



FinanceMission

Den Umgang mit Geld spielend lernen

Arbeitsheft zum Lerngame

www.financemission.ch

Zum Arbeitsheft: Die Fragen in diesem Arbeitsheft sind auf das ältere Lernspiel «Heroes» abgestimmt. Sie können ergänzend im Unterricht zur neuen Lernplattform «World» eingesetzt werden.

Lernspiel: Das Lernspiel FinanceMission «Heroes» wurde 2017 lanciert und funktioniert inhaltlich wie technisch unabhängig von der Lernplattform FinanceMission «World».

Username: Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonen müssen für den Zugang auf den beiden Plattformen mit einem separaten Login arbeiten.

**Finanzkompetenz spielend lernen
Ein Lehr- und Lernangebot für die Sekundarstufe I**

Lerngame kostenlos herunterladen:
www.financemissionheroes.ch

Arbeitsheft für Schülerinnen und Schüler kostenlos bestellen:
bestellung@financemission.ch

Begleitkommentar und Lektionsvorschläge herunterladen:
www.financemission.ch/lernmaterialien

Herausgegeben von:
Verein FinanceMission
c/o LCH
Pfingstweidstrasse 16
8005 Zürich
info@financemission.ch

Zürich, Januar 2018

Trägerschaft



Inhaltsverzeichnis

1	Money, money	4
	Abrechnen: Einnahmen, Ausgaben, Kontostand	
2	Plus und Minus	8
	Abrechnen: Überschuss, Fehlbetrag, fixe und variable Budgetposten	
3	Shop till you drop	11
	Einkaufen: Die Qual der Wahl	
4	Konsum mit Folgen	14
	Konsumieren: Gebrauchs- und Verbrauchsgüter, Anschaffungs- und Folgekosten im Game	
5	Buy smart	18
	Konsumieren: Gebrauchs- und Verbrauchsgüter, Anschaffungs- und Folgekosten im Alltag	
6	Mission possible	20
	Ziele setzen, planen, überprüfen	
7	Budgetieren konkret	22
	Budget planen und erstellen	
8	Act clever	24
	Strategien erproben: Erfolgchancen und Risiken abwägen	
9	Teste dein Kaufverhalten	27
	Kauf- und Finanzierungsentscheide begründen	

Money, money



Mit den folgenden Aufgaben lernst du...

- ... eine Abrechnung in Tabellenform darzustellen und zu erklären.
- ... die Differenz von Ausgaben und Einnahmen sowie beim Kontostand zu berechnen.
- ... die Veränderungen des Kontostands zu analysieren.

KONTOSTAND ENDE DER LETZTEN MISSION		51.-
AUSGABEN		
EINKÄUFE IM SHOP		- 0.-
EINKÄUFE WÄHREND DER MISSION		- 0.-
REPARATURKOSTEN EQUIPMENT	REPARIEREN? <input type="checkbox"/>	- 0.-
REPARATURKOSTEN KOSTÜM	REPARIEREN? <input type="checkbox"/>	- 0.-
TOTAL AUSGABEN		- 0.-
MISSIONSEINNAHMEN		
NEBENJOBEINNAHMEN		14.-
GELD AUS TRUHEN		0.-
GELD DURCH BESIEGTE GEGNER		0.-
TOTAL EINNAHMEN		14.-
TOTAL		
KONTOSTAND VORHER		51.-
AUSGABEN		- 0.-
EINNAHMEN		14.-
KONTOSTAND AKTUELL		65.-

Im Game wird dir die Abrechnung wie im Beispiel oben präsentiert:

- eine Aufstellung der Ausgaben sowie die Gesamtsumme (Total)
- eine Aufstellung der Einnahmen sowie die Gesamtsumme (Total)
- den Kontostand vor und nach der Missionsrunde (Kontostand aktuell)

Nach jeder Missionsrunde weist du also, wieviel Geld du noch auf deinem Konto hast.

1A – Abrechnung lesen

- Studiere die Abrechnung oben. War die letzte Runde finanziell erfolgreich?
- Kreuze die richtige Antwort an und begründe deine Entscheidung.

- Ja, erfolgreich Nein, nicht erfolgreich

Begründung:

.....

.....

1B — Abrechnung darstellen und Differenz berechnen

- Übertrage die Abrechnung deiner letzten Mission in die Tabelle unten.
- Liste alle Kontoposten auf und berechne das Total sowohl der Einnahmen als auch der Ausgaben.
- Am Schluss der Abrechnung überträgst du den Kontostand vor der Missionsrunde und deinen aktuellen Kontostand in die Tabelle und rechnest die Differenz aus.
- Überprüfe: Die Differenz beim Kontostand sollte gleich hoch sein wie die Differenz von Gesamteinnahmen und Gesamtausgaben.

Deine Abrechnung der letzten Missionsrunde

Ausgaben	
Total Ausgaben	

Einnahmen	
Total Einnahmen	
Differenz Ausgaben/Einnahmen +/-	

Kontostand vorher	
Kontostand aktuell	
Differenz +/-	

1C — Abrechnung analysieren

Wie hat sich dein Kontostand verändert? Hast du in der letzten Runde Geld verloren oder gewonnen?

- Erkläre deinem Partner/deiner Partnerin das Resultat deiner Abrechnung.

1D – Einnahmen, Ausgaben und Kontostand kontrollieren

Spieler vier Runden mit dem Ziel, den Kontostand zu erhöhen.

- Schreibe deinen Kontostand in der untersten Tabelle im Feld «Runde 1 – Kontostand vorher» auf.
- Stoppe jedes Mal bei der Abrechnung. Achtung: Du siehst sie nur einmal, wenn du weiterklickst, verschwindet sie!
- Übertrage nach jeder Runde alle deine Ausgaben und Einnahmen samt Total in die beiden Tabellen.
- Notiere den neuen Kontostand in der letzten Tabelle und berechne die Differenz jeder Runde.

Ausgaben	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4
Einkäufe im Shop				
Einkäufe im Level				
Reparaturkosten Equipment				
Reparaturkosten Kostüm				
Total Ausgaben				

Einnahmen	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4
Nebenjob				
Geld aus Truhen				
Geld durch besiegte Roboter				
Total Einnahmen				

Kontostand	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4
Kontostand vorher				
Kontostand nachher (aktuell)		↗	↗	↗
Differenz +/-				

1E — Erfolgstipps notieren

Hast du es geschafft und mehr Geld auf dem Konto als vorher?

- Diskutiert, wie es euch gelungen ist, den Kontostand zu erhöhen. Wenn nicht, woran lag es?
- Notiert eure Erfolgstipps auf A4-Blätter und hängt diese im Zimmer auf.

Selbstbeurteilung 😊 😐 😞

Zeichne das passende Smiley hinter das Lernziel!

- Ich kann eine Abrechnung in einer Tabelle darstellen und erklären.
 - Ich kann die Differenz von Einnahmen und Ausgaben sowie beim Kontostand berechnen.
 - Ich kann die Veränderungen des Kontostands analysieren.
-





Plus und Minus

- Mit den folgenden Aufgaben lernst du...**
- ... die Grundlagen eines Budgets zu erarbeiten.
 - ... den Überschuss oder Fehlbetrag zu berechnen.
 - ... fixe und variable Einnahmen und Ausgaben zu unterscheiden.
 - ... Ausgaben und Einnahmen über einen längeren Zeitraum zu berechnen und einzuplanen.

Marisa ist in der 8. Klasse. Sie hat zwei Wochen lang alle ihre Einnahmen und Ausgaben aufgeschrieben. Auf dieser Grundlage möchte sie ein Monatsbudget erstellen.

Marisas Abrechnung über 2 Wochen

Was	CHF Woche 1	CHF Woche 2
Einnahmen		
Taschengeld	10.00	10.00
Nebenjob	15.00	15.00
Babysitten	20.00	—
Rasenmähen		5.00
Total Einnahmen		
Ausgaben		
Anteil Handy-Abo	8.00	8.00
Glacé	5.00	—
Kosmetikartikel		9.00
Neues Velolicht		15.00
Süssigkeiten, Süssgetränke	10.00	5.00
App Store		7.00
Total Ausgaben		
Überschuss +		
Fehlbetrag –		

2A — Überschuss/ Fehlbetrag berechnen

- Berechne das Total der Einnahmen und das Total der Ausgaben und trage die Resultate beider Wochen ein.
- Berechne danach die Differenz der Ausgaben und Einnahmen pro Woche.

Ist die Differenz positiv (+), ergibt die Abrechnung einen **Überschuss**.
Ist die Differenz negativ (-), resultiert ein **Fehlbetrag**.

- Schreibe das Resultat in das richtige Feld.
- Analysiere: Wie sind Überschuss oder Fehlbetrag entstanden?

2B — Fixe und variable Einnahmen und Ausgaben

Fix: Die Beträge sind immer gleich hoch und fallen regelmässig an.
Variabel: Die Beträge sind unterschiedlich hoch und fallen unregelmässig an.

Welche Abrechnungsposten sind **fix**?

Bei den Einnahmen:

.....

Bei den Ausgaben:

.....

Welche Abrechnungsposten sind **variabel**?

Bei den Einnahmen:

.....

Bei den Ausgaben:

.....

2C – Monatsbudget vorbereiten

Marisa möchte eine bessere Kontrolle über ihre Einnahmen und Ausgaben pro Monat haben. Berechne für sie anhand der beiden Abrechnungswochen, wie hoch die Einnahmen und Ausgaben durchschnittlich in einem Monat sind.

- Übertrage das Total der Einnahmen und Ausgaben beider Wochen in die Tabelle unten.
- Berechne die durchschnittlichen Einnahmen und Ausgaben pro Woche und trage die Resultate ein.
- Berechne danach die durchschnittlichen Einnahmen und Ausgaben pro Monat (4 Wochen).
- Wie hoch ist der durchschnittliche Überschuss oder Fehlbetrag pro Monat?

	Woche 1	Woche 2	Durchschnitt pro Woche	Monat (4 Wochen)
Einnahmen				
Ausgaben				
Differenz +/-				

2D – Sparen

Marisa möchte sich kabellose Lautsprecher für 114 Franken kaufen. Von der Gotte hat sie zum Geburtstag 50 Franken bekommen.

- Wie lange muss Marisa sparen, wenn sie jeden Monat ihren Überschuss zur Seite legt?
- Was könnte Marisa ändern, um schneller zum Ziel zu kommen? Diskutiert verschiedene Möglichkeiten.

Selbstbeurteilung

Zeichne das passende Smiley hinter das Lernziel!

- Ich kann am Ende einer Abrechnung den Überschuss oder Fehlbetrag berechnen.
 - Ich kann den Unterschied zwischen fixen und variablen Budgetposten erklären.
 - Ich kann Einnahmen und Ausgaben über einen längeren Zeitraum berechnen und einplanen.
-

Shop till you drop

Mit den folgenden Aufgaben lernst du...

- ... dein eigenes Kaufverhalten zu beschreiben und zu beurteilen.
- ... Produkte zu vergleichen und Vor- und Nachteile zu nennen.
- ... gestützt auf Kriterien eine Wahl zu treffen und zu begründen.

3A — Kaufverhalten beschreiben

- Spiele fünf Runden und schreibe die Preise der Getränke und anderer Hilfsmittel (z.B. Unsichtbarkeitshelm) auf, die du vor den Missionsrunden oder unterwegs im Shop einkaufst.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Erkläre deinem Partner/deiner Partnerin, weshalb du diese Sachen gekauft hast.
- Beschreibe dein Kaufverhalten: Hast du teuer oder günstig eingekauft? Spontan oder gezielt? Auf Vorrat oder «last minute»?
- Analysiere: Welche Auswirkungen hat dein Kaufverhalten auf dein Budget?
- Diskutiert über eure Kauf- und Konsumgewohnheiten im täglichen Leben.

3B – Produkte anhand von Kriterien vergleichen

Du willst ein neues Kostüm anschaffen.

- Spiele ein paar Runden, bis du genügend Geld hast, um etwas Neues zu kaufen.
- Studiere im Shop das Angebot und wähle drei Kostüme aus, die du dir leisten könntest.



- Schreibe in der Tabelle den Kaufpreis und die Eigenschaften deiner Auswahl auf, bevor du dich neu ausrüstet.

Name	Preis	Abwehrbonus	Haltbarkeit	Reparaturkosten

- Vergleiche die drei Produkte, mache eine Rangliste und entscheide dich für ein Produkt.
- Erkläre deinem Partner/ deiner Partnerin, weshalb du dich für dieses Kostüm entschieden hast.

Welche Kriterien (z.B. Eigenschaften eines Produktes, Preis) sind für dich bei deinen Einkäufen im richtigen Leben wichtig?

.....

.....

.....

.....

.....

3C — Kaufen oder verzichten?

Welches Heldencape hättest du gern? Schau dir im Shop die schönen Foulards und Capes an.

- Tausche dich mit deinem Partner/deiner Partnerin aus:
 - Was hältst du von den Aussagen oben? Kennst du andere Argumente für oder gegen Luxus?
 - Hast du schon einmal etwas gekauft, das du als Luxus bezeichnen würdest? Hat es sich gelohnt?
 - Was ist für dich nötig, was Luxus?

3D — Kaufentscheide

- Worauf achtest du, wenn du ein T-Shirts kaufst? Liste Kriterien (Merkmale) auf, die für dich wichtig sind.

.....

.....

.....

.....

.....

- Vergleicht die Kriterien und diskutiert über eure Bedürfnisse, Ansprüche und Haltungen.

Selbstreflexion: Mein Wunschkauf

Schreibe auf ein A4-Blatt einen kurzen Text. Wähle eines der beiden Themen:

- A Beschreibe ein Produkt, das du dir gewünscht und gekauft hast. Begründe deine Wahl und berichte, ob sich der Kauf gelohnt hat.
 - B Beschreibe ein Produkt, das du dir wünschst und kaufen möchtest. Erkläre, wie du dieses Ziel erreichen willst und worauf du beim Kauf achten wirst.
-

Konsum mit Folgen



Mit den folgenden Aufgaben lernst du...

- ... Gebrauchsgüter und Verbrauchsgüter voneinander zu unterscheiden.
- ... Anschaffungs- und Folgekosten bei Gebrauchsgütern zu vergleichen.
- ... einzuschätzen, ob sich eine Anschaffung gelohnt hat.

4A – Gebrauchsgüter und Verbrauchsgüter unterscheiden

Als Konsumgüter bezeichnet man alles, was wir kaufen und verbrauchen, um unsere Bedürfnisse zu befriedigen. Konsumgüter werden unterschieden in:

- **Gebrauchsgüter**, die man mehrmals benutzen kann, aber in Stand gehalten werden müssen.
- **Verbrauchsgüter**, die nach dem Konsum oder der Benützung verbraucht sind.

→ Kreuze bei den Produkten aus dem Game-Shop an, ob es sich gemäss der Definition oben um ein Gebrauchsgut (G) oder ein Verbrauchsgut (V) handelt.

Equipment	Kostüm	Hilfsmittel	Equipment	Hilfsmittel	Kostüm
 <p>Lebensholzstab 600.-</p>	 <p>Nachtfalkenrüstung 800.-</p>	 <p>Geschwindigkeitsschub 10.-</p>	 <p>Überschallhandschuhe 2500.-</p>	 <p>Superkarte 40.-</p>	 <p>Fledermauskostüm 520.-</p>
<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V

→ Erkläre deinem Partner/deiner Partnerin den Unterschied zwischen Gebrauchsgut und Verbrauchsgut an zwei Beispielen von oben.

.....

.....

.....

4B – Anschaffungs- und Folgekosten

Du willst ein neues Equipment oder Kostüm kaufen. Im Game-Shop siehst du, wieviel diese Anschaffung kostet und mit welchen Reparaturkosten du rechnen musst.



Bei Gebrauchsgütern, die mehrmals oder länger verwendet werden, entstehen Folgekosten.

- **Anschaffungskosten:** Preis, den wir beim Kauf eines neuen Produkts bezahlen.
- **Folgekosten:** Kosten, die nach dem Kauf entstehen, z.B. für Pflege, Reparaturen, Ersatzteile.

→ Notiere Preis und Reparaturkosten deines derzeitigen Equipments und Kostüms oder wähle eine neue Ausrüstung im Game-Shop aus.

Equipment:

Anschaffungskosten

max. Reparaturkosten

Kostüm:

Anschaffungskosten

max. Reparaturkosten

Nach jeder Spielrunde siehst du in der Abrechnung, wie hoch deine Reparaturkosten tatsächlich sind.

- Wenn du JA anklickst, bezahlst du die Reparaturkosten, du hast also Ausgaben.
- Wenn du NEIN anklickst, hast du zwar keine Ausgaben, aber deine Ausrüstung schützt dich immer weniger und geht mit der Zeit ganz kaputt.



4C – Anschaffungskosten und Folgekosten vergleichen

- Klicke in der Abrechnung bei den Reparaturkosten auf JA (reparieren).
- Spiele drei Runden und notiere nach jeder Runde die Reparaturkosten, die du bezahlt hast.

Reparaturkosten	1. Runde	2. Runde	3. Runde	Total	Anteil am Kaufpreis in Prozent
Equipment					%
Kostüm					%

- Wieviel hast du insgesamt für Reparaturen ausgegeben? Berechne das Total.
- Wie hoch sind die Reparaturkosten verglichen mit dem Kaufpreis in %? (Kaufpreis = 100%)
- Hat es sich deiner Meinung nach finanziell gelohnt, die Ausrüstung zu reparieren? Warum?

Selbstbeurteilung 😊 😐 😞

Zeichne das passende Smiley hinter das Lernziel!

- Ich kann Verbrauchsgüter- und Gebrauchsgüter unterscheiden.
- Ich kann Anschaffungs- und Folgekosten vergleichen und einschätzen, ob sich ein Kauf gelohnt hat.

* 4D – Abnutzung von Gebrauchsgütern

- Kontrolliere, ob dein Equipment und Kostüm noch auf 100% Leistung stehen.
- Klicke nach der nächsten Runde in der Abrechnung auf NEIN (nicht reparieren).
- Spiele drei Runden, ohne Equipment und Kostüm zu reparieren.
- Schau nach jeder Abrechnung nach, wieviel Leistung deine Ausrüstung noch bringt.

Leistung	Start	1. Runde	2. Runde	3. Runde	Abnutzung in Prozent
Equipment					%
Kostüm					%

- Wie gross ist die Abnutzung von Equipment und Kostüm, wenn du sie nicht reparierst? (= 100 % minus Leistung nach der 3. Runde). Berechne die Abnutzung.
- Schätze, wie viele Runden deine Ausrüstung noch hält, wenn du sie nicht reparierst.

.....

.....

- Was sind die Konsequenzen ? Ich vermute, dass ...

.....

.....

- Probiere es aus – auf eigenes Risiko!

* 4E – Schlussfolgerungen

Welche Schlüsse ziehst du aus dem Experiment mit den Anschaffungs- und Folgekosten...

... für deine Finanzen?

.....

.....

.....

... für das weitere Spiel?

.....

.....

.....





Mit den folgenden Aufgaben lernst du...

- ... Gebrauchsgüter und Verbrauchsgüter im Alltag voneinander zu unterscheiden.
- ... Anschaffungs- und Folgekosten bei alltäglichen Gebrauchsgütern zu vergleichen.
- ... einzuschätzen, ob sich eine Anschaffung/ Investition gelohnt hat.

5A – Gebrauchsgüter und Verbrauchsgüter unterscheiden

→ Kreuze an, ob das Produkt ein Gebrauchsgut (G) oder ein Verbrauchsgut (V) ist.

Kleider	Sandwich	Motorfahrrad	Handy	Eistee-Multipack	Taschentuch
<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> V

5B – Folgekosten benennen und einschätzen

→ Schreibe zwei Verbrauchsgüter und zwei Gebrauchsgüter auf, die du in letzter Zeit gekauft hast oder kaufen willst.

Verbrauchsgüter:

Gebrauchsgüter:

→ Nenne bei einem der notierten Gebrauchsgüter die möglichen Folgekosten und schätze deren Höhe ein.

* 5C — Wegwerfgesellschaft: Einmal gebraucht, schon verbraucht

Viele Gebrauchsgüter, die früher gepflegt und repariert wurden, sind heute «Einweg-Produkte». Sie werden nicht mehr repariert und nach kurzem Gebrauch entsorgt, z.B. der «Einweg-Grill». Kennst du weitere Beispiele?

- Diskutiert über die Tendenz, dass viele Leute lieber etwas Neues kaufen, statt Altes zu erhalten.
 - Was sind die Folgen?
 - Welche Alternativen gibt es?

* 5D — Anschaffungs- und Folgekosten am Beispiel eines Fahrrads

Deine Oma schenkt dir 500 Franken, damit du dir ein neues Fahrrad kaufen kannst. Bevor du es kaufst, klärst du folgende Punkte ab:

Bedürfnis/ Zweck

- Wofür brauche ich das Fahrrad?

.....

Kriterien für den Kauf

- Welche Eigenschaften sind mir wichtig (z.B. Schaltung, Rahmen, Design)?

.....

Anschaffungspreis

- Wieviel darf das Fahrrad maximal kosten?

.....

Preisvergleich

- Recherchiere im Internet, wieviel Fahrräder kosten, die deinen Vorstellungen entsprechen und vergleiche die Preise.

.....

Folgekosten

- Überlege, welche Folgekosten anfallen können.

.....

Wahl

- Welches Fahrrad würdest du schliesslich wählen?

.....

- Begründe in fünf Sätzen deinen Entscheid. Welche Kompromisse hast du gemacht?

.....

.....

.....

.....



* 6A – Spielstrategien planen

Klicke auf der Startseite mit der Stadtkarte auf den Button «Rechner – Berechne die Missionsrendite». Hier erhältst du einen Überblick über die Herausforderungen der nächsten Mission und kannst mögliche Einnahmen und Ausgaben berechnen.

- Stelle das Mission Level und deine Heldenstufe ein (siehe Feld rechts oben auf der Abbildung).
- Wähle Equipment und Kostüm sowie die Anzahl Objekte 1 und 2, die du im Shop kaufen willst.
- Entscheide, wie viele Robos du besiegen und wie viele Truhen du plündern willst.
- Wenn du auf den Sieg über den Robo-Boss setzt, klicke auf JA.
- Klicke auf «Berechnen». Im Fenster siehst du deine Budgetplanung.



Der Rechner hilft dir, Strategien zu entwickeln und deine Mittel in Zukunft gezielter einzuteilen.

- **Ausgaben im Griff haben:** Probiere verschiedene Varianten aus. Plane mal kühn (z.B. viele besiegte Robos) und mal vorsichtig (z.B. nicht zu viel ausgeben).
 - **Sparziele setzen:** Vergleiche den Preis für Equipment und Kostüm mit deinem Kontostand (oben rechts). Wieviel müsstest du für die Investition zur Seite legen, d.h. sparen? Wie gehst du vor, um dir diesen Wunsch zu erfüllen?
-
- **Fehlbeträge vermeiden:** Vielleicht bist du auf deinen Missionen schon einmal ins Minus geraten. Was kannst du tun, um wieder ins Plus zu kommen? Worauf musst du achten, um solche Fehlbeträge zu verhindern?
-

- 1 **Ausgaben:** Alle Ausgaben inkl. Reparaturkosten, die tatsächlich anfallen. Je mehr Robos du besiegen willst, desto höher sind deine Reparaturkosten.
- 2 **Equipment:** Preis für deine Wunschrüstung (Equipment und Kostüm) in der Zukunft. Du siehst da, wieviel du dafür investieren müsstest. Je höher das Level, desto grösser die Auswahl.
- 3 **Einnahmen:** Alle Einnahmen durch besiegte Robos und geplünderte Truhen sowie die Belohnung für den Robo-Boss.
- 4 **Missionsrendite:** Differenz von Gesamtausgaben und Gesamteinnahmen. Du siehst, ob du mit deiner geplanten Mission im Plus oder im Minus landest.

Der Rechner hat keinen Einfluss auf das Spiel oder deinen Kontostand. Er hilft dir aber, deine finanziellen Möglichkeiten abzuschätzen. Allerdings wird die geplante Missionsrendite (= Ertrag) meist nicht genauso erzielt, wie du sie berechnet hast. Schliesslich weiss man nie im Voraus, was die Robos vorhaben! Mit jedem Level werden die Equipments und Hilfsmittel teurer. Je nachdem auf welchem Level du bist, sind sie in deiner Mission noch gar nicht freigeschaltet. Aber **Träumen ist erlaubt.**



Budgetieren konkret

Bei dieser Aufgabe lernst du ...

- ... Ausgaben und Einnahmen konkret zu planen.
- ... ein Budget zu erstellen.

7A – Projekt Zopfverkauf fürs Klassenfest

Um Geld für das Klassenfest zu sammeln, organisiert deine Klasse einen Zopfverkauf. Damit ihr Erfolg damit habt, stellt ihr zuerst ein Budget auf.

Ziele setzen, Bedingungen klären

- Wieviel Geld soll durch den Zopfverkauf hereinkommen?
 - Welche Ressourcen (Personen, Zeit, Einrichtung oder Material) stehen zur Verfügung?
 - Welche weiteren Bedingungen (Einrichtung, Kundschaft etc.) müssen erfüllt sein, damit das Projekt realisiert werden kann?
- Schreibt alle Antworten auf diese Fragen und weitere offene Fragen auf.

Checkliste für die Budgetplanung erstellen

Eine Checkliste hilft, an alles zu denken, was ihr für die Planung wissen müsst.

- Ausgaben: Wie hoch sind die Kosten für Zutaten, etc. ?
- Einnahmen: Zu welchem Preis sollen die Zöpfe verkauft werden?
- Unerwartete Kosten für ... ?

Budget aufstellen und Ertrag berechnen

- Schreibt die berechneten Ausgaben und die geschätzten Einnahmen in die Budgetvorlage und berechnet den erwarteten Ertrag.
- Wird mit dem Zopfverkauf das Ziel erreicht?
 - Falls nein, welche Anpassungen am Budget sind nötig, damit die Rechnung aufgeht?

* Budgetkontrolle

Falls ihr das Projekt durchführt:

- Kontrolliert laufend, ob das Budget eingehalten werden kann. Nehmt, so nötig, Korrekturen vor.
- Erstellt eine Schlussabrechnung und vergleicht sie mit dem Budget: Gibt es Abweichungen? Weshalb?
- Haltet das Resultat schriftlich fest, damit ihr künftig besser planen könnt.

Budgetvorlage

Budgetposten		Total
Einnahmen		
Total Einnahmen	→	
Ausgaben		
Total Ausgaben	→	
Überschuss		
Fehlbetrag		

* 7B – Eigenes Budget erstellen

- Notiere während zwei Wochen alle deine persönlichen Ausgaben und Einnahmen.
- Stelle auf dieser Grundlage dein persönliches Monatsbudget auf.



Bei dieser Aufgabe lernst du ...

- ... Ziele zu setzen und verschiedene Strategien im Spiel zu vergleichen.
- ... Erfolgchancen und Risiken gegeneinander abzuwägen.
- ... Kauf- und Finanzierungsentscheide zu beschreiben und zu beurteilen.

8A — Verschiedene Strategien anwenden

Wie gehst du vor, um im Game Erfolg zu haben? Was machst du, um «gut bei Kasse zu sein» und nicht ins Minus zu fallen? Teste!

Ausgangssituation:

- Notiere dein Level, die Heldenstufe und deinen aktuellen Kontostand bei «Start». Du findest alle Angaben auf deiner Stadtkarte mit dem Mission Selector.
- Setze dir ein Ziel, z.B. zwei Level aufzusteigen oder den Kontostand um 10% zu erhöhen. Notiere es.
- Wähle eine der Strategien aus und schreibe sie auf.

Ziel:

.....

Strategie 1:

.....

Strategie 2:

.....

	Level	Heldenstufe	Kontostand
Start			
Zwischenstand			
Schlussstand			

- Spiele das Game 5 Minuten lang, immer mit der gleichen Strategie.
- Halte den Zwischenstand in der Tabelle fest.
- Wähle eine andere Strategie und spiele weitere 5 Minuten.
- Halte den Schlussstand in der Tabelle fest.

-
- **Die billige Tour:** Du kaufst eine möglichst günstige Ausrüstung, nimmst dabei Reparaturkosten in Kauf, schonst aber dein Budget.
 - **Die gezielte Tour:** Du sparst, bis du dir ein teures, aber schlagkräftiges Equipment, ein gepanzertes Kostüm und wirksame Hilfsmittel leisten kannst. Dann schlägst du gezielt zu.
 - **Die arbeitsame Tour:** Du arbeitest bis in alle Nacht und verzichtest auf Missionen, um deine Einnahmen zu steigern.
 - **Die vorsichtige Tour:** Du lässt es nicht auf eine Niederlage gegen den Robo-Boss ankommen, sondern haust rechtzeitig ab und bringst deine Einnahmen von besiegten Robos und Truhen «ins Trockene».
 - **Die «Mucki»-Tour:** Du spielst ein Mission Level mehrmals, um stärker zu werden (mehr Erfahrung, mehr Heldenstufen) und Geld zu sammeln. So bist du fit für die Missionen auf den nächst höheren Levels.
 - **Die schnelle Tour:** Du kaufst dir eine Schlüsselkarte, läufst schnell und geradewegs zum Robo-Boss durch, um genügend Zeit zu haben, ihn auszuschalten.
-

Meine eigene Tour:

.....

.....

.....

.....

.....

8B — Spiel- und Finanzierungsstrategien diskutieren

Hast du dein Ziel erreicht? Welche Strategie war erfolgreicher? Weshalb?

.....

.....

.....

.....

.....

- Tauscht eure Erfahrungen aus.
 - Gibt es Strategien, die kurzfristig erfolgreich sind, aber langfristig nichts bringen?
 - Welche Strategien sind eher sicherheitsorientiert, welche eher risikofreudig?
- Stellt alle Tipps zusammen, die ein erfolgreiches Spiel und genügend Finanzen garantieren.

Selbstreflexion

→ Beschreibe deine Spielstrategien und deine Erfahrungen in ganzen Sätzen:

Ausgangssituation (Ziel, gewählte Strategie)

Erfahrungen im Spiel

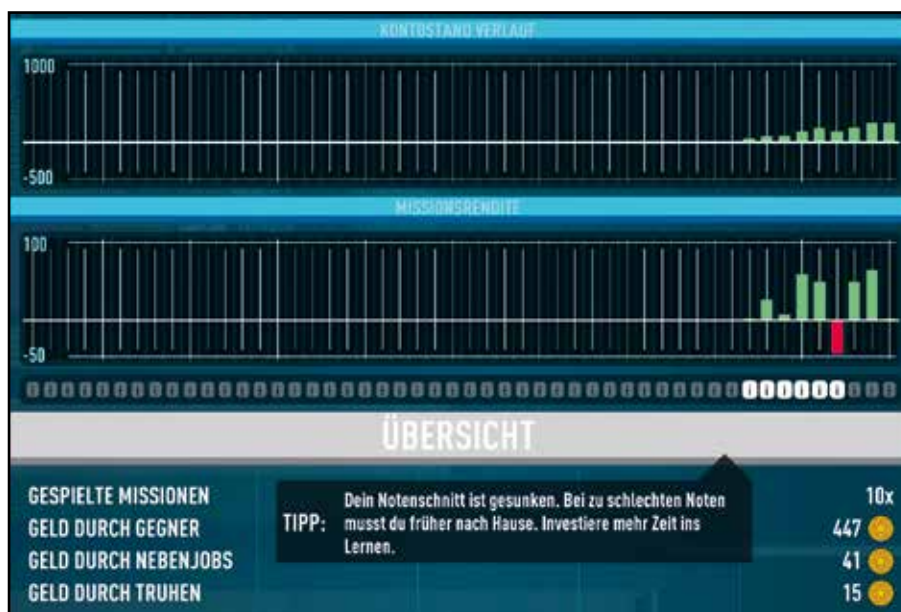
Erfolge

Das mache ich in Zukunft im Game anders.

* 8C — Blick zurück auf den Spielverlauf

Öffne auf dem Bild der Stadtkarte die Statistik. Hier siehst du deine «Performance» seit der 1. Mission. Schau dir den langfristigen Verlauf des Kontostands und der Missionsrendite (= Ertrag) an. Vergleiche die früheren Ergebnisse mit der «Performance» der letzten Runden.

Deine «Performance»





Teste dein Kaufverhalten

Bei den folgenden Aufgaben lernst du ...

- ... verschiedene Möglichkeiten im Umgang mit Geld gegeneinander abzuwägen.
- ... eigene Kaufentscheide mit Argumenten zu begründen.

9A — Interview führen, Antworten begründen

- Arbeitet zu zweit. Eine Person erhält die Fragen 1–7, die andere die Fragen 8–14.
- Befragt einander abwechselnd.
- Kreuzt jeweils die Antwort im eigenen Heft an.

9B — Welcher Typ bist du?

- Zähle deine A- und B-Antworten zusammen.
 Resultat:
 4 oder mehr A-Antworten → A-Typ
 4 oder mehr B-Antworten → B-Typ

Die Lehrperson gibt euch die Lösung. Achtung: Das ist kein wissenschaftlich geprüfter Test!

* 9C — Entscheidungen diskutieren

- Geht die Fragen (1 bis 7 oder 8 bis 14) nochmals durch und diskutiert, zwischen welchen zwei Verhaltensweisen man sich entscheiden muss.
- Notiert diese Entscheidung in Stichworten. Beispiel: «gebraucht, aber billig» oder «neu, aber teuer».



Kauf- und Finanzierungsentscheide: Fragen 1 bis 7

Kreuze die Antwort an, die für dich am ehesten stimmt, und begründe gegenüber deinem Partner/deiner Partnerin den Entscheid.

1. Du bekommst 100 Franken geschenkt.

- A Ich spare das Geld für einen grossen Wunsch.
 B Ich kaufe mir davon möglichst bald neue Schuhe oder eine neue Gamekonsole.
-

2. Du möchtest ein neues Handy kaufen. Dein vorhandenes Geld reicht nicht.

- A Ich warte, bis ich genug gespart habe.
 B Ich leihe das Geld bei meiner Mutter und zahle es später zurück.
-

3. Pierre will bei dir 15 Franken leihen, um eine Baseball-Mütze zu kaufen.

- B Du gibst ihm das Geld. Er muss dir spätestens in einer Woche 16 Fr. (15. Fr. + 1. Fr. Zins) zurückgeben.
 A Du gibst ihm kein Geld. Er soll warten, bis er selber genug gespart hat.
-

4. Ihr wollt ins Kino gehen. Andrea bietet an, dir das Kinoticket vorzuschliessen.

- B Obwohl du bereits bei Katharina Schulden hast, nimmst du das Angebot an.
 A Du verzichtest auf das Kino und freust dich auf den nächsten Film.
-

5. Emma kann in den Ferien in der Werkstatt ihres Onkels arbeiten und verdient 12 Fr. pro Stunde.

- A Du rätst ihr, den Job anzunehmen, obwohl ihr dann in den Ferien nichts gemeinsam unternehmen könnt.
 B Du schlägst ihr vor, nur 3 Tage zu arbeiten, damit euch genug Zeit bleibt, etwas gemeinsam zu unternehmen.
-

6. Boris will eine neue Marken-Skihose für das Skilager kaufen, aber sein Geld reicht nicht.

- B Du rätst Boris, mit dem Geld, das er von der Mutter bekommt, irgendeine billige Skihose zu kaufen.
 A Du rätst Boris, die alte Hose noch einmal zu tragen und die coole Skihose erst nächstes Jahr mit zusätzlich gespartem Geld zu kaufen.
-

7. Deine Klasse plant einen Suppenverkauf, um Geld fürs Klassenlager einzubringen. Tina schlägt vor, 200 Franken mehr auszugeben und doppelt so viele Töpfe Suppen zu kochen, um so mehr Gewinn zu machen.

- B Du glaubst, dass sich das lohnt, auch wenn ihr euch das Geld vorschliessen lassen müsst.
 A Du bist dagegen, weil du befürchtest, dass ihr den Vorschuss nicht zurückbezahlen könnt.
-

Kauf- und Finanzierungsentscheide: Fragen 8 bis 14

Kreuze die Antwort an, die für dich am ehesten stimmt, und begründe gegenüber deinem Partner/deiner Partnerin den Entscheid.

8. Pilar will neue Fussballschuhe für das Training kaufen.

- B Du rätst Pilar, mit dem Geld, das sie von den Eltern bekommt, Schuhe im Ausverkauf zu kaufen.
 A Du rätst Pilar, die alten Schuhe noch länger zu tragen und die angesagten Fussballschuhe in der neuen Saison mit zusätzlich gespartem Geld zu kaufen.

9. Fabio kann am Mittwochnachmittag im Laden seines Onkels arbeiten und verdient 12 Fr. pro Stunde.

- A Du rätst ihm zu arbeiten, obwohl ihr dann nicht gemeinsam skateboarden könnt.
 B Du schlägst ihm vor, nur jeden zweiten Mittwoch zu arbeiten, damit euch genug Zeit zum Skateboarden bleibt.

10. Ihr geht zum Kebab-Stand. Ardi bietet an, dir den Betrag für den Döner vorzuschliessen.

- B Obwohl du bereits bei Goran Schulden hast, nimmst du das Angebot gerne an.
 A Du verzichtest auf den Döner und freust dich auf einen Imbiss beim nächsten Mal.

11. Lily will bei dir 12 Fr. für ein T-Shirt leihen.

- B Du gibst ihr das Geld. Sie muss dir spätestens in einer Woche 13 Fr. (12 + 1 Fr. Zins) zurückgeben.
 A Du gibst ihr kein Geld. Sie soll warten, bis sie selber genug gespart hat.

12. Du möchtest ein neues Game. Dein vorhandenes Geld reicht nicht.

- A Ich warte, bis ich genug gespart habe.
 B Ich leihe das Geld von meiner Schwester und zahle es später zurück.

13. Du bekommst vom Opa 100 Franken.

- A Ich spare das Geld für eine grosse Anschaffung.
 B Ich leiste mir möglichst bald etwas Besonderes – eine neue Jeans, ein Game...

14. Rim trägt Zeitungen aus. Sie überlegt sich, für 200 Fr. ein Fahrrad zu kaufen, um in der gleichen Zeit zehn Häuser mehr beliefern zu können.

- A Du empfiehlst ihr, das Fahrrad erst zu kaufen, wenn sie das nötige Geld dafür gespart hat.
 B Du rätst ihr, das Fahrrad gleich zu kaufen, auch wenn sie sich dafür Geld leihen muss.

9D – Was sagst du dazu?

Wähle eine der folgenden Aussagen und kommentiere sie in zehn Sätzen. Stütze dich auch auf eigene Erfahrungen und beschreibe konkrete Beispiele.

1. **«Die bestmögliche Kaufentscheidung oder Finanzierungsstrategie gibt es nicht. Je nach Situation ist die eine oder andere Strategie besser.»**
2. **«Riskante Finanzstrategien sollten nur dann gewählt werden, wenn sie einem klaren Ziel dienen und die Gefahr möglichst schnell wieder abgebaut werden kann.»**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Notizen

A series of horizontal dotted lines for taking notes, spanning most of the page width.



Heldinnen und Helden gesucht!

Eure Stadt ist in Gefahr! Die raffgierige Dr. Violetta hat mit ihren Robotern die Stadt überfallen. Die Robos knacken alle Tresore und plündern mit Cyberattacken die Banken. Sie rauben alles, nicht einmal eure Sparschweine und die Klassenkasse sind vor ihnen sicher.

Ihr lasst euch das nicht mehr länger gefallen. Jeden Abend, wenn die Hausaufgaben erledigt und der Nebenjob gemacht sind, zieht ihr los, um Dr. Violetta und ihre Robos zu vertreiben.

Für deine Missionen brauchst du Mut und Lebensenergie sowie eine gute Ausrüstung und Hilfsmittel, die du im Shop kaufen kannst. Wenn du klug planst, clever einkaufst und dein Budget stets im Auge behältst, besiegst du Dr. Violetta auf Level 10 und befreist die Stadt von den räuberischen Robos. Und: Du hast zugleich gelernt, kompetent mit Geld umzugehen.

Viel Spass und Erfolg mit FinanceMission!

