

Fit For Finance

Unterrichtsmaterial für Lehrkräfte: Finanzkompetenz spielerisch erarbeiten

In der heutigen Zeit sind Kinder und Jugendliche für Unternehmen eine lukrative Zielgruppe. Die Gründe dafür sind folgende: Ihre Kaufkraft steigt stetig, sie sind offen für neue Produkte. Das begrenzte Budget macht aber den Erwerb der begehrten Smartphones und Spielkonsolen zur Herausforderung. Umso wichtiger ist es, dass Kinder und Jugendliche lernen, den eigenen Bedarf in einer rasch wechselnden und komplexen Konsumgesellschaft umzusetzen.

Dazu gehört nicht nur ein selbstbestimmter Umgang mit dem eigenen Budget, sondern auch verbraucherrechtliches Wissen zu Kaufverträgen und Gewährleistungsrechten sowie zu deren Durchsetzung. Die Verbraucherzentrale Mecklenburg-Vorpommern e. V. unterstützt in Kooperation mit dem gemeinnützigen Verein fit for finance diesen Kompetenzerwerb mit einem Spiel.

Das Spiel "fit for finance"

Komplexe Finanzthemen aus dem Alltag von Jugendlichen in unterschiedlichen Lebensphasen, beispielsweise der Abschluss eines Vertrages für ein Smartphone, der Erwerb eines Führerscheins bis hin zur Anmietung einer Wohnung, werden aufgegriffen und zielgruppengerecht simuliert. Die Jugendlichen lernen durch bedachte Konsumententscheidungen, ihre Einnahmen und Ausgaben sorgfältig im Blick zu behalten. Eine Besonderheit des Spiels sind die themenspezifischen Online-Tutorials, die während des Spiels per QR-Codes aufgerufen werden können.

Der Spielablauf

Die Schüler durchlaufen im Spiel drei Lebensphasen: Schule, Ausbildung oder Studium und Beruf. In jeder Phase steht ein bestimmtes Budget zur Verfügung. Dieses kann beliebig zu Konsumzwecken verwendet oder gespart werden. Verlieren die Spieler aber wiederkehrende Ausgaben wie offene Ratenzahlungen beim Kauf eines Smartphones oder die Kosten für eine eigene Wohnung aus dem Blick, laufen sie in die Gefahr der Verschuldung. Auch unerwartete Ereignisse, beispielsweise ein platter Fahrradreifen oder der Verlust der Geldbörse können schnell zur Schuldenfalle werden. Wer den Spagat zwischen begrenztem Budget und persönlichen Präferenzen bewerkstelligt, gewinnt nicht nur das Spiel, sondern auch wichtige Erkenntnisse für den Umgang mit Geld.

Die Spieldauer beträgt ca. 120 Minuten. Das Spiel ist daher für einen Aktions- oder Projekttag gut geeignet.

So leihen Sie das Spiel aus:

- Die Anfrage zur Ausleihe richten Sie bitte an schwerin@verbraucherzentrale-mv.eu
- Die Ausleihe ist maximal 3 Wochen möglich. Ein Versand erfolgt nicht.
- Bitte geben Sie bei Ihrer Anfrage Zeitraum, Schüleranzahl an.