



Basiert auf dem
Lehrplan 21

MoneyFit 1, Kommentar für Lehrpersonen

Lehrmittel zum Umgang mit Geld

In der Schweiz hat jeder Dritte zwischen 18 und 25 Jahren Schulden¹ – Steuerschulden, Mietschulden, Krankenkassenschulden, überzogene Kreditkarten, unbezahlte Konsumrechnungen. In den letzten Jahren wurde immer deutlicher, wie wichtig ein früher, gut angeleiteter Umgang mit Geld ist. Zwar sind die Bedeutung des Elternhauses und das Vorbild der Eltern für die Herausbildung des eigenen Umgangs mit Geld gross. Doch auch die Schule kann einen wichtigen Beitrag zur Erhöhung der Finanzkompetenz ihrer Schülerinnen und Schüler leisten. Das vorliegende Lehrmittel unterstützt die Schule bei dieser Aufgabe.

Das neue Lehrmittel «MoneyFit 1» von PostFinance begleitet Schülerinnen und Schüler durch die für diese Altersstufe relevanten Themen im Umgang mit Geld.

Anhand der vier Module «Geld verstehen», «Geld verdienen», «Geld verwalten», «Geld ausgeben» befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit Aspekten des Geldes, des Konsums und des Lebensstils, die auf dem Lehrplan 21 basieren. Im Zentrum stehen dabei nicht nur Wissensvermittlung und Fragestellungen rund ums Geld im engeren Sinne, sondern auch die Auseinandersetzung mit Bedürfnissen, (Konsum-)Wünschen, Kaufentscheidungen und persönlichen Haltungen. Immer wieder reflektieren die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Einstellungen und vergleichen sie mit denen Gleichaltriger. Daneben erwerben die Schülerinnen und Schüler ein breites Repertoire an Fertigkeiten im Umgang mit Geld: Sie erstellen ein Budget, vergleichen Preise, planen im Hinblick auf Sparziele und lernen, ihre Ausgaben zu kontrollieren. Damit wird das Lehrmittel der Kompetenzorientierung, wie sie im Lehrplan 21 gefordert ist, auf vielfältige Weise gerecht.

Die Themen des Lehrmittels sind in einzelne Situationen einer Geschichte eingebettet. Im Mittelpunkt steht die Familie Fischer-Taylor. Anhand von kurzen Comic-Sequenzen versetzen sich die Schülerinnen und Schüler in die Rolle der Geschwister Julie und Brian, aus deren Blickwinkel sie die Situationen erleben. Die daran anschliessenden Aufgaben leiten zu einer vertieften Auseinandersetzung an.

PostFinance wünscht Ihnen und Ihrer Klasse viel Freude mit dem neuen Lehrmittel und der Familie Fischer-Taylor.

Eva Woodtli Wiggenhauser (Autorin)

¹ vgl. z. B. www.schuldenberatung-bl.ch, www.projuventute-gl.ch/finanzkompetenz

EINFÜHRUNG

Aufbau des Lehrmittels

Das Lehrmittel besteht aus einem Heft für Schülerinnen und Schüler (SuS) und einer Online-lernplattform unter moneyfit.postfinance.ch. Die Lernplanform ist auf Seite 2 des Lehrmittels vorgestellt.

Durch die Themen des Hefts führt die Familie Fischer-Taylor. Sie wird auf Seite 3 des Hefts für die SuS vorgestellt. Anhand spezifischer Situationen einzelner Familienmitglieder werden die SuS in die Themen eingeführt und lösen dazu verschiedene Aufgaben.

Überblick über die Module

Das Heft ist in vier Module gegliedert. Jedes Modul besteht aus zwei oder drei Doppelseiten und wird durch einen Comic eröffnet. Ausgehend von den Fragestellungen im Comic folgen auf den weiteren Doppelseiten Inputs, Aufgaben und Diskussionsthemen für die Gestaltung des Unterrichts.

Die Lösungen der Aufgaben bilden den Abschluss des Lehrmittels (Seiten 28–30). Damit haben die SuS die Möglichkeit zum autonomen Lernen und zur Selbstkontrolle.

Modul 1: «Geld verstehen»

Hier stehen der Tauschhandel, Tauschmittel, die Aufgabe des Geldes, Münz- und Papiergeld im Zentrum.

Modul 2: «Geld verdienen»

Der Geldkreislauf und das erste selbst verdiente Geld sind im zweiten Modul im Mittelpunkt.

Modul 3: «Geld verwalten»

Wünsche, Bedürfnisse, Pläne, das Abwägen von Kosten und ein einfaches Budget erstellen – das sind die Themen des dritten Moduls.

Modul 4: «Geld ausgeben»

Hier geht es spezifisch um Konsumwünsche, um die Rolle der Werbung und von Labels, um Kaufentscheide, die rechtlichen Seiten des Kaufens (Kaufvertragsarten) und den Umgang mit Taschengeld.

Onlinelernplattform (moneyfit.postfinance.ch)

Die Lernplattform enthält zu jedem Modul Lernpfadaufgaben, mit denen die SuS ihr Wissen aus den vier Modulen spielerisch überprüfen können. Die Fragen gehen zum Teil über den im Heft vermittelten Stoff hinaus, halten sich jedoch inhaltlich eng an das Vermittelte.

Zudem bietet ein E-Book viele Links zu Audio- und Videodateien und zu zielgruppenspezifischen Websites.

Arbeitsweise im Unterricht

Die Aufgaben sind bewusst zum grössten Teil offen formuliert. Sie haben keine reine Wissensvermittlung zum Ziel, sondern ermöglichen eine vielfältige Bearbeitung und individuelle Lösungen. Vor allem auf der Mittelstufe sind das Kennenlernen der eigenen Wünsche und Bedürfnisse sowie der Aufbau einer Kompetenz und einer reflektierten Haltung Geldthemen gegenüber wichtiger als die Vermittlung von abrufbarem Wissen.

Die Aufgaben können gut im Sinne des kooperativen Lernens in den Unterricht eingebaut werden. So wurde beim Entwickeln der Situationen und Aufgaben Wert darauf gelegt, dass die SuS immer wieder ihre eigenen Haltungen austauschen, in Partnerarbeit darlegen und anschliessend in der Gruppe überprüfen können. Im Normalfall sind keine Formen der Präsentation genannt. Diese lassen sich leicht in Form von Plakaten, mündlichem Austausch o.Ä. in den Unterricht einbauen.

Zielgruppe

Das Lehrmittel «MoneyFit 1» richtet sich an die 4. bis 6. Klasse (Zyklus 2, Mittelstufe).

Zeitbedarf

Je nachdem, ob das ganze Lehrmittel oder einzelne Teile daraus durchgearbeitet werden, ist mit einem unterschiedlichen Zeitbedarf zu rechnen. Für das ganze Lehrmittel werden 12 bis 16 Lektionen benötigt.

MODUL 1: VOM TAUSCH ZUM GELD

Lernziel

Die SuS

- kennen die Bedeutung des Tauschhandels früher und heute;
- können wichtige historische Tauschmittel aufzählen;
- wissen, wie sich der Tauschhandel durch die Erfindung von Münzen verändert hat;
- kennen die Vorteile von Münz- und Papiergeld;
- wissen, dass das Teilen selbst in unserer Gesellschaft auch heute noch eine Bedeutung hat;
- kennen die Bedeutung von Sprichwörtern zum Thema Geld.

Zeitbedarf

Für die Behandlung des ganzen Moduls wird mit 3 bis 4 Lektionen gerechnet.

Hinweise zur Durchführung

Seite 3

DIE HAUPTPERSONEN

Im Mittelpunkt des Lehrmittels «MoneyFit» steht eine sympathische, junge Familie. Die Familie erlebt verschiedene Situationen rund ums Thema Geld. Die Geschichten drehen sich um die Erlebnisse der Geschwister Julie und Brian. Sie verdienen ihr erstes Geld bei einem Auftritt am Dorfplatz, beschäftigen sich mit dem Kauf eines Smartphones und führen dabei Buch über ihre Einnahmen und Ausgaben.

Zudem gibt es viele Informationen zur Geschichte des Geldes, zum klassischen Tauschhandel, zu den Themen Taschengeld und Festlegung und Tipps zur Planung von Ferien und grösseren Anschaffungen.

Entdecke die spannende Welt des Geldes und lerne dabei viel Neues zu den Themen «Geld verstehen», «Geld verdienen», «Geld verwalten» und «Geld ausgeben»!


Philly Fischer-Taylor ist 42 Jahre alt und kaufmännischer Angestellter in einem kleinen Unternehmen. Sein Hobby ist Jazzmusik. Er spielt Klavier.

Pamela Fischer-Taylor ist 40 Jahre alt und selbstständige Physiotherapeutin. Sie stammt aus England, wo ihre Eltern leben.

Sarah Brian ist 11 Jahre alt und geht in die 5. Klasse. Sein Hobby ist Fussball.

Nino frisst gern feine Leckerei und ist ein begeisterter Frisbee-Spieler.

Richard Julie ist 13 Jahre alt und besucht die 6. Klasse. Später will sie eine Lehre als Informatikerin machen. Julie spielt Bassgitarre in einer Rockband.



5 >>

Bevor die SuS mit dem ersten Modul beginnen, ist es von Vorteil, wenn sie sowohl den **Umschlag** des Hefts als auch die **Seite 3** genau betrachten. Sie lernen so die Familie Fischer-Taylor und die Rollen der einzelnen Familienmitglieder kennen.

An dieser Stelle können die SuS kurz antizipieren und Hypothesen bilden, was die Themen des Hefts sein könnten und welche Rollen die Familienmitglieder wohl übernehmen werden. Dazu eignen sich die folgenden Fragen:

- Wie wirkt der Vater? Ist er streng?
- Was ist die Rolle der Mutter?
- Wie ist Julie? Was sind wohl ihre Fähigkeiten?
- Was für ein Typ ist Brian? Was ist ihm wichtig?

Seiten 4 und 5

Vom Tausch zum Geld

Jule hat mit ihrem Vater den Keller entrümpelt und bringt noch Brauchbares zur Tauschbörse. Tauscht euch zu den folgenden Fragen aus:

- Wie funktioniert eine Tauschbörse?
- Was sind die Vorteile einer Tauschbörse?
- Was ist ein Loopgrat? Wie viel ist es wert?
- Wonach würdest du auf einer Tauschbörse Ausschau haben?

FOKUS

Tausch und Tauschmittel
 Bis vor etwa 2000 Jahren waren die Menschen mehr oder weniger Selbstversorger. Sie konnten alles selbst herstellen oder anbauen, was sie zum Leben brauchten. Sie gingen auf die Jagd, bauten Getreide an und sammelten Holz und Naturmaterialien für ihre Behausungen. Hatten sie von einer Waise zu viel, dann versuchten sie diese haltbar zu machen. Obst und Fisch trockneten sie, aus überflüssigen Knochen stellten sie Werkzeuge her, Wolle bewahrten sie für spätere Kleiderproduktion auf.
 Bald merkten die Menschen, dass es sinnvoll ist, sich auf eine Sache zu konzentrieren und mit anderen zu tauschen. Wie gut können konnte, stellte Cassius hat Geschichte Jäger jagten nicht nur für sich, sondern tauschten ihre gegagten Tiere mit anderen. So entwickelten sich die Menschen zu Spezialisten auf einem Gebiet und tauschten dann mit anderen ihrer Lebensgemeinschaft.

Tauschen ist ein schwieriges Geschäft. Wie viel Wert hat ein geläufiges Kaninchen? Gibt es dafür ein Messer? Gibt es dafür zwei oder drei Fische? Wie viele Kaninchen braucht es für ein Schaffel? Diese Dinge wollen verhandeln.
 Bald merkten die Menschen, dass auch andere Völker interessante Dinge besaßen, und sie begannen, mit ihnen zu handeln. Dazu brauchten sie ein Tauschmittel, das seinen Wert behielt und das sich nicht jedermann leicht beschaffen konnte. So wurde das Naturgold erfunden, das sind Gegenstände, die alle Menschen zu dieser Zeit als wertvoll erachteten. Dazu gehörten unter anderem Muscheln, Schneckenhäuser, Perlen, Edelsteine, Goldringe, Kakaobohnen, Salz, Felle, Seidenstoff, Walzähne, Teeziegel (gepresste Teestäbe in Form von Ziegeln).

Geld verstehen

- Wie wärdet ihr Kaninchen, Messer, Fisch und Schaffel tauschen? Verhandelt die Lösung untereinander und stellt eure Resultate der Klasse vor.
- Was würde sich heute als Tauschmittel oder Geldersatz eignen? Notiere drei Gegenstände und begründe deine Wahl.
- Kaurischnecken waren während Jahrhunderten das erfolgreichste Zahlungsmittel. Finde im Internet heraus, wie die Kaurischnecke aussieht, und zeichne eine. In welchen Ländern wurde die Kaurischnecke als Zahlungsmittel verwendet?
- Heute bezahlen wir mit Geld – mit Noten und Münzen. Doch auch in unserer Gegend gab es früher Tauschmittel. Welche Zahlungsmittel gab es, bevor das Geld erfunden wurde? Gib in einer Sachmaschine die Suchwörter «Geld» und «Tauschmittel» ein oder suche in einem Onlinelexikon. Halte deine Erkenntnisse fest.

Der **Comic** hat die Aufgabe, ins Thema einzuführen, hier ins Thema Tauschen an einer Tauschbörse. Es ist sinnvoll, dass die SuS den Comic zuerst für sich lesen und ihn anschliessend zu zweit oder in kleinen Gruppen erforschen, die einzelnen Szenen deuten und sich ein Bild der Situation machen. Die Fragen unter dem Comic zielen auf das Verständnis des Comics ab und holen die SuS bei ihrem Vorwissen ab.

Die **Lösungen** der Aufgaben 1 bis 3 sind auf Seite 28 im Heft abgedruckt. Die folgenden Seiten des Moduls gehen diesen Fragen dann zum Teil auf den Grund.

Der **Fokus** «Tausch und Tauschmittel» gibt einen Input zum Thema Tauschen. Der Text kann in Einzelarbeit, in Gruppenarbeit oder in der Klasse gelesen werden. Im Sinne des kooperativen Lernens ist es möglich, dass die SuS sich zuerst allein mit dem Text und den dazugehörigen Fragen auf der Folgeseite befassen, sich dann zu zweit darüber austauschen und schliesslich ihre Lösungen im Plenum vorstellen.

Die **Fragen 1 und 2** auf Seite 5 dienen der Verständniskontrolle des Texts und beziehen sich direkt auf den ganzen Text oder einzelne Stellen daraus. Leistungsschwächere SuS können die Antworten auf die Fragen im Text markieren oder unterstreichen und zur Verständniskontrolle zusätzlich die kleinen Bilder mit den Begriffen aus dem Text beschriften. Abgebildet sind die Tauschmittel Muscheln, Schneckenhäuser, Perlen, Edelsteine, Goldringe, Kakaobohnen, Salz, Felle, Seidenstoff, Walzähne und Teeziegel.

Die **Rechercheaufgaben 3 und 4** lassen sich eventuell als Hausaufgabe einsetzen. Die **Lösungen** der Aufgaben 3 und 4 sind auf Seite 28 im Heft abgedruckt.

DISKUSSION

Wozu tauschen und teilen?
Menschen tauschen und teilen, seit sie die Erde bevölkern.

- Lies die folgenden Behauptungen. Welche sind deiner Meinung nach richtig? Kreuze sie an.
 - Alle Dinge lassen sich tauschen. Tauschen ist nur etwas für Menschen, die kein Geld haben.
 - Tauschen ist etwas für Kinder, Erwachsene tauschen nicht.
 - Persönliche Gegenstände tauschen die meisten nur mit Freunden.
 - Kaufen was frisiert heute ist teilen und tauschen trendy.
- Diskutiert in Gruppen. Wo seid ihr gleicher Meinung? Wo nicht?

Was Menschen tauschen und teilen
Es gibt Untersuchungen darüber, was die Menschen gerne tauschen und teilen.

- Schau die Rangliste an. Was trifft auf dich zu?
- Was tauschst du gerne, was nicht? Vergleiche mit anderen in deiner Klasse.

Was wäre, wenn ...
... wir kein Papiergeld hätten?

- Notiere zehn Dinge, die deine Familie in dieser Woche kaufen wird.

Stell dir vor, wir könnten alles, was wir täglich brauchen, nur gegen andere eintauschen. Wie könntest ihr diese Dinge beschaffen?
Welche Dinge könntest du eintauschen? Diskutiert in Gruppen, ob ihr gemeinsame Lösungen findet. Könnt ihr euch austauschen?

Kein Problem

4.2 Erfahrungen (z. B. Empfehlungen)

4.4 Ideen (z. B. Brainstorming)

4.3 Exzentriker

4.1 Musik auf CD

4.0 Gebrauchsgegenstände

Schon ok

3.9 Musik als MP3 / jemandem bis zu 20 Franken ausleihen

3.8 Wissen

3.4 Fotos

3.2 Freunde (z. B. Kontakte weitergeben) / Sport- oder Freizeitaktivität

3.1 Haustiere

Wenns denn sein muss

2.9 Schokolade

2.2 Mobiltelefon / Tablet / Bettdecke

2.6 Laptop / Computer

2.5 Handtasche / Schmuck und Uhren

2.3 Schuhe


2.1 Jemandem mehr als 1000 Franken ausleihen

Sehr ungen

1.8 Passwörter (z. B. für Laptop oder E-Mail)

1.4 Unternehmensdatenbanken

5 = teile ich mit allen
1 = teile ich mit niemandem



Die **Diskussion** zum Thema Tauschen und Teilen regt die SuS an, über ihre Tauschaktivitäten nachzudenken und sich eine persönliche Meinung zu bilden. Oftmals vergessen wir heute, dass auch wir noch viel mehr tauschen, als wir vordergründig meinen, und dass wir bei Weitem nicht alles kaufen.

Die Frage kann im Unterricht im Plenum philosophierend erweitert werden:

- Warum haben wir oft das Gefühl, etwas sei nur dann neu, wenn wir es kaufen?
- Welchen Stellenwert haben geschenkte, bereits gebrauchte Gegenstände in unserem Leben?
- Wer hat Tauscherfahrungen? Womit? (z. B. Briefmarken, Fussballerbildchen usw.)
- Wer hat schon mit einer Freundin oder einem Freund Kleider, Znüni usw. getauscht? Was für Vorteile hat das?
- Was tauschen und teilen Erwachsene?

Die **Grafik** zeigt einen Teil der Resultate einer Untersuchung, die 2013 am Gottlieb Duttweiler Institut (www.gdi.ch/studien) durchgeführt wurde. Sie wurde auf die für die Mittelstufe relevanten Items reduziert. Die SuS werden bei der Auseinandersetzung damit merken, dass sich ihre Bereitschaft zum Tauschen ähnlich darstellt. Individuelle Unterschiede sind eine gute Gelegenheit, der Bereitschaft zum Tauschen auf den Grund zu gehen. Dabei können folgende Fragen eine weitere Diskussion im Plenum anregen:

- Woran liegt es, dass du gerne tauschst?
- Welche Gründe hast du, jemandem etwas auszuleihen?
- Hast du Befürchtungen, wenn du etwas ausleihst? Welche?

Was wäre, wenn ... regt die SuS an, Selbstverständlichkeiten zu hinterfragen. Hier geht es um die Funktion des Papiergeldes:

- Wie würde unser Leben aussehen, wenn wir nicht mit Zahlungsmitteln wie dem Papiergeld unsere alltäglichen Lebensmittel beschaffen könnten?
- Wie könnten wir überhaupt überleben ohne Geld?

An dieser Stelle ist es möglich, vertieft auf das Thema Teilen (Sharing) einzugehen und die neuesten Trends mit den SuS im Internet zu recherchieren. Stichwörter für die Recherche sind z. B. Leben ohne Geld, glücklich ohne Geld, Geldstreik, Lebensmittel retten, Foodsharing.

Seiten 7 und 8

Geld verstehen

1. Lies den Text und beantworte anschließend die Fragen auf der nächsten Seite. Die Illustrationen unten auf der Seite stellen die wichtigsten Stationen dar.

FOKUS

Vom Tauschen zum Papiergeld und zum digitalen Zahlungsverkehr

Tauschhandel hat bei allen Völkern auch viele Nachteile. Der direkte Warenaustausch ist aufwendig und manchmal schwierig. Wer nichts anbieten kann, was den Tauschpartner interessiert, kommt nicht zu seinem Waren. Das Naturalgeld hat in dieser Hinsicht Vorteile. Es lässt sich wiegen oder abzählen, z. B. fünf Muscheln gegen ein Karminchen. In fast allen Gegenden waren früher verschiedene Tauschmittel im Gebrauch. Wie Muscheln selten waren, hatten sie mehr Wert. Auch Edelmetalle waren im Umlauf, meist in der Form von Linsen und Barren.

Erfinden haben das eigentliche Münzgeld die Lyder im Gebiet der heutigen Türkei rund 600 Jahre vor Christus. Sie prägten auf die Vorderseite eines Metallklumpens aus Gold und Silber das Bild des Königs Krobus und auf die Rückseite den Wert. Der König garantierte somit für die Münze. Gleich große Münzen hatten nun auch den gleichen Wert und brauchten nicht mehr gewogen zu werden. Bald übernahmen die Griechen das System, später auch die Römer, und in kurzer Zeit war Münzgold überall im Handel verbreitet.

Ab dem Jahr 800 begannen sich die Herrscher Europas für den Handel und einheitliche Münzen einzusetzen. Die ersten Münzen hießen Denar und bestanden aus Silber.

Das Papiergeld entstand erst rund 200 Jahre später in China. Dort gab es zu der Zeit Münzen aus Eisen. Weil sie schwer waren und kaum Wert hatten, war es möglich, sie gegen Depotscheine einzutauschen. Diese Depotscheine waren das erste Papiergeld.

In Europa gab Spanien 1483 als erstes Land Papiergeld heraus. Bald folgten Holland und Schweden. Am Anfang vertraute die Menschen dem Papiergeld nicht. Der Materialwert von Papier ist gering, bis zu ein paar Rappen. Doch die Vorteile überwiegen: Denn 1000 Silbertaler wegen damals 4 Kilogramm, zwei Scheine aber je 200 Taler nur ein paar Gramm. So führten auch andere Länder im 19. Jahrhundert Papiergeld ein. In der Schweiz erschien die erste Serie Banknoten 1900.

Der nächste Sprung war der Sprung vom Papiergeld zum bargeldlosen Zahlen. Am Anfang stand der Scheck. Wer von einem Käufer einen Scheck bekam, konnte ihn auf der Bank gegen Bargeld einlösen. Genau so funktioniert heute die Kreditkarte. Die Bank bezahlt dem Verkäufer die Namen des Käufers den vereinbarten Betrag. Die Kreditkarte gibt es seit 1950. Damals argerte sich der Amerikaner Frank McHama, dass er für seine überbordend auswärts immer Bargeld dabei haben musste. Das war die Stunde des «Olives Club», der ersten Kreditkarte. Heute gibt es auch die Möglichkeit, via Smartphone und Internet Dinge zu bezahlen.

2. Hast du den Text «Vom Tauschen zum Papiergeld und zum digitalen Zahlungsverkehr» genau gelesen? Kreuze die richtigen Antworten an.

3. Markiere bei den falschen Aussagen die Stelle, die nicht stimmt.

	richtig	falsch
1. Das Münzwesen ist seit vielen Jahrhunderten eine Sache der Herrscher und von Staaten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Münzgeld hat gegenüber Papiergeld keine Nachteile.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Zuerst waren die Menschen dem Papiergeld gegenüber misstrauisch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Die Chinesen haben das Münzgeld erfunden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Das Papiergeld wurde in Spanien erfunden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Die Kreditkarte ist eine Erfindung eines Amerikaners, der gerne auswärts ass.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Geldscheine haben kaum Materialwert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. 1000 Silbertaler entsprachen früher rund 20 Kilogramm Gold.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Die Griechen übernahmen das System des Münzgeldes von den Römern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Krobus war ein römischer König, der auf Münzen abgebildet ist.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SPOTLIGHT

Geld hat verschiedene Aufgaben

Geld ist Voraussetzung, damit der Wertaufbewahrung und ist Wertausdrucksmittel. Geld kommt vom alt-hochdeutschen Wort «gelt», was so viel heißt wie Vergütung, Vergütung, Einkommen, Wert.

DISKUSSION

Sprichwörter mit Geld

- Wähle ein Sprichwort aus und diskutiere, was es bedeutet und ob ihr damit einverstanden seid.
 - Geld regiert die Welt.
 - Zeit ist Geld.
 - Geld stinkt nicht.
 - Geld verdirbt den Charakter.
 - Geld macht nicht glücklich, aber es beruhigt.
- Präsentiere die Ergebnisse eurer Diskussion in der Klasse.

Der **Fokus** enthält die weitere Entwicklung vom Tauschen bis zum digitalen Zahlungsverkehr. Im Zentrum des Textes steht vor allem die historische Dimension. Der elektronische Zahlungsverkehr wird Thema in den Heften für die Sekundarstufe I und II sein. Der Text bietet viele Fakten. Bewusst ist die Aufgabenstellung dazu auf der Seite 7 abgedruckt. Leistungsschwächere SuS können so zurückblättern, leistungsstärkere haben die Möglichkeit, sich selbst zu prüfen, ohne im Text die Stellen nochmals nachzulesen. In leistungsschwächeren Klassen ist es eventuell sinnvoll, wenn die SuS zuerst die Fragen überfliegen, bevor sie den Text lesen. Dadurch wissen sie, worauf sie Antworten zu finden haben. Auch hier ist es sinnvoll, die SuS die Antworten im Text markieren oder unterstreichen zu lassen. Leistungsstärkere Sus können die falschen Behauptungen korrigieren bzw. richtigstellen.

Die **Lösungen** zu den Behauptungen befinden sich auf Seite 28 im Heft.

Der Streifen mit der **Illustration** unten auf den Seiten 6 und 7 stellt einzelne Stationen der Geschichte des Geldes dar: Tausch, Salzkarawane, Muschelgeld in Mauretanien, Münzen bei den Römern, Papiergeld im 19. Jahrhundert, Bancomat und Geldtransfer per Computer. Als Zusatzaufgabe können die SuS die Szenen den richtigen Stellen im Text zuordnen.

Das **Spotlight** und die **Diskussion** über Sprichwörter führen die SuS in die Bedeutung des Geldes ein, einerseits aus etymologischer Sicht, andererseits aus der Perspektive von Sprichwörtern.

Zur Herkunft der Sprichwörter:

- «Geld regiert die Welt» ist ein deutsches Sprichwort.
- «Zeit ist Geld» benutzte z.B. der amerikanische Präsident Benjamin Franklin in «Advice to a young tradesman» als «Time is money».
- «Geld stinkt nicht» stammt vom römischen Kaiser Titus Flavius Vespasian (9–79). Er hat als erster Steuern für öffentliche Toiletten erhoben und wurde deshalb von seinem Sohn getadelt. Er soll geantwortet haben: «Pecunia non olet».
- «Geld verdirbt den Charakter» gibt es in verschiedenen Abwandlungen: «Geld verdirbt den Charakter, vor allem, wenn man keins hat» (Gabriel Laub), «... vorausgesetzt, man hat einen» (Peter Ustinov).
- «Geld macht nicht glücklich, aber es beruhigt» gibt es auch in verschiedenen Abwandlungen, z.B.: «Geld macht nicht glücklich. Aber mit 20 Millionen ging es mir schlechter als mit 50» (Arnold Schwarzenegger).

Bei Bedarf können die SuS weitere Sprichwörter mit Geld recherchieren, z.B. mit der Eingabe «Zitat» und «Geld» in eine Suchmaschine.

In Klassen mit fremdsprachigen SuS eignet sich das Thema, um dem Thema interkulturell zu begegnen: Die SuS bringen Sprichwörter aus ihrer Muttersprache mit und erklären, was damit gemeint ist. Manche Kulturen haben Sprichwörter, die uns sofort einleuchten, obwohl sie uns im Wortlaut nicht vertraut sind, z.B. das japanische Sprichwort: «Hätte er Geld, wäre auch der Tölpel ein Herr».


Seite 9

Geld verstehen

FOKUS

Wie sicher ist unser Geld?
Der Materialwert einer Hunderternote liegt bei wenigen Rappen, die Herstellung pro Note kostet 30 Rappen. Was macht unser Geld so wertvoll?
Während früher die Münzen tatsächlich einen Materialwert besaßen, haben unsere Banknoten heute einen ganz anderen Wert. Ihr Wert wird durch die Schweizerische Nationalbank gedeckt (garantiert). Die Schweizerische Nationalbank gibt uns die Sicherheit, dass wir für 100 Franken Waren oder Dienstleistungen einkaufen können. Daher ist es wichtig, dass Geld sicher gegen Fälschungen ist. Die Schweizer Banknoten haben über ein Dutzend Sicherheitsmerkmale, die es Fälschern erschweren, sie zu kopieren.

1. Untersuche eine Zehner- oder Zwanzigernote. Wie viele Sicherheitsmerkmale findest du?
Markiere sie auf der Abbildung.




2. Prüfe deine Ergebnisse mit der Website der Schweizerischen Nationalbank www.snb.ch > Bargeld > Die aktuelle Banknotenserie > Das Sicherheitskonzept.

Klassengeld
Zum Leihmittel gibt es Klassengeld. Ihr bekommt das Klassengeld im Internet unter <https://www.snb.ch/de/finanzieren/ih/lehnmittel/klassengeld>. Diese Währung kann euch in der Klasse zum Kauf von Dienstleistungen und Waren dienen. Probiert sie aus und diskutiert:

- Ihr wollt euer Zinsli verkaufen. Wie viel ist es wert?
- Ihr helft jemandem bei den Hausaufgaben. Was kostet das pro Viertelstunde?
- Wie gestaltet ihr eure Preise?
- Wo seid ihr mit der Währung erfolgreich?

Was wäre, wenn ...
... wir Geld mit dem Kopierer ausdrucken würden?

- Welche Auswirkungen auf den Wert des Geldes hätte das?
- Diskutiert gemeinsam die Vor- und Nachteile.



9 >>

Im **Fokus** «Wie sicher ist unser Geld?» geht es um die Sicherheit: Ist unser Geld sicher? Wer garantiert, dass das Stück Papier «Hunderternote» auch 100 Franken wert ist? Wie sind Geldscheine gegen Fälschung gesichert?

Die **Lösung** der Aufgabe 2 ist auf Seite 28 im Heft abgedruckt. Es lohnt sich, die Website der Schweizerischen Nationalbank zu konsultieren, auf der viele interessante Details zu den Sicherheitsmerkmalen zu finden sind (www.snb.ch/de/i/about/cash/current/id/cash_security).

Was wäre, wenn ... regt die SuS an, sich mit der Sicherheit auseinanderzusetzen, die die Schweizerische Nationalbank gewährt. Jedes Kind weiss, dass Geldfälschen verboten ist. Warum das so ist, darüber haben die SuS wohl noch kaum nachgedacht. Neben der persönlichen Bereicherung ist bei Geldfälschungen in grossem Ausmass auch die Stabilität einer Währung in Frage gestellt.

Klassengeld

Damit die SuS das Funktionieren einer eigenen Währung ausprobieren können, steht im Internet Klassengeld zum Download bereit. Es ist sinnvoll, mit den SuS Klassenregeln und -bedingungen zu diskutieren und sie anschliessend die Währung während einer gewissen Zeit ausprobieren zu lassen. Die SuS werden selbst entdecken, wo und wie sie die Währung am besten einsetzen können.

MODUL 2: ERSTES GELD VERDIENEN

Lernziel

Die SuS

- wissen, wie Menschen ihr Geld verdienen;
- können Unterschiede zwischen sowie Vor- und Nachteile von Dienstleistung, Produktion und Handel benennen;
- kennen verschiedene Begriffe für «Lohn»;
- können eine eigene Geschäftsidee nach vorbestimmten Kriterien untersuchen;
- kennen die Begriffe «Einnahmen» und «Ausgaben» und können sie richtig zuordnen;
- haben ein erstes Verständnis davon, wie Geld und Güter getauscht werden.

Zeitbedarf

Für die Behandlung des ganzen Moduls wird mit 3 bis 4 Lektionen gerechnet.

Hinweise zur Durchführung

Seiten 10 und 11

Erstes Geld verdienen

Julie hat am Dorfplatz den ersten Auftritt mit ihrer Band, Brian ist ihr Manager! Tauscht euch zu den folgenden Fragen aus.

1. Warum ist Brian mit der Aufteilung der Gage (sprich: Gasse) nicht einverstanden?
2. Was bedeutet «Lohn»? Was «Gage»? Versucht, den Unterschied herauszufinden.
3. Wie verdient die Frau am Stand mit den Schokoladenfruchtgipschen ihren süßen Welke? Kosten hat sie?

SPOTLIGHT

Kinderarbeit ist in der Schweiz verboten
Freiwillig und aus eigener Initiative dürfen Kinder hingegen eigenes Geld verdienen. Von Unternehmern dürfen Kinder frühestens ab dem Alter von 13 Jahren für kleine Botengänge und erst ab 15 Jahren fest angestellt werden.

DISKUSSION

Das erste eigene Geld
Viele von euch bekommen vermutlich Taschengeld oder Geldgeschenke zum Geburtstag oder zu anderen Festen. Diskutiert in Gruppen. Notiert anschließend eure Ideen und Antworten zu den folgenden drei Fragen und diskutiert im Plenum.

1. Wie kommt ihr zu Geld?
2. Wovon euch hat schon selbst Geld verdient? Mit welcher Arbeit?
3. Wie können Kinder selbst eigenes Geld verdienen? Schaut euch die Ideen an und ergänzt sie mit euren Ideen.

Rasen mähen • Kinder hüben • Für jemanden einkaufen gehen • Velo putzen • Mit dem Hund spazieren gehen • Karten spielen • Bei den Hausaufgaben helfen • Keller/Estrich aufraumen • im Geschäft der Eltern mithelfen • Auto waschen

Geld verdienen

FOKUS

Dienstleistung - Produktion - Handel
Julie erhält mit ihrer Band eine Gage. Dafür singt sie auf der Bühne. Brian verrichtet eine ganz andere Arbeit: Er organisiert für die Band im Hintergrund den Auftritt. Beide, Julie und Brian, erbringen eine Dienstleistung. Ganz anders die Frau am Stand mit den Schokoladenfruchtgipschen. Sie produziert eine Ware. Diese verkauft sie anschließend an ihrem Stand. Sie handelt mit dem Schokoladenfruchtgipschen. Sie ist die einzige, die Schokoladenfruchtgipschen anbietet, und hat daher viele Kundinnen und Kunden. Dienstleistungen haben einen grossen Vorteil: Es braucht dafür kein Warenlager wie beim Handel und keine grossen Produktionsräume. Dienstleistungen sind allerdings manchmal schwer vergleichbar. Kann die Person die Sache, die sie anbietet, gut anbieten sie schnell? Bei Produktion und Handel lassen sich die Preise meist leichter vergleichen.

Überlege dir in welchem Bereich du tätig werden willst: Dienstleistung, Produktion oder Handel. Erstelle einen kleinen Businessplan für deine Geschäftsidee.

Mein Businessplan

1. Womit willst du Geld verdienen?
2. Was sind deine Stärken? Was kannst du gut?
3. Gibt es Konkurrentinnen oder Konkurrenten, die das Gleiche anbieten?
4. Wer sind die möglichen Kundinnen und Kunden?
5. Wie willst du deine Kundinnen und Kunden erreichen? Wie machst du Werbung?
6. Welche Kosten entbehren für dich?

SPOTLIGHT

Was ist ein Businessplan?
Wer eine Geschäftsidee hat, der macht sich mit Vorteil einen sogenannten Businessplan (sprich «Businessplan») im Businessplan werden alle Dinge notiert, die wichtig sind, um mit der Geschäftsidee Erfolg zu haben.

Der **Comic** führt ins Thema «Erstes Geld verdienen» ein. Es ist sinnvoll, dass die SuS den Comic zuerst für sich lesen und ihn anschliessend zu zweit oder in kleinen Gruppen erforschen, die einzelnen Szenen deuten und sich ein Bild der Situation machen. Die Fragen unter dem Comic zielen auf das Verständnis des Comics ab und holen die SuS bei ihrem Vorwissen ab. Die **Lösungen** zu den Aufgaben befinden sich auf Seite 29 im Heft.

Die folgenden Seiten des Moduls gehen diesen Fragen dann zum Teil auf den Grund.

Die **Diskussion** nimmt das Thema «Erstes Geld verdienen» auf. Die SuS tauschen sich in Gruppen über die Fragen aus. Es ist möglich, dass sich die SuS im Sinne es kooperativen Lernens zuerst allein, dann in Partnerarbeit und erst zum Schluss im Plenum mit den Aufgabenstellungen befassen.

Das **Spotlight** auf Seite 10 und die Anregung **Was wäre, wenn ...** lenken den Fokus auf die Tatsache, dass Kinderarbeit in der Schweiz gesetzlich geregelt ist. Die Anregungen lassen sich zur Diskussion, zum Philosophieren oder für eine schriftliche Auseinandersetzung nutzen.

Der **Fokus** auf Seite 11 dient als Input. Im Folgenden geht es darum, dass die SuS ein erstes Verständnis für die Kategorien Dienstleistung, Produktion und Handel entwickeln und die Unterschiede sowie die Vor- und Nachteile erkennen. Der Input dient als Basis für den kleinen Businessplan, den die SuS entwickeln werden. Dabei geht es vor allem auch darum, dass die SuS erkennen, wo ihre Stärken liegen. Sind sie eher Dienstleistungs- oder Handelstypen?

Die Aufgabe kann gut auch in Partnerarbeit gelöst werden. Dabei ist es sinnvoll, Paare zu bilden, die ähnliche Businessideen haben.

Seite 12

FOKUS

Woher kommt der Lohn?
Jugendliche in Ausbildung und Erwachsene erhalten für ihre Arbeit Geld. Wer angestellt ist, bezahlt dabei meist einen Monatslohn.

Philipp Fischer-Taylor ist kaufmännischer Angestellter in einem kleinen Unternehmen. Immer Ende Monat bekommt er den Lohn auf sein Konto ausbezahlt. Er arbeitet 40 Stunden pro Woche und beginnt seine Arbeit immer morgens um halb acht Uhr.

Pamela Fischer-Taylor ist selbstständige Physiotherapeuten. Sie hat eine eigene Praxis, in der sie verunfallte oder kranke Patientinnen und Patienten behandelt. Pamela Fischer-Taylor verrechnet ihrem Job Stunde. Sie verdient nur dann, wenn sich Patientinnen und Patienten bei ihr behandeln lassen. Daher hat sie auch keine festen Arbeitszeiten. Oftmals arbeitet sie abends.

Künstlerinnen und Künstler wie Julie bekommen eine Gage. In dieser Gage ist die Probe- oder Hochzeitszeit und alles Weitere inbegriffen, was mit dem Auftritt zu tun hat.

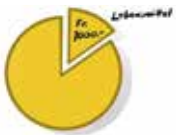
Diskutiert in Gruppen:

1. Was sind Vor- und Nachteile einer Arbeit, wie sie Philipp Fischer-Taylor ausübt?
2. Was sind Vor- und Nachteile einer Arbeit, wie sie Pamela Fischer-Taylor ausübt?
3. Welcher Art von Arbeit gehen eure Eltern nach?
4. Welche Art von Arbeit könnt ihr euch für euch selbst vorstellen? Warum?

SPOTLIGHT

Was wäre, wenn ...
... du bereits mit deinem Lohn eine Familie ernähren müsstest?

- Angenommen, du hättest pro Monat 5000 Franken. Wofür müsstest du Geld ausgeben? Wie würdest du das Geld einteilen? Teile den Kreis ein und beschrifte die Segmente.



Lohn, Gage, Rente ...
Für Angestellte heisst der Lohn häufig auch Gehalt oder Salary. Der Begriff «Salary» ist mit «Salt» verwandt, das einst eine wichtige Salzwasser war. Römische Legionäre bekamen früher einen Teil ihres Lohnes in Form von Salz. Künstlerinnen und Künstler erhalten eine Gage, ehemalige Berufstätige eine Rente oder Pension.

Auf dieser Seite steht die Frage im **Fokus**, woher der Lohn kommt und wie er eingeteilt werden kann, um damit eine Familie zu ernähren.

Am Beispiel der Familie Fischer-Taylor erfahren die SuS den Unterschied zwischen Angestellten-dasein und Selbstständigerwerbenden. Wiederum geht es darum, einen ersten Eindruck von den unterschiedlichen Arten zu bekommen, den Lebensunterhalt zu verdienen.

Was wäre, wenn ... widmet sich der Frage, wie der Lohn ausgegeben wird, und bereitet damit einerseits auf die kommende Seite vor und andererseits auf das Modul «Geld ausgeben». Die SuS denken zuerst selbst darüber nach, wie das Budget einer Familie aussieht, bevor sie dann im Laufe der nächsten Seiten Inputs zu diesem Thema erhalten. Es geht hier noch nicht um ein perfektes Budget, sondern darum, erste Ideen zu entwickeln, wofür Familien Geld ausgeben. Hier ist wiederum im Sinne des kooperativen Lernens eine erste kurze Beschäftigung in Einzelarbeit, dann ein Austausch in Partnerarbeit und schliesslich im Plenum sinnvoll. Ziel ist es, in dieser Heranführung an möglichst viele Kostenfaktoren zu denken, die im Familienbudget anfallen. Der Budgetbegriff wird im nächsten Modul 3 eingeführt, wo die SuS anhand von Ferien nochmals intensiv daran arbeiten, alle Kosten für Ferien systematisch zusammenzutragen.

Das **Spotlight** ist eine Wortsammlung zur Frage, wie «Lohn» auch noch heisst. Dieses Thema kann je nach Interesse bereits auf der Mittelstufe oder dann auf der Oberstufe ausgebaut werden (Alimente, Sold, Salär usw.).

Seite 13

Geld verdienen

FOKUS

Was passiert mit dem Geld, das wir ausgeben? Woher kommt es?
 Wohin fließt es?
 Julie und ihre Freundinnen bekommen vom Festkomitee des Dorffestes eine Gage. Sie machen **Einnahmen**, das Festkomitee nimmt Geld von den Festbesuchern ein, die Eintritt bezahlen. Die Festbesucher bezahlen den Eintritt von ihrem Lohn, ihrer Rente oder ihrem Taschengeld.
 Julie hat auch **Ausgaben**. Sie kauft mit dem Geld Schweinefleisch, speisen. Sie bringt ihr Geld so wieder in Fluss. Die Unternehmerin des Standes am Dorfplatz nimmt Geld ein. Mit diesem Geld kann sie wieder um selbst etwas kaufen.

1. Julie hat Geld verdient und gibt es wieder aus. Fülle die drei Begriffe an der richtigen Stelle ein.

GAGE	ZUTATEN FRUCHTSPIESSCHEN	KONSUMAUSGABE	
------	--------------------------	---------------	--

2. Übertrage diese Situation auf deine Lebenssituation. Woher kommt dein Geld? Wo gibst du es wieder aus? Zeichne, was auf dich zutrifft.

Im **Fokus** dieser Seite steht die Frage, wie Einnahmen und Ausgaben zusammenspielen. Am Beispiel von Julie versuchen die SuS in **Aufgabe 1**, die Grafik zu ergänzen. Die **Lösung** dazu ist auf Seite 29 im Heft zu finden.

Anschliessend übertragen sie in **Aufgabe 2** die vorgegebene Situation auf ihren Alltag, indem sie aufzeigen, wie Geld und Güter «fliessen».

MODUL 3: AUSGABEN PLANEN

Lernziel

Die SuS

- wissen, wozu Pläne und Budgets dienen;
- können für eine gegebene Situation ein Budget erstellen;
- können für sich selbst ein Budget erstellen;
- erkennen, wie sie persönlich mit Wünschen umgehen;
- erkennen, wo Sparen hilft, Wünsche zu erfüllen;
- können selbst einen konkreten Sparplan entwickeln und das Sparziel in Etappen unterteilen.

Zeitbedarf

Für die Behandlung des ganzen Moduls wird mit 3 bis 4 Lektionen gerechnet.

Hinweise zur Durchführung

Seiten 14 und 15

Ausgaben planen

Julie und Brian setzen sich beim Familien-Mittag durch. Die Ferienreise geht ins Toscan. Tauscht euch zu den folgenden Fragen das:

1. Warum überträgt der Vater die Reiseplanung den beiden Kindern?
2. Warum sollen Julie und Brian die Kosten planen?
3. Warum tauschen Schwierigkeiten bei der Planung auf?
4. Was ist der Vorteil einer genauen Planung?

Reiseplanung für Abenteuerferien
Julie und Brian wünschen sich Abenteuerferien. Was sind für dich Abenteuerferien?

1. Schreibe fünf Ideen auf, die für dich zu Abenteuerferien gehören.

2. Tragt in Gruppen die Ideen zusammen und notiert sie auf Zetteln.
3. Ordnet die Zettel: Was kostet etwas? Was kostet nichts und macht trotzdem Spass?
4. Was würdest ihr Julie und Brian raten, damit sie Kosten sparen können? Tragt aus jeder Gruppe die zwei besten Ideen zusammen.

Was wäre, wenn ...
... du reich wärest?
• Wo würdest du deine Ferien am liebsten verbringen?
• Würdest du die Ferien anders verbringen als bisher?

Geld verwalten

Budget
Der Vater erwartet von Julie und Brian, dass sie die Kosten der Ferien planen und ein Budget (sprich: Büchse) erstellen.
Ein Budget ist ein Plan über die zukünftigen, erwarteten Einnahmen und Ausgaben. Nicht nur Unternehmen machen Budgets, auch Privatpersonen und Familien planen ihre Einnahmen und Ausgaben. Die Einnahmen und die Ausgaben sollen mindestens ausgeglichen sein. Die Einnahmen dürfen auch grösser sein als die Ausgaben. Ein Budget hilft, zu verhindern, dass die Ausgaben grösser sind als die Einnahmen. Wer vorerst plant, wie oft das Geld rechen wird.
Damit ein Budget ausgeglichen ist, sollen Einnahmen und Ausgaben im Gleichgewicht sein.

1. Für welche Situationen lohnt es sich, ein Budget zu machen? Findet in der Gruppe drei gute Beispiele.

2. Machst du dir manchmal auch Gedanken, wie du dein Geld ausgeben willst? Wie machst du das? Tauscht euch in Gruppen dazu aus.

Der **Comic** stellt eine Familiensituation dar, in der es um die Planung von Ferien geht. Es ist sinnvoll, dass die SuS den Comic zuerst für sich lesen und ihn anschliessend zu zweit oder in kleinen Gruppen erforschen, die einzelnen Szenen deuten und sich ein Bild der Situation machen. Die Fragen unter dem Comic zielen auf das Verständnis des Comics ab und holen die SuS bei ihrem Vorwissen ab. Die **Lösungen** zu den Aufgaben befinden sich auf Seite 29 im Heft. Die folgenden Seiten des Moduls gehen diesen Fragen dann zum Teil auf den Grund.

Zuerst machen sich die SuS in der **Aufgabe** «Reiseplanung für Abenteuerferien» selbst Gedanken, was alles zu Abenteuerferien gehört. Hier geht es darum, dass sie sich vertieft in das Thema eindenken, damit sie anschliessend fähig sind, alle Kosten zusammenzutragen. Zudem sollen sie erkennen, dass der Spassfaktor nicht allein vom Geld abhängt.

In der Anregung **Was wäre, wenn ...** können die SuS über ihre eigenen bisher verbrachten Ferien reflektieren. Die Anregung kann wiederum als Diskussion, zum Philosophieren oder für die schriftliche Auseinandersetzung genutzt werden. Die Fragen können ergänzt werden durch den Zusatz «..., und wärst du dann glücklicher als heute?».

Anschliessend dient der **Fokus** «Budget» auf Seite 15 als Input, um Sinn und Zweck eines Budgets zu erfahren. Die Gruppenarbeiten unten auf der Seite lassen sich gut auch als Partnerarbeit oder in Einzelarbeit lösen und anschliessend im Plenum vergleichen. Zentral ist, dass die SuS das Budget als ein Planungsinstrument kennenlernen. Vermutlich ist es den meisten vertrauter, im Nachhinein zu erkennen, wo sie wie viel Geld ausgegeben haben. Auch das wird noch Thema sein (vgl. S. 27 «Die Ausgaben im Griff»). Finanzkompetenz äussert sich allerdings vor allem auch in der Fähigkeit, vorausschauend zu planen. Darum wird hier viel Gewicht auf das Budget gelegt.

Seiten 16 und 17

Selbst ein Budget erstellen

Mit dem Budget will der Vater sicherstellen, dass das vorhandene Geld für die Ferien reicht. Doch was gehört in ein Budget? Bevor du alles auf dem Budgetblatt zusammentragen kannst, brauchst du eine Übersicht über alle vorgesehenen Einnahmen und Ausgaben.

- Welche Kosten fallen bei Abenteuerferien an? Notiert zu zweit alle wichtigen Ausgaben.

- Findet nun die Oberbegriffe, zum Beispiel «Übernachtung», und markiert sie mit einer Farbe.
- Ordnet nun in einem Mindmap alles an, was an Kosten bei den Abenteuerferien für die Familie Fischer-Taylor anfällt. Auf die Hauptknoten kommen die Oberbegriffe, zum Beispiel «Übernachtung».

4. Vergleicht in kleinen Gruppen eure Mindmaps. Habt ihr alle an alles gedacht? Ergänzt, wo nötig, euer Mindmap.

TIPP

Alle, die Geld einnehmen und Geld ausgeben, können ein Budget erstellen. Auch du kannst mit deinem Taschengeld oder mit Geldgeschenken ein einfaches Budget erstellen. Wichtig ist, dabei an alles zu denken. Sonst stimmt das Budget bald nicht mehr mit den tatsächlichen Einnahmen und Ausgaben überein.

Geld verwalten

Das Ferienbudget der Familie Fischer-Taylor

Ein einfaches Budget hat die zwei Spalten «Einnahmen» und «Ausgaben». Bei den Ferien der Familie Fischer-Taylor entsprechen die Einnahmen dem 1500 Franken, die die Eltern zur Verfügung stellen. Die Ausgaben sind alles, was die Familie Fischer-Taylor an Geld für die Ferien benötigt.

- Brian und Julie haben zusammengetragen, was wie viel kostet. Lest den Text und markiere alle wichtigsten Budgetposten.

Für die Reise gibt es verschiedene Möglichkeiten: Reist die verköpfige Familie mit dem Auto ins Tessin, dann kostet die Fahrt etwa 150 Franken. Eine Bahnreise für vier Personen kostet etwa gleich viel. Das günstigste Hotel kostet für 2 Zimmer pro Nacht 140 Franken. Die Jugendherberge kostet 35 Franken pro Person und Nacht. Die Nacht auf dem Zeltplatz kostet 90 Franken für die ganze Familie ohne Frühstück. Für das Essen rechnen Julie und Brian pro Tag mit 70 Franken. Das Fun-Karting kommt auf 35 Franken pro Person zu stehen. Die Fahrradmiere für den Bike-Park und die Downhill-Prize kosten pro Halbtags und Person 40 Franken. Eine Stunde im Kletterpark kostet 10 Franken pro Kind und 30 Franken für Erwachsene. Für Einkauf von Souvenirs auf einem italienischen Markt rechnen Julie und Brian 80 Euro (100 Franken). Der Ferienplatz für Hand Nino kostet 35 Franken pro Tag. Brian wünscht sich die Ferien so sehr, dass er auch sein Geburtstagsgeld von 100 Franken dafür einsetzt.

- Plane nun das Budget der Familie Fischer-Taylor. Übertrage die Kosten in die richtige Spalte. Die Reise soll sieben Tage (6 Nächte) dauern. Wäge dabei die Kosten für die Reise und die Unterkunft ab. Wofür entscheidest du dich?

Was?	Einnahmen	Ausgaben
Feriengeld Familie Fischer-Taylor	1500	
Geburtstagsgeld Brian		
Reise		
Übernachtungen Zeltplatz		
Mahlzeiten		
Taschengeld		
Fun-Karting		
Kletterpark		
Fahrradmiete		
Ferienpension Nino		
Total		

- Diskutiert: Das Geld reicht nicht. Was gibt es für Möglichkeiten? Worauf würdet ihr verzichten?
- Wohin willst du in die Ferien reisen? Recherchiere im Internet und stell ein Budget für deine Traumreise zusammen. Hier kannst du die Reisekosten einfach berechnen: www.routerank.com.

Die **Aufgabe 1** unter dem Titel «Selbst ein Budget erstellen» regt die SuS an, zuerst Ausgaben während Ferien zu sammeln und frei zu notieren. In **Aufgabe 2** gilt es, sinnvolle Oberbegriffe zu wählen, damit sich die Ausgaben strukturiert in einem Mindmap darstellen lassen. Eine mögliche Struktur gibt die **Lösung** auf Seite 30 im Heft vor.

In der **Aufgabe** «Das Ferienbudget der Familie Fischer-Taylor» geht es darum, die Begriffe des Mindmaps in ein Budgetblatt abzufüllen. Das geschieht auf Seite 17 anhand eines Texts. Die SuS haben die Aufgabe, den Text von **Aufgabe 1** genau zu lesen und alle Budgetposten ins Budgetblatt in **Aufgabe 2** zu übertragen. Bei der Addition werden sie feststellen, dass die Einnahmen geringer sind als die geplanten Ausgaben (vgl. dazu die **Lösung** auf Seite 30 im Heft). Dieser Umstand kann in einer Klassendiskussion erläutert werden. Die SuS können sich in **Aufgabe 3** Gedanken machen, ob sie einfach Ausgaben kürzen wollen oder ob sie kreative Ideen haben, wie sie die fehlenden Einnahmen ersetzen können.

Die **Aufgabe 4** erweitert die Thematik und kann interessierten SuS dazu dienen, ihre Traumreise zu planen.

DISKUSSION

Umgang mit Wünschen
Nicht immer lassen sich alle Wünsche im Leben erfüllen. Wie geht ihr mit Wünschen um?
Diskutiert in Gruppen folgende Fragen und stellt anschließend eure Ergebnisse im Plenum vor:

- Was macht ihr, wenn ihr einen Wunsch nicht sofort erfüllen könnt?
- Wie geht ihr mit unerfüllbaren Wünschen um?
- Wie lange könnt ihr auf die Erfüllung von Wünschen warten?
- Welche Wünsche wollt ihr euch sofort erfüllen? Welche können warten?

Bedürfnisse im Laufe des Lebens
Menschen haben je nach Alter und Lebensumständen verschiedene Bedürfnisse und Wünsche.

1. Notiere hier deinen größten Wunsch, und schau in ein paar Wochen, ob er immer noch an oberster Stelle deiner Wunschliste steht.

2. Schreib deinen größten Wunsch auf, der sich nicht mit Geld bezahlen lässt.

SPOTLIGHT

Wunsch und Bedürfnis
Manchmal wird unterschieden zwischen Wunsch und Bedürfnis. Was der Mensch unbedingt braucht, ist ein Bedürfnis. Wünsche gehen darüber hinaus, Sie sind eher Luxus und erfreuen zusätzlich.

Kleine Kinder sparen für Spielzeug und wünschen sich einen Ausflug in den Zoo.

Schulkinder sparen für ein Smartphone und wünschen sich gute Noten.

Junge Paare wünschen sich eine Familie und sparen für ein neues Auto.

Eine Familie spart für ein Haus und wünscht sich viel Freizeit.

FOKUS

Sparen – Sparziele – Sparplan
Familie Fischer-Taylor spart für ein neues Auto. Damit sich der Wunsch erfüllt, ist das Ferienbudget beschränkt. Jeden Monat legen die Eltern einen bestimmten Betrag auf ein Konto. Etwa in einem Jahr soll der Wunsch Wirklichkeit werden. Familie Fischer-Taylor wird ein neues Auto bekommen.


Wer spart, macht sich am besten einen Sparplan mit Etappenzielen. Wie viel willst ich jeden Monat besparen? Wie viel willst ich bis Ende Jahr gespart haben?
Sparziele können kurzfristig oder langfristig sein. Wer langfristig spart, der erfüllt sich den Wunsch erst in Wochen, Monaten oder sogar Jahren.

1. Wofür sparst du? Sparst du kurzfristig oder langfristig?

2. Wie gehst du beim Sparen vor?

3. Welche langfristigen Sparwünsche hast du?

4. Zeichne deinen Wunsch. Notiere für einen deiner Sparwünsche Etappen, die du erreichen willst. Bis wann willst du welches Stufe erreicht haben?



Was tun, wenn sich Wünsche nicht erfüllen lassen? Wie verändern sich Wünsche im Laufe des Lebens? Mit diesen Fragen befassen sich die SuS auf dieser Doppelseite einerseits in der **Diskussion**, andererseits auch in der **Aufgabe** «Bedürfnisse im Laufe des Lebens» und im **Spotlight**. Damit wird auch die Frage relevant, was wirkliche Wünsche sind, was Grundbedürfnisse sind und ob Wünsche sich immer mit Geld verwirklichen lassen. Ziel ist es, dass die SuS ihre Grundbedürfnisse und Wünsche erkennen und sich bewusst werden, wie sich Wünsche im Laufe der Zeit auch ändern.

Gewisse Wünsche lassen sich sofort mit Geld erfüllen, doch manchmal geht es nur mit Sparen. Sparen verlangt Durchhaltevermögen. Die Seite 19 widmet sich im Fokus den Fragen von kurz- und langfristigem Sparen und der Frage, wie sinnvollerweise Sparziele etappiert werden. Die Erfahrung zeigt, dass es wichtig ist, alle Kräfte darauf zu verwenden und ein Ziel dauernd vor Augen zu haben. Manchen Menschen hilft es, sich Bilder des ersehnten Ziels aufzuhängen, sie als Bildschirmhintergrund immer vor sich zu haben und allen Freunden und Bekannten von ihrem Sparziel und den Etappen zu berichten. Ein Austausch in der Klasse kann die SuS ermuntern, ihre Erfahrungen mit Sparen sowie mit Erfolgen und Misserfolgen mit anderen zu teilen. Die SuS können ihr Sparziel anhand der Treppe in **Aufgabe 4** aufschreiben und Etappen dazu notieren oder sich auf einem separaten Blatt eine eigene Treppe zeichnen. Wichtig ist, dass sie neben dem Etappenziel auch immer ein Datum notieren, bis zu dem sie die Etappe erreichen wollen.

MODUL 4: SICH BEDÜRFNISSE UND WÜNSCHE ERFÜLLEN

Lernziel

Die SuS

- kennen Wünsche von Jugendlichen;
- kennen eigene Wünsche, insbesondere Konsumwünsche;
- wissen, wie sie von Werbung und Labels beeinflusst werden;
- wissen, was sie ausser Trends und Werbung bei der Produktwahl und beim Kaufen beeinflusst;
- kennen den Unterschied zwischen Barkauf und Ratenkauf;
- können ihre Einnahmen und Ausgaben in einer einfachen Übersicht oder Ausgabenkontrolle darstellen.

Zeitbedarf

Für die Behandlung des ganzen Moduls wird mit 3 bis 4 Lektionen gerechnet.

Hinweise zur Durchführung

Seiten 20 und 21

Sich Bedürfnisse und Wünsche erfüllen

Brian wünscht sich sehnlichst ein Smartphone. Tauscht euch zu den folgenden Fragen aus:

1. Was glaubt ihr, kann Brian seine Eltern überzeugen? Was spricht dafür, was dagegen?
2. Wie bereitet sich Brian vor, um seine Eltern zu überzeugen?
3. Wie geht ihr vor, wenn ihr eure Eltern von einer Anschaffung überzeugen wollt?

Konsumwünsche

1. Brian wünscht sich ein Smartphone. Was spricht für ein Smartphone? Was spricht dagegen?
2. Erstelle zu zweit eine Liste von Argumenten für und gegen ein Smartphone.

Für ein Smartphone spricht	Gegen ein Smartphone spricht
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Was wäre, wenn ...
... du eine Million Franken zum Ausgeben hättest?

- Welche Wünsche würdest du dir erfüllen? Für wen würdest du dein Geld einsetzen: nur für dich oder auch für andere?

Geld ausgeben

Was sich Jugendliche wünschen

Ein deutsches Supercenter oder vielleicht nur Weltfrieden? Amerikanische Psychologen haben erforscht, was Jugendliche wählen, wenn sie die Wünsche freilegen. Dabei gibt es klare Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen.

Zwei von fünf Jugendlichen würden als einen der drei Wünsche Richtum wählen, jeder dritte Wunsch zählte wollte schöner aussehen oder dünner sein.

FOKUS

war ein Gegenstand, zum Beispiel eine neue Spielkonsole. Etwas jeder Achte wünscht sich gute Noten oder Erfolg im Sport. Jeder Sechste hätte gerne Klempnerarbeiten, jeder Fünftel wünschte sich Weltfrieden.

Mädchen wünschten sich eher, dass der Wunsch die ganze Familie glücklich macht. Nur eines jeder Zweite wollte schöner aussehen oder dünner sein.

Welche Wünsche hast du?

1. Lies die Liste und ergänze drei eigene Wünsche.
ein cooles T-Shirt • eigener Computer im Zimmer • ein Haustier • Weltfrieden • Smartphone • gute Freunde • jemand, der mich versteht, wenn es mir schlecht geht • sauberes Trinkwasser • genug zu essen • mehr Sachgeld • neue Turnschuhe • ein cooles neues Fahrrad • eine neue Spielkonsole • gute Noten • nie mehr Streit • ein Musikinstrument beherrschen • mehr Freizeit • eine lange Reise • eine glückliche Familie
2. Kreuze die drei Wünsche ein, die dir am wichtigsten sind.
3. Markiere alle Dinge, die sich mit Geld kaufen lassen, mit Rot und alle, für die es kein Geld braucht, mit Grün. Sind deine drei wichtigsten Wünsche Konsumwünsche?
4. Mache Kaufen glücklich? Wähle ein Zitat aus und schreibe dem Denker deine Gedanken in mindestens fünf Sätzen.

«Ein jeder Wunsch, wenn er erfüllt, kriegt augenblicklich junge.»
Voltaire, Bussch

«Wenn die einen Menschen glücklich wählen willst, dann Dinge nicht ändern. Reichtum hinzu, sondern minus ihnen ewige von seinen Wünschen.»
Epiktet von Seneca

«Es gibt ein erfülltes Leben trotz vieler unerfüllter Wünsche.»
Bretschneider

Im **Comic** wünscht sich Brian sehnlichst ein Smartphone. Es ist sinnvoll, dass die SuS den Comic zuerst alleine lesen und ihn anschliessend zu zweit oder in kleinen Gruppen erforschen, die einzelnen Szenen deuten und sich ein Bild der Situation machen. Die Fragen unter dem Comic zielen auf das Verständnis des Comics ab und holen die SuS bei ihrem Vorwissen ab. Die folgenden Seiten des Moduls gehen diesen Fragen dann zum Teil auf den Grund. Im Folgenden geht es vor allem um **Konsumwünsche**, wie sie entstehen und nach welchen Kriterien Konsumenten die Produktwahl treffen. Die SuS lernen dabei verschiedene Möglichkeiten kennen, sich einen Überblick über ein Produkt zu verschaffen.

Was wäre, wenn ... regt zum Nachdenken darüber an, ob SuS mit viel Geld nur ihre persönlichen Wünsche erfüllen oder auch an andere Menschen denken würden.

Auf Seite 21 geht es im **Fokus** um eine amerikanische Studie, die zeigt, dass Jugendliche nicht nur Konsumwünsche haben. Aufgrund dieses Inputs analysieren die SuS in den **Aufgaben 1 bis 3** ihre derzeitigen Wünsche: Sind es materielle oder immaterielle Wünsche?

Oftmals stehen die materiellen Wünsche für viel tiefer liegende Wünsche, die nicht so leicht geäußert werden. Der Wunsch nach dem zehnten neuen T-Shirt kann auch ein Ausdruck davon sein, von anderen bewundert zu werden. Diskutierend kann diesen Dingen auf den Grund gegangen werden. Anregend können Fragen sein wie:

- Warum denkst du, dass du dir vor allem neue Gegenstände wünschst?
- Was macht dich glücklich, wenn du dir ein neues Smartphone gekauft hast?

Diese Fragen können direkt überleiten in die Auseinandersetzung mit den drei Zitaten in **Aufgabe 4**. Diese Aufgabe regt dazu an, der Struktur von Wünschen nachzugehen. Die Zitate eignen sich sowohl für die schriftliche Auseinandersetzung wie auch für Klassendiskussionen und das Philosophieren: Was heisst «wunschlos glücklich»? Heisst glücklich sein, keine Wünsche zu haben? Zu den Autoren:

- Epikur von Samos lebte als griechischer Philosoph in der Zeit von 240 bis 270 vor Christus. Er gilt als Anhänger des Hedonismus, bei dem Lust und Lebensfreude eine zentrale Stellung einnehmen. Lust suchen und Unlust vermeiden ist das Lebensziel. Dieses Lebensziel lässt sich in der Überwindung von Furcht (vor dem Tod), Schmerz und Begierden erfüllen.
- Wilhelm Busch (1832–1908) war selbst ein ernster und verschlossener Mensch, der als einer der einflussreichen humoristischen Dichter und Zeichner gilt. Viele seiner Gedanken illustrierte er mit Karikaturen und Bildergeschichten, die als Vorläufer der Comics gelten. Sein Zitat zeigt mit der bildhaften Sprache seine Vorliebe für das Visuelle und sein Denken in Bildern.
- Dietrich Bonhoeffer (1906–1945) war als lutherischer Theologe am deutschen Widerstand gegen den Nationalsozialismus beteiligt. Er wurde auf Befehl von Hitler als einer der letzten NS-Gegner im KZ Flossenbürg hingerichtet. Seine Schriften, die er zum Teil auch während seiner Gefangenschaft verfasste, sind von tiefem Glauben und von Hoffnung geprägt. Mit diesem Hintergrundwissen bekommen die «unerfüllten Wünsche» eine tiefe Bedeutung.

Seiten 22 und 23

FOKUS

Wie uns Werbung beeinflusst
Werbung will verkaufen. Und das geht am besten, wenn Menschen immer neue Wünsche haben. Wir lassen uns beim Kaufen von vielem beeinflussen. Wir kaufen Produkte häufig nicht, weil wir sie brauchen, sondern weil wir sie cool finden.
Was uns gefällt, behalten wir in Erinnerung. Wir denken dauernd darüber nach und ignorieren «missen» wir das Produkt haben. Das macht sich Werbung zunutze. Wenn wir Werbung sehen, fallen uns danach die Dinge, die wir cool finden, überall auf. Manchmal finden wir etwas cool, weil ein Ideal ist, oder weil der Gegenstand gerade im Trend ist.

Was will Werbung?
Werbung will informieren, bekannt machen, den Verkauf fördern und das werbende Unternehmen in ein positives Licht rücken. Werbung will uns gezielt beeinflussen. Je nachdem, wo die Werbung erscheint – im Internet, in Zeitungen, im Fernsehen usw. – hat sie andere Formen.

1. Denk dir deinen letzten grösseren Kauf nach. Was hast du gekauft?

2. Was hast du dir vor dem Kauf überlegt? Notiere deine Gedanken in einem Satz.

3. Warum hast du dich dafür entschieden? Kreuze an, was der Grund war:
 Es war ein Ersatz für etwas Altes.
 Ich habe es gebraucht.
 Mein Idol hat es.
 Meine Freunde haben es auch.
 Ich finde es cool.
 Es ist im Moment im Trend.
 Meine Freunde sind beeindruckt, wenn ich das habe.

4. War deine Kaufentscheidung gut? Hat sich der Kauf gelohnt?
Schreibe zu deinem Kauf einen Satz aus heutiger Sicht.

5. Angenommen, du hast dir für 25 Franken ein cooles T-Shirt gekauft. Was hättest du mit dem Geld sonst noch kaufen können? Notiere ein paar Dinge, die etwa gleich viel kosten und dich auch interessiert hätten.

SPOTLIGHT

Was ist ein Label?
Ein Label (oder Modetitel, spricht: Le-berl) bezeichnet sowohl eine Etikette als auch einen Markennamen. Heute werden Kleider meist sichtbar mit einer Etikette versehen, die auch Zettel ist. Bei Jeans oder T-Shirts ist ein Aufdruck oder eine aufgenähte Etikette üblich. Manchmal werden Labels auch aufgestickt. Labels machen Werbung. Sie sind ein Teil der Werbestrategie von Unternehmen.

1. Schau dir deine Kleider an. Wo findest du Labels?

2. Was heute «in» ist, ist morgen «out». Trends ändern sich immer wieder. Markiere in den Listen alles, was im Moment «in» ist, mit Grün und alles, was «out» ist, mit Rot.

Maxitrücke	Facebook	Lederjacke
Minietrücke	YouTube	Kapseltopf
kurze Haare	Twitter	Piercing
lange Haare	Clocks	Klebe-Tattoo
Schals	Turnschuhe	Litr
Combat boots	Kickboard	Armenfen
Jeans mit Löchern	Bollenbades	
Instagram	Bollenbades	

Was ist ein Trend?
Ein Trend ist eine Entwicklung in eine bestimmte Richtung. Oft beginnt eine kleine Gruppe von «Trendsettern» damit. Sobald der Trend die Massen erreicht und alle dem Trend nachschauen, haben sich die Trendsetter bereits wieder nach etwas Neuem umgesehen und setzen bereits wieder den nächsten Trend.

Umgang mit Trends
Diskutiert in Gruppen.

- Was ist heute Trend?
- Findet ihr alle das Gleiche trendy?
- Macht ihr jeden Trend mit?

Im **Fokus** auf Seite 22 und den **Aufgaben 1 bis 5** geht es um Werbung und die persönliche Auseinandersetzung damit. Die ganze Seite kann in Einzelarbeit bearbeitet und dann im Sinne des kooperativen Lernens in Partnerarbeit und im Plenum besprochen werden. So erkennen die SuS, dass andere zum Teil ähnliche Bedürfnisse und eine ähnliche Art und Weise des Umgangs mit Werbung pflegen, andere hingegen sich ganz anders verhalten. Die **Aufgabe 4** nimmt nochmals das Zitat von Wilhelm Busch auf: Manche Wünsche bekommen Junge, wenn sie erfüllt sind – es entstehen sofort wieder neue Wünsche und das Gekaufte ist nach dem Kauf oft nur noch halb so wichtig.

Auf Seite 23 stehen Labels und Trends im Mittelpunkt. In den zwei **Spotlights** werden die Begriffe definiert. Es geht dabei im Wesentlichen darum, dass die SuS sich bewusst werden, wie sie ihre Kaufentscheide treffen. Konsumwünsche kommen meist nicht aus dem Nichts, sondern haben oftmals ihren Ursprung in Dingen, die von aussen kommen: Werbung, Labels und Trends sind sichtbare Lockvögel, die auf uns wirken und denen wir uns kaum entziehen können.

In der **Diskussion** über Trends werden sich die SuS bewusst, wie die Beeinflussung läuft und wie sie sich beeinflussen lassen. Bewusst wurde darauf verzichtet, die heutigen Trends zu skizzieren, da diese rasant wechseln. Die SuS wissen selbst am besten Bescheid, was gerade angesagt ist. Zum Vergleich: Während vor ein paar Jahren die grossen Modehäuser noch zwei Kollektionen pro Jahr präsentierten – eine im Frühling und eine im Herbst –, werden den rasend schnell wechselnden Trends entsprechend heute Kollektionen im Monatsrhythmus entworfen und auf den Markt geworfen. Kaum ist etwas «in», ist es schon wieder veraltet. Trends spiegeln sich nicht nur in der Kleidermode, sondern auch in anderen Bereichen, z. B. bei der Frage nach Wertvorstellungen, Erziehungsstilen, der Ernährung, der Musik usw. Immer befriedigen wir damit unser Bedürfnis aufzufallen, anderen zu gefallen, aussergewöhnlich zu sein und auch «dabei» zu sein.

FOKUS

Was uns bei der Produktwahl beeinflusst
Es gibt verschiedene Dinge, die bei der Anschaffung von Gegenständen wichtig sind:

- Aussehen
- Preis
- Beratung beim Kauf
- Service und Garantie
- Herstellungsländ
- Verpackung
- Testergebnisse von Produkttests

Im Internet fehlt die Beratung beim Kauf. Dafür lassen sich im Internet leicht Informationen für produktneutrale Studien. Auch Testergebnisse sind im Internet leicht zu finden.


1. Tut es Brian gleich. Wählt zu zweit ein Produkt, das euch beide interessiert, und sucht dafür verschiedene Angebote. Notiert das Produkt hier:

2. Findet den günstigsten und den teuersten Anbieter. Wie gross ist der Preisunterschied? Rechnet bei Anbietern aus dem Ausland die Preise in Franken um.

Günstigster Anbieter: _____

Teuerster Anbieter: _____

Preisunterschied: _____



SPOTLIGHT

Euro €
Im europäischen Raum ist der Euro weit verbreitet. Es ist die Währung der europäischen Wirtschafts- und Währungsunion (EU). Im Moment machen 18 Länder beim Euro mit. Es gibt auch Länder, die zur EU gehören und nicht den Euro als Währung haben. In Grossbritannien beispielsweise ist nach wie vor das Pfund die Landeswährung.
Umrechnen von Währungen: www.euro-umrechner.org

Neben Trends, Werbung und Labels haben Produkte selbst auch Eigenschaften, die uns beeinflussen. Die SuS lernen im **Fokus** wichtige Kriterien kennen und machen sich dann anschliessend in den **Aufgaben** auf die Suche nach einem Produkt, das sie nach den vorgestellten Kriterien untersuchen. Diese Aufgaben eignen sich gut für eine Internetrecherche. Da die SuS dabei auch auf Produkte aus dem europäischen Ausland treffen werden, ist im **Spotlight** der Euro vorgestellt. Ein Währungsumrechner (www.euro-umrechner.org) hilft, die Preise zu vergleichen. Smartphones wie im Beispiel von Brian werden meist nicht bar, sondern über ein Abonnement gekauft. Daher ist es sinnvoll, dass die SuS hier ein Produkt wählen, für das es einen fixen Preis gibt und nicht viele, kaum zu vergleichende Konditionen. Das kann z.B. eine Spielkonsole, ein Snowboard oder etwas Ähnliches sein.

Impressum

Didaktisches Konzept und Umsetzung:
LerNetz AG – Netzwerk für interaktive Lernmedien,
Bern und Zürich

Projektleitung PostFinance AG:
Stephan Wüthrich und Laurence Kauter, Bern

22 >>

Projektleitung LerNetz:
Raphael Wild, Pamela Aeschlimann

Autorin:
Eva Woodtli Wiggenhauser, Benken (ZH)

Illustrationen:
Amadeus Waltenspühl, Luzern

Layout und Satz:
Wiggenhauser & Woodtli GmbH, Benken (ZH)

Lehrmittel zu beziehen bei:

PostDoc Schulservice
Postfach 32
3097 Liebfeld
postdoc@post.ch
www.post.ch/postdoc

Die Onlinelernplattform MoneyFit ist auffindbar unter: moneyfit.postfinance.ch

1. Auflage 2014
© PostFinance AG



Finanzkompetenz für die Jugend

Seit über zehn Jahren setzt sich das Finanzinstitut PostFinance mit kostenlosen Angeboten zur Steigerung der Finanzkompetenz der Jugend ein. Alle Angebote werden von unabhängigen Autoren und basierend auf den neuesten Lehrplänen erstellt. Die professionell aufbereiteten Lehrmittel mit separatem Kommentar für Lehrpersonen sind innovativ und unterstützen Lehrpersonen und Eltern bei der Sensibilisierung der Kinder und Jugendlichen zum Thema Geld.

PostFinance leistet somit einen wesentlichen Beitrag, damit sich Jugendliche in unserer Konsumgesellschaft kompetent, selbstständig und erfolgreich bewegen können.



Lehrmittel zu beziehen bei:

PostDoc Schulservice
Postfach 32
3097 Liebefeld
postdoc@post.ch
www.post.ch/postdoc

Online lernen mit MoneyFit:

moneyfit.postfinance.ch