ist.

Tipp: Wenn dir Geld am wichtigsten ist, dann wählst du am besten einen gut bezahlten Beruf. Wenn dir andere Dinge, wie zum Beispiel Freundschaft wichtiger sind, solltest du überlegen, wofür du deine Lebenszeit (Felder auf dem Spielbrett) verbrauchst.

Am Ende werden die Übersichten verglichen und jeder entscheidet, ob er mit seiner Lebensgestaltung zufrieden ist.

Spielstart:

Die Karten werden der Farbe nach sortiert und in Stapeln neben das Spielfeld gelegt. Zu Beginn des Spiels steht jede Spielfigur auf dem Startfeld. Nun darf sich jeder einen Beruf auswählen. Auf der Berufskarte steht die Anzahl der Punkte, die in der Übersicht für „Geld“ anmalen darfst. Die Einnahmen trägst du in deiner Wochentabelle ein.

Tipp: Bei der Berufswahl solltest du gut überlegen. Bei Berufen mit einem höheren Gehalt hast du automatisch schon mehr Lebenszeit verbraucht (das kann daran liegen, dass die Ausbildung länger dauert oder du mehr Stunden in der Woche arbeitest). Wie viel Lebenszeit du verbrauchst, siehst du an der Anzahl an Feldern, die du auf dem Spielfeld weiterlaufen musst.

Nachdem jeder die entsprechenden Felder auf dem Spielfeld weitergegangen ist, ist die erste Spielrunde zu Ende.

Spielverlauf:

Zu Beginn jeder neuen Runde ziehen die Spieler eine Karte in der Farbe des jeweiligen Feldes, auf dem sie stehen.

Die Anzahl der Punkte, die für verschiedene Kategorien angemalt werden dürfen, stehen auf den Karten.

Bei manchen Karten entstehen für Spieler auch zusätzliche Ausgaben oder Einnahmen, die dann in der Wochentabelle eingetragen werden.

Auf jeder Karte steht außerdem, wie viele Felder weitergegangen werden muss. In jeder Runde ziehen die Spieler die angegebene Anzahl an Feldern weiter.

In der darauffolgenden Runde wird dann wieder die passende Karte des neuen Feldes gezogen, auf dem sie nun stehen.

Hinweis zu den Karten: Bei den blauen Karten „Geld verwenden“ kannst du selbst eine Karte auswählen. Entweder du gibst es für dich selbst aus (Urlaubszeit) oder du gibst es für eine gute Tat aus (Spenden). Wenn du nicht genug Geld hast, musst du keine der Karten einlösen.

Rundenübersicht:

1.	passende Farbkarte ziehen
2.	Punkte auf Übersicht anmalen
3.	eventuell Einnahmen und Ausgaben in Tabelle eintragen
4.	Felder weitergehen

Spielende:

Für Spieler, die im Ziel angekommen sind, ist das Spiel zu Ende. Sie berechnen ihr übriges Geld, indem sie die Gesamtausgaben von den Gesamteinnahmen abziehen. Je nachdem, ob sie nun noch Geld übrig haben oder Schulden gemacht haben, erhalten oder verlieren sie noch einen Geldpunkt.

Beispiel

Einnahmen	Ausgaben
400 €	100 €
50 €	20 €
GESAMT: 450 €	GESAMT: 120 €

$$\text{übriges Geld: } 450 \text{ €} - 120 \text{ €} = 330 \text{ €}$$

Dieser Spieler hat noch 330 € übrig und bekommt somit noch einen Geldpunkt.

Nun sehen sie sich ihre Übersichtskarte an um zu sehen, wie sie ihr Leben gestaltet haben.

Anmerkung:

Es gibt am Ende keinen klaren Gewinner oder Verlierer, stattdessen sollen sich die Spieler darüber austauschen, ob sie mit ihrer Lebensgestaltung zufrieden sind oder was sie anders machen würden. So soll eine Diskussion angeregt werden, bei dem sich jeder Gedanken darüber macht, wie wichtig ihm Geld im Leben ist, beziehungsweise was ihnen wichtiger ist.

Im Spiel gab es zum Beispiel Ereignisse, bei denen unvorhersehbare Ausgaben entstanden, wenn man z. B. erkrankt ist. In diesem Fall war genügend Geld wichtig. Allerdings gibt es auch viele Aktionen, die ohne Geld ausführbar waren, z. B. einige Hobbies oder Zeit mit Familie und Freunde zu verbringen. Dinge wie Liebe oder Freundschaft waren sogar überhaupt nicht mit Geld käuflich.

Geldübersicht

Einnahmen	Ausgaben
Gesamt:	Gesamt:

übriges Geld:

_____ - _____ = _____

Lebensübersicht

Geld:

Glück:

Liebe:

Freundschaft:

gute Taten:

Ziel

Berechne dein übriges Geld, indem du deine Gesamtausgaben von den Gesamteinnahmen abziehst.

In der folgenden Tabelle kannst du ablesen, ob du einen Geldpunkt verdienst oder verlierst.

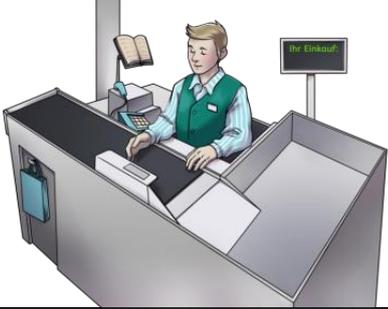
Du hast Schulden (mehr Ausgaben als Einnahmen)	- 1 Punkt Geld
Du hast kein Geld mehr (Ausgaben = Einnahmen)	kein Punkt Geld
Du hast Geld übrig (mehr Einnahmen als Ausgaben)	+ 1 Punkt Geld

Fragen nach Spielende:

Wie zufrieden bist du mit deiner Lebensgestaltung?

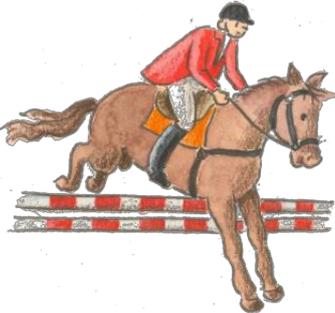


Warum? Tausche dich mit deinen Mitspielern aus.

<p>Berufskarte</p> 	<p>Friseur/Friseurin</p>	<p>Berufskarte</p> 	<p>Verkäufer/Verkäuferin</p>
<p>Berufskarte</p> 	<p>Bäcker/Bäckerin</p>	<p>Berufskarte</p> 	<p>Maler/Malerin</p>
<p>Berufskarte</p> 	<p>Polizist/Polizistin</p>	<p>Berufskarte</p> 	<p>Pilot/Pilotin</p>
<p>Berufskarte</p> 	<p>Arzt/Ärztin</p>	<p>Berufskarte</p> 	<p>Richter/Richterin</p>

ab hier doppelseitig ausdrucken

<p>Einnahmen: 300 € pro Woche</p> <p>+ 2 Punkte Geld</p> <p>Gehe 3 Felder vor</p>	<p>Einnahmen: 200 € pro Woche</p> <p>+ 2 Punkte Geld</p> <p>Gehe 4 Felder vor</p>
<p>Einnahmen: 500 € pro Woche</p> <p>+ 4 Punkte Geld</p> <p>Gehe 5 Felder vor</p>	<p>Einnahmen: 400 € pro Woche</p> <p>+ 3 Punkte Geld</p> <p>Gehe 6 Felder vor</p>
<p>Einnahmen: 700 € pro Woche</p> <p>+ 6 Punkte Geld</p> <p>Gehe 7 Felder vor</p>	<p>Einnahmen: 600 € pro Woche</p> <p>+ 5 Punkte Geld</p> <p>Gehe 8 Felder vor</p>
<p>Einnahmen: 900 € pro Woche</p> <p>+ 8 Punkte Geld</p> <p>Gehe 9 Felder vor</p>	<p>Einnahmen: 800 € pro Woche</p> <p>+ 7 Punkte Geld</p> <p>Gehe 10 Felder vor</p>

<p>Hobby</p> 	<p>wandern</p>	<p>Hobby</p> 	<p>Fahrrad fahren</p>
<p>Hobby</p> 	<p>lesen</p>	<p>Hobby</p> 	<p>malen</p>
<p>Hobby</p> 	<p>schwimmen</p>	<p>Hobby</p> 	<p>Instrument spielen</p>
<p>Hobby</p> 	<p>segeln</p>	<p>Hobby</p> 	<p>reiten</p>

<p>Ausgaben: kostenlos</p> <p>+ 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 2 Felder weiter.</p>	<p>Ausgaben: kostenlos</p> <p>+ 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 2 Felder weiter.</p>
<p>Ausgaben: 5 € pro Woche</p> <p>+ 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 2 Felder weiter.</p>	<p>Ausgaben: 5 € pro Woche</p> <p>+ 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 2 Felder weiter.</p>
<p>Ausgaben: 30 € pro Woche</p> <p>+ 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 2 Felder weiter.</p>	<p>Ausgaben: 10 € pro Woche</p> <p>+ 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 2 Felder weiter.</p>
<p>Ausgaben: 100 € pro Woche</p> <p>+ 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 2 Felder weiter.</p>	<p>Ausgaben: 50 € pro Woche</p> <p>+ 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 2 Felder weiter.</p>

<p>Schöne Momente</p> 	<p>Familienzeit</p>	<p>Schöne Momente</p> 	<p>Zeit für Freunde</p>
<p>Schöne Momente</p> 	<p>Familienzeit</p>	<p>Schöne Momente</p> 	<p>Zeit für Freunde</p>
<p>Schöne Momente</p> 	<p>Familienzeit</p>	<p>Schöne Momente</p> 	<p>Zeit für Freunde</p>
<p>Schöne Momente</p> 	<p>Familienzeit</p>	<p>Schöne Momente</p> 	<p>Zeit für Freunde</p>

<p>Ihr macht eine Übernachtungsparty</p> <p>+ 2 Punkte Freundschaft</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>	<p>Ihr macht einen Ausflug in den Zoo</p> <p>+ 2 Punkte Liebe</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>
<p>Du feierst eine Geburtstagsparty.</p> <p>+ 2 Punkte Freundschaft</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>	<p>Du feierst deinen Geburtstag.</p> <p>+ 2 Punkte Liebe</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>
<p>Ihr macht eine Nachtwanderung.</p> <p>+ 2 Punkte Freundschaft</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>	<p>Ihr macht einen Spielenachmittag.</p> <p>+ 2 Punkte Liebe</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>
<p>Ihr macht einen Filmeabend.</p> <p>+ 2 Punkte Freundschaft</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>	<p>Ihr geht zusammen zelten.</p> <p>+ 2 Punkte Liebe</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>

<p> Spenden </p> 	<p> Geld verwenden </p>	<p> Spenden </p> 	<p> Geld verwenden </p>
<p> Spenden </p> 	<p> Geld verwenden </p>	<p> Spenden </p> 	<p> Geld verwenden </p>
<p> Urlaubszeit </p> 	<p> Geld verwenden </p>	<p> Urlaubszeit </p> 	<p> Geld verwenden </p>
<p> Urlaubszeit </p> 	<p> Geld verwenden </p>	<p> Urlaubszeit </p> 	<p> Geld verwenden </p>

<p>Du spendest Geld an eine Tierschutzorganisation.</p> <p>Ausgaben: 50 € + 2 Punkte gute Taten</p> <p>Gehe 3 Felder weiter</p>	<p>Du spendest Geld an ein Kinderheim</p> <p>Ausgaben: 100 € + 2 Punkte gute Taten</p> <p>Gehe 3 Felder weiter</p>
<p>Du spendest Geld an eine Umweltschutzorganisation.</p> <p>Ausgaben: 200 € + 3 Punkte gute Taten</p> <p>Gehe 3 Felder weiter</p>	<p>Du spendest Geld an Menschen in Not.</p> <p>Ausgaben: 200 € + 3 Punkte gute Taten</p> <p>Gehe 3 Felder weiter</p>
<p>Du fährst für eine Woche nach Italien</p> <p>Ausgaben: 300 € + 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>	<p>Du besuchst Verwandte innerhalb Deutschlands.</p> <p>Ausgaben: 50 € + 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>
<p>Du fliegst für vier Wochen nach Amerika.</p> <p>Ausgaben: 1000 € + 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>	<p>Du fliegst für zwei Wochen nach Spanien.</p> <p>Ausgaben: 500 € + 1 Punkt Glück</p> <p>Gehe 3 Felder weiter.</p>



	Ereigniskarte		Ereigniskarte
	Ereigniskarte		Ereigniskarte
	Ereigniskarte		Ereigniskarte
	Ereigniskarte		Ereigniskarte

<p>Du bist krank. Kaufe Medizin, um wieder gesund zu werden.</p> <p>Ausgaben: 100 €</p> <p>Gehe 4 Felder vor.</p>	<p>Du musst Reparaturen an deinem Haus vornehmen.</p> <p>Ausgaben: 200 €</p> <p>Gehe 4 Felder vor.</p>
<p>Du bekommst Geld zum Geburtstag geschenkt.</p> <p>Einnahmen: 50 €</p> <p>Gehe 4 Felder vor.</p>	<p>Du hast beim Lotto gewonnen.</p> <p>Einnahmen: 200 €</p> <p>Gehe 4 Felder vor.</p>
<p>Du spendest Geld an eine gemeinnützige Organisation.</p> <p>Ausgaben: 50 €</p> <p>Gehe 4 Felder vor.</p>	<p>Du wurdest überfallen und dir wurde Geld geklaut.</p> <p>Ausgaben: 100 €</p> <p>Gehe 4 Felder vor.</p>
<p>Du kaufst dir einen Hund.</p> <p>Ausgaben: 80 €</p> <p>Gehe 4 Felder vor.</p>	<p>Du erbst Geld von Verwandten.</p> <p>Einnahmen: 200 €</p> <p>Gehe 4 Felder vor.</p>

Ein Projekt der

PH Schwäbisch Gmünd
University of Education



Gefördert von der

 Sparkassenstiftung
Ostalb

Mit Unterstützung von

 **Betzold**