

Guter Rat ist teuer

Ein Diskussionsspiel zum bewussten Umgang mit Geld

Für Jugendliche ab 14 Jahren



Entwickelt vom Verein ScienceCenter-Netzwerk, September 2014

www.science-center-net.at

Inhalt:

Spielregeln	1
Hinweise für Lehrkräfte.....	2
Fallgeschichten (rot*).....	4
Lösungsvorschläge (weiß*)	8
Zusatzkarten (blau*).....	13
Gegensatzpaare (grün*)	15
Gelbe Karten (gelb*)	16

*bitte die entsprechenden Seiten doppelseitig auf färbiges Papier in der vorgeschlagenen Farbe drucken

Guter Rat ist teuer

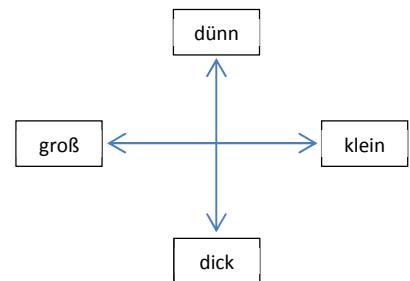
Man braucht:

- Ausgedruckte Spielkarten (je nach Kategorie in unterschiedlicher Farbe, am besten auf festem Papier) + Spielregeln
- 2-6 Personen pro Spielset
- 1 ModeratorIn
- Ev. selbst gezeichneten Koordinatensystem (x-/y-Achse) auf A3-Papier, Taschenrechner, Stifte und Notizzettel

Eine Spielrunde dauert ca. 15-20 min.

Spielregeln:

1. Vorbereitung
 - Bildet Teams (zu 2-6 Personen)
 - Teilt die „Gelben Karten“ aus. Jede Person erhält eine und kann sie einsetzen, wenn er/sie findet, dass die Diskussionsregeln nicht eingehalten werden.
2. Schätzungen
 - Wählt eine Fallgeschichte (rot) und lest euch die Vorderseite durch.
 - Schätzt gemeinsam: wie viel Geld braucht die Person? Schreibt eure Schätzung auf!
 - Dreht die Karte um und lest die weiteren Hinweise.
 - Diskutiert, wie gut eure Schätzung war. Gegebenenfalls könnt ihr die Schätzung jetzt noch anpassen.
3. Diskussion
 - Wählt zwei Gegensatzpaare (grün) und legt sie so auf: ein Paar links/rechts, ein Paar oben/unten
 - Nehmt nun einen Lösungsvorschlag (weiß) nach dem anderen und ordnet ihn in das Koordinatensystem. Einigt euch jeweils auf einen Platz, der für euch alle Sinn macht.
 - Stellt euch vor, ein guter Freund/eine gute Freundin steckt in der Situation. Was würdet ihr ihm/ihr raten?



ACHTUNG: Für die Diskussion kann sich eine Person eine Zusatzkarte (blau) ziehen. Er/sie muss befolgen, was drauf steht!

Diskussionsregeln:

- Jede/r darf ihre/seine Meinung sagen, wenn sie/er an der Reihe ist. Es gibt keine richtigen oder falschen Lösungen im Spiel.
- Jede Meinung ist gleich wichtig – Zuhören ist gefragt!
- Es geht um deine Meinung: Formuliert so: „Ich finde, dass..., weil...“ anstatt „Das ist so...“
- Es gibt keine dummen Fragen. Jede (ernst gemeinte) Frage ist gut!
- Die „Gelbe Karte“ hilft der Gruppe, sich an die Richtlinien zu halten.

Guter Rat ist teuer

Hinweise für Lehrkräfte

Man braucht:

- Ausgedruckte Spielkarten (je nach Kategorie in unterschiedlicher Farbe, am besten auf festem Papier) + Spielregeln
- 2-6 Personen pro Spielset
- 1 ModeratorIn (diese Rolle kann eine Schülerin/ein Schüler übernehmen)
- Ev. selbst gezeichneten Koordinatensystem auf A3-Papier, Taschenrechner, Stifte und Notizzettel

Das Diskussionsspiel „Guter Rat ist teuer“ ist als Einstieg ins Thema „Umgang mit Geld“ für Jugendliche ab 14 Jahren gedacht. Eine Spielrunde dauert ca. 15-20 min.

Tipps zum Spielverlauf und Spielvarianten:

- Machen Sie Ihre SchülerInnen vorab mit den Diskussionsregeln vertraut.
- Durch zufälliges Ziehen einer Fallgeschichte (anstelle des bewussten Auswählens in der jeweiligen Gruppe) lassen sich der Spielcharakter und die Dynamik des Diskussionsspiels erhöhen.
- Verteilte Rollen/Aufgaben helfen, die wesentlichen Fakten der Geschichte schnell und systematisch zu erfassen und in der Gruppe zu kommunizieren. Die Rollen/Aufgaben könnten innerhalb der Kleingruppe z.B. folgendermaßen verteilt sein:
 - Vorlesen der Geschichte
 - Mitnotieren der Fakten (Geldbeträge, Zeiträume etc.)
 - Evtl. Entwerfen einer einfachen Kalkulationstabelle und Eintragen der Beträge
 - Rolle des/der „Schatzmeisterin“: kompliziertere Rechnungen ohne/mit dem Taschenrechner ausrechnen
- Nachdem die Geschichte vorgelesen wurde (ohne die weiterführenden Hinweise auf der Rückseite) kann eine schnelle Runde zur ersten Einschätzung des notwendigen/fehlenden Geldbetrags gemacht werden. Dies führt häufig zu einem Aha-Effekt, etwa wenn im weiteren Spielverlauf die Differenz zwischen geschätztem und tatsächlich zu kalkulierendem Betrag deutlich wird bzw. schärft es das Bewusstsein für „versteckte“ und „laufende“ Kosten.

Hinweise zur Moderation des Spiels:

- Das Spiel kann pro Gruppe von einem/einer teilnehmenden Jugendlichen moderiert werden. Als Lehrkraft unterstützen Sie die ModeratorInnen bei ihrer Aufgabe und vermitteln in unklaren Situationen.
- Es kommt vor, dass Schülerinnen und Schüler als „Joker“ heikle bzw. illegale Möglichkeiten zu Geld zu kommen, vorschlagen – einerseits, weil sie in den Medien oder in ihrem Umfeld tatsächlich damit konfrontiert werden, andererseits, um Grenzen zu testen. Räumen Sie diesen „Alternativen“ Platz ein, wenn sie in der Gruppendiskussion als Optionen genannt werden:
 - Gerade das explizite Besprechen der möglichen Verläufe und Konsequenzen z.B. von Glücksspielen, Wetten, aber auch von Diebstahl, Geldfälschen etc. kann vermeintlich „leichte“ oder „coole“ Wege der Geldbeschaffung „entzaubern“.
 - Glücksspiele u.ä. können mit Hinweis auf / Berechnen der Gewinnwahrscheinlichkeiten weniger attraktiv werden.
 - Illegale Alternativen sollten immer explizit als solche bezeichnet und nicht verharmlost werden.
- Die „Gelben Karten“ dienen im Spielverlauf dazu, respektlose, beleidigende Äußerungen innerhalb der Gruppe zu beenden. Oft genügt der Hinweis auf die Funktion der Stoppkarten zu Beginn des Spiels, um einen respektvolleren Umgang miteinander zu ermöglichen.
- Zum Weiterdiskutieren: Recherchieren Sie mit den Jugendlichen, was in Österreich eigentlich passiert, wenn Schulden nicht beglichen werden (können). Möglicher Startpunkt für die Recherche: <http://www.schuldnerberatung-wien.at/beratung/>

Weiterführende Informationen zum Geld- und Bankwesen finden sich z.B. unter: <https://finanzvifzack.at/> und <http://www.geldundso.at/>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.



Jonas möchte den Mopedführerschein machen und einen Motorroller kaufen. Seine Eltern erlauben ihm den Kauf, wenn er das Geld für den Führerschein und die Hälfte für den Roller beisammen hat.

Schätzt: Wieviel Geld braucht er, damit er sich den Roller leisten kann?



Selinas Handy ist jetzt 1,5 Jahre alt und sie möchte schon länger ein neues. Jetzt bekommt sie die Werbung ihres Handyanbieters für das iPhone 5s zugeschickt. Das bekommt sie im Angebot jetzt schon um 98 €. Selina hat bereits einiges an Taschengeld gespart.

Schätzt: Wieviel Geld braucht sie, damit sie sich das Handy leisten kann?



Vroni hat zur Matura den Führerschein von ihren Eltern geschenkt bekommen. Jetzt wünscht sie sich ein Auto. Für den Gebrauchtwagen einer Kollegin ihrer Mutter müsste Vroni 5000 € zahlen.

Schätzt: Wieviel Geld braucht sie, um sich das Auto leisten zu können?

- Kosten für den Mopedführerschein im Durchschnitt 230 € (Quelle: AK Preiserhebung 2010). Mit einem eigenen Fahrzeug ist die Prüfung etwas billiger.
- Der Motorroller, den sich Jonas ausgesucht hat, kostet neu 1600 €.
- Zusatzkosten: Helm, Versicherung, Pickerl

- Preis gilt für den Handykauf bei einer monatlichen Grundgebühr von 65 € (Vertragsbindung: 2 Jahre).
- Bei Selinas bisherigen Grundgebühr von 10 € würde das Handy 699 € kosten.
- Internetnutzung ist im Tarif inkludiert
- Zusatzkosten: monatliche Fixkosten, Vertragsummeldung, neue Apps, Schutzhülle, Diebstahlversicherung?
- Keiner aus ihrer Klasse hat dieses Handy schon
- Für das neue Handy braucht Selina neue Kopfhörer – die alten wären wirklich zu wenig stylisch

- Das Fahrzeug ist super in Schuss.
- Vroni hat 3000 € gespart.
- Im Herbst beginnt sie ein Studium in Wien. Das Auto kann sie mitnehmen oder bei ihren Eltern in der Garage lassen.
- Das gesparte Geld wollte Vroni eigentlich für ihr Studium aufheben, da sie in Wien unbedingt öfter auf Konzerte und ordentliche Partys will.
- Zusatzkosten: monatliche Fixkosten (Versicherung, Parkplatz in Wien), Benzinkosten, etc.
- Die Eltern zahlen Vroni in Wien die Miete ihres WG-Zimmers und 250 € monatliches Taschengeld



Fabian reist wahnsinnig gern. Er will heuer im Sommer gemeinsam mit seinem besten Freund Mehmet InterRail fahren. Alles ist geplant, nächsten Monat soll's losgehen. Seine Eltern und Verwandte schenken Fabian zum Geburtstag einen Gutschein für das Ticket. D.h. er muss nur für die Kosten aufkommen, die unterwegs anfallen. Aber ein wenig Jause, das eine oder andere Bier und mal ein Eintritt sind ja nicht so viel. Als die beiden die Reise noch einmal im Detail durchsprechen, stellt Fabian fest, dass Mehmet's Reisekassa viel üppiger ausgestattet ist.

Schätzt: Wieviel Geld braucht Fabian nach seinem Plan, zusätzlich zum Ticket?



Marius ist 14 Jahre alt und aus Wien. Er hat sich bei mehreren Freunden Geld geborgt. Das war niemals viel: einmal 2 Euro für ein Eis, einmal 7 Euro für einen Kinobesuch, dort 3 Euro für ein Mittagessen und da 2 Euro für eine Flasche Cola. Jetzt stellen ihn seine Freunde geschlossen zur Rede. Sie haben die Schnauze voll und wollen ihr Geld zurück. Angeblich sind es mittlerweile 85 Euro geworden.



Tatjana ist 19 Jahre alt und aus dem Burgenland. Sie hat gerade zu arbeiten angefangen und verdient 1100 € brutto monatlich. Jetzt möchte sie unbedingt in eine eigene Wohnung ziehen und hat auch schon eine Wohnung gefunden, wo sie für die Miete 436 € bezahlt.

Schätzt: Wieviel Geld braucht sie, damit sich die neue Wohnung ausieht?

- Mehmet möchte mindestens 3x pro Woche in einem Hotelzimmer übernachten, und er will öfter ordentlich in Restaurants essen gehen. Selbst, wenn sie ganz billige Hotels nehmen, kommen mindestens 30 € pro Nacht dazu.
- Fabian hat nicht daran gedacht, dass in vielen Ländern zusätzlich zum Zugticket noch Reservierungskosten anfallen. Insgesamt macht das auf ihrer Strecke 150 € aus.

- Marius bekommt kein Taschengeld.

- Da Tatjana keine Kinder hat und keine Pendlerpauschale bekommt, bleiben ihr pro Monat ca. 935 € netto von ihrem Gehalt.
- Zusätzlich zu den reinen Mietkosten, fallen monatlich an: Strom und Gas, Fernsehgebühren (GIS), Haushaltsversicherung und Telefon/Internetgebühren. Das macht monatlich fix 679 € fürs Wohnen.
- Um sich wohl zu fühlen, möchte Tatjana ihre Wohnung nach ihrem Geschmack einrichten. Selbst wenn sie sich viele Möbel gebraucht kauft, sind für die wichtigsten Dinge schnell ein paar hundert Euro weg.
- Dazu kommen noch Ausgaben für Essen, Freizeitaktivitäten, Sport, Friseur, Kleidung, Handy, etc.

**Geld
ausborgen**

**Geld
verdienen**

**Nicht
kaufen**

**Geld
sparen**

Geld verdienen / Einnahmen erhöhen

Wenn du mehr Geld brauchst, kannst du versuchen, deine Einnahmen zu erhöhen. Du kannst z.B. einen Ferialjob oder einen Teilzeitjob annehmen.

ABER: Geld verdienen, das heißt auch: sich anstrengen und weniger Freizeit, weniger Zeit für Hausaufgaben, weniger Zeit für Freunde, etc.

- Wieviel Zeit könntest du pro Woche erübrigen, um Geld zu verdienen? Während der Schulzeit/in den Ferien?
- Hat es für dich eine andere Bedeutung, wenn du selbst verdientes Geld aus gibst?

Geld ausborgen

Wenn du Geld brauchst, kannst du versuchen, es dir von Freundinnen und Freunden auszuborgen. Das bedeutet, du bekommst einen kleinen Kredit, für den du keine Zinsen bezahlen musst und du gibst deinen Freunden und Freundinnen das Geld zurück, wenn du wieder kannst.

ABER: Wer sich Geld leiht, verliert leicht den Überblick.

- Welche Auswirkungen kann das auf deine Freundschaften haben, wenn du dir Geld leihst?
- Was wäre für dich die maximale Summe, die du dir ausborgen würdest?
- Bis wann, findest du, muss geborgtes Geld wieder zurückgezahlt werden?

Geld sparen

Wenn du dir etwas kaufen möchtest, das etwas mehr Geld kostet, kannst du dafür sparen. Du kannst das Geld entweder auf die Bank bringen (und erhältst zumindest ein bisschen Zinsen dafür) oder das Geld zu Hause in die Spardose legen.

ABER: Bis du einen höheren Betrag gespart hast, kann das eine Weile dauern.

- Wie lange im Vorhinein kannst du einen Einkauf planen?
- Was wäre für dich die maximale Summe, die du in einem Monat ersparen könntest?

Nicht kaufen

Du kannst dich natürlich auch dafür entscheiden, etwas nicht zu kaufen. Häufig vielleicht keine schlechte Wahl. Schließlich ist das tolle T-Shirt spätestens in zwei Monaten auch schon abgetragen und das neue Handy in einem halben Jahr wieder alt.

ABER: Es gibt Dinge des Alltags, auf die du nicht verzichten kannst (z.B. Wohnung, Heizung, Strom, Essen).

- Worauf kannst du gut verzichten?

Kredit aufnehmen/Konto überziehen

Wenn du dein Girokonto überziehst, nimmst du sozusagen einen kleinen Kredit auf. In jedem Fall musst du das Geld innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens an die Bank zurückzahlen – und das inklusive Kreditzinsen.

ABER: Auch eine Bank kann kein Geld „verschenken“. Daher kostet ein Kredit durchschnittlich für den Kreditnehmer/die Kreditnehmerin um ein Drittel mehr als die Kreditsumme (also für 600 € Kredit zahlst du am Ende 800 € an die Bank zurück).

- Wofür lohnt es sich, deiner Meinung nach, einen Kredit aufzunehmen?
- Könnt ihr drei Situationen erfinden, in denen Kredite problematisch sind?

Glücksspiel

Tja, wenn du Glück hast, wäre mit einem Lottogewinn alles geregelt.

ABER: Beim Lotto ist die Wahrscheinlichkeit, dass genau du 6 Richtige hast 1:8 Millionen. Und im Casino gilt die Grundregel: Am Ende gewinnt immer das Casino (warum sollte sonst irgendjemand einen solchen Schuppen betreiben???).

- „Geld in einen Spielautomaten zu werfen, ist wie Geld in die Mülltonne zu schmeißen.“ Was meinst du zu dieser Aussage?
- Warum, glaubst du, ist Glücksspiel für viele Menschen erst Recht der Anfang von hohen Schulden?

???

Welche Ideen hast du noch?

Wie könntest du (legal) zu dem benötigten Geld kommen?

Welche Vor- und Nachteile hat diese Variante?

???

Welche Ideen hast du noch?

Wie könntest du (legal) zu dem benötigten Geld kommen?

Welche Vor- und Nachteile hat diese Variante?

Glücksspiel

**Kredit aufnehmen
Konto überziehen**

JOKER

JOKER

Versuche die Lösung „Kredit nehmen“ mit guten Argumenten durchzusetzen.

Versuche die Lösung „Geld sparen“ mit guten Argumenten durchzusetzen.

Versuche die Lösung „Geld ausborgen“ mit guten Argumenten durchzusetzen.

Versuche die Lösung „Geld verdienen“ mit guten Argumenten durchzusetzen.

Versuche die Lösung „Nicht kaufen“ mit guten Argumenten durchzusetzen.

Versuche die Lösung „Glücksspiel“ mit guten Argumenten durchzusetzen.

Stell dir vor, du bist die Oma/der Opa von XY. Was würdest du raten? Bring deine Position in die Diskussion ein ohne zu verraten, welche Rolle du hast.

Stell dir vor, du bist ein Lehrer/eine Lehrerin von XY. Was würdest du raten? Bring deine Position in die Diskussion ein ohne zu verraten, welche Rolle du hast.

Stell dir vor, du bist ein/e Bankmitarbeiter/in. Was würdest du raten? Bring deine Position in die Diskussion ein ohne zu verraten, welche Rolle du hast.

Stell dir vor, du bist der Verkäufer/die Verkäuferin. Was würdest du raten? Bring deine Position in die Diskussion ein ohne zu verraten, welche Rolle du hast.

Sorge dafür, dass alle Personen gleich viel sprechen. Wenn sich jemand zurückhält, sprich ihn/sie an: „Du hast deine Meinung noch nicht gesagt. Was meinst du?“

Du darfst in der Diskussion nur Fragen stellen!

Finde heraus, was die Person rechts neben dir über dieses Thema denkt! Finde ein Argument, das ihre Meinung unterstützt!

Finde heraus, was die Person links neben dir über dieses Thema denkt! Finde ein Argument, das ihrer Meinung widerspricht!

Du darfst in dieser Runde das Wort „NICHT“ nicht verwenden!

realistisch

unrealistisch

riskant

ungefährlich

kurzfristig

langfristig

chillig

stressig

cool

uncool

einfach

schwierig

sicher

unsicher

**Gelbe
Karte**

**Gelbe
Karte**

**Gelbe
Karte**

**Gelbe
Karte**

**Gelbe
Karte**

**Gelbe
Karte**

**Gelbe
Karte**

**Gelbe
Karte**

**Gelbe
Karte**