

Kommentar für die Lehrperson

# Geld und Glück

## Übersicht

### Thema und Inhalt

Macht Geld glücklich? In diesem Spiel erfüllt Geld so manchen Wunsch, doch überraschende Ereignisse können dieses Glück trüben und das Konto belasten! Das Kartenspiel bietet einen emotionalen Zugang zu den Themen Geld, Glück, Kredit und Verschuldung. Die möglichen Ursachen sowie die Schwierigkeit, aus einer Schuldensituation herauszukommen, werden für alle Spielenden direkt erlebbar und leicht nachvollziehbar.

### Didaktisches Format

Im Zentrum steht das Kartenspiel Ciao CASH. Die Spielregeln werden mithilfe des Foliensatzes «Einführung Ciao CASH» erklärt. Dazu sind ein Computer und ein Beamer notwendig. Für Anwendungen ausserhalb des Unterrichts liegt dem Spiel eine Spielregel bei. Gespielt wird in Gruppen von vier bis fünf Lernenden. Die didaktische Nachbearbeitung erfolgt mit dem Aufgabenset.

Das Kartenspiel kann unter [www.iconomix.ch/bestellung](http://www.iconomix.ch/bestellung) als Klassensatz bestellt werden.

### Dauer

Zwei bis drei Lektionen.

### Geeignete Fächer

Allgemeinbildender Unterricht (ABU), Wirtschafts- und Gesellschaftsfächer, interdisziplinärer Unterricht.

### Anspruchsniveau

Einfach bis mittel. Das Modul eignet sich vorwiegend für Lernende des allgemeinbildenden Unterrichts (ABU).

### Ressourcen zum Modul

Das Modul Geld und Glück umfasst den Kommentar und folgende Unterrichtsmaterialien:

- [Foliensatz «Einführung Ciao CASH»](#)
- [Aufgabenset](#)
- [Lösungshinweise für die Lehrperson](#)

## Angestrebte Handlungskompetenz

Die Lernenden entwickeln ein Bewusstsein für einige typische Kostenfallen sowie für Kosten-Nutzen-Abwägungen bei Kaufentscheidungen. Sie verstehen, dass eine finanzielle Reserve wichtig ist, um unerwartete Rechnungen begleichen zu können.

Die Lernenden können den Mechanismus der Schuldenspirale einem Laien anhand eines Beispiels erklären. Sie sind in der Lage, Gründe für deren Entstehen zu nennen, und können Faktoren aufzählen, die dem Entstehen einer Schuldenspirale entgegenwirken.

Mit diesem Modul können zudem folgende überfachliche Kompetenzen (nach 4K) geschult werden:

---

► **Kritisches Denken und Problemlösen**

- Anwendung von vernetztem Denken
- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Perspektiven (Multiperspektivität)
- Erarbeitung von konventionellen und innovativen Lösungsvorschlägen

Folgende Aktivitäten fördern diese Kompetenz:

- Im Spiel: Erarbeitung einer Spielstrategie: Entscheidungen über Kauf von Karten und Kreditaufnahme)
- Im Aufgabenset: Aufträge zur Spielauswertung (Aufträge 1b und 1d sowie 2b, 2d und 2e), Aufträge zur Schuldenspirale (Aufträge 3b-c), Auftrag zur Investition in Bildung (Auftrag 4), Auftrag zu den Spielzusammenhängen (Auftrag 6)

---

► **Kommunikation**

- Informationen rasch und sicher analysieren und verarbeiten und nach deren Qualität und Vertrauenswürdigkeit beurteilen
- Gedanken ausdrücken und präzise artikulieren
- Eigene Meinung vertreten und andere durch die Kraft der Sprache davon überzeugen

Folgende Aktivitäten fördern diese Kompetenz:

- Im Spiel: Austausch und Diskussion über verschiedene Spielstrategien (z.B. Kreditaufnahme und Kartenverkauf)
- Im Aufgabenset: Spielauswertung in der Gruppe bzw. Klasse (Teil A und B)

---

► **Kooperation**

- Aufgabeninhalte und Prozesse werden innerhalb der Gruppe gemeinsam diskutiert und allenfalls verbessert
- Jede Person leistet verantwortungsbewusst und nach ihren Fähigkeiten einen Beitrag

Folgende Aktivitäten fördern diese Kompetenz:

- Im Spiel: Handel am Ende des Spiels (Zusatzregel Flohmarkt)

---

► **Kreativität und Innovation**

- Auf Prozesse einlassen, deren (Teil-)Ziele unbekannt und Auswirkungen nur schwer prognostizierbar sind
- Vorschläge systematisch ausarbeiten und auf deren Machbarkeit überprüfen

Folgende Aktivitäten fördern diese Kompetenz:

- Im Spiel: Erarbeitung einer Spielstrategie: Entscheidungen über Kauf von Karten und Kreditaufnahme sowie Handel am Ende des Spiels (Zusatzregel Flohmarkt)
- Im Aufgabenset: Auftrag zu unerwarteten Ereignissen (Auftrag 7)

---

## Hinweise zum Modul

### Zum Spiel Ciao CASH

Das Kartenspiel Ciao CASH bietet einen intensiven, emotionalen Zugang und eine gemeinsame Erfahrungsbasis zu den Themen Geld, Glück, Kredit und Verschuldung. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Glückspunkte zu sammeln. Mithilfe von

Geldkarten können Wunschkarten wie zum Beispiel Wohnen, Ferien oder Hobby gekauft werden, die eine bestimmte Anzahl an Glückspunkten wert sind. Zusätzlich gibt es Überraschungskarten, die sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben können.

Aufgrund der Überraschungskarten, die teilweise hohe Kosten verursachen, kann während des Spielverlaufs oft beobachtet werden, dass einzelne Spielende gezwungen sind, einen Kredit aufzunehmen. Dadurch müssen sie zusätzlich jede Runde Zinsen zahlen und das Risiko steigt, in eine Schuldenspirale mit weiteren Kreditaufnahmen zu geraten. Die möglichen Ursachen sowie die Schwierigkeit, aus dieser Situation wieder herauszukommen, werden für alle Spielenden direkt erlebbar und leicht nachvollziehbar.

Weitere Hinweise für die Durchführung:

- Die Zielsetzung des Spiels (viele Glückspunkte erzielen) ist klar zu trennen vom Lernziel (die Schuldenspirale verstehen). Das Spiel macht ein Problem erlebbar, das in der realen Welt auftritt. Werden die Lernenden im Voraus darauf hingewiesen, dass es problematisch sein könnte, sich zu verschulden, so führt das zu einem völlig anderen Spielverhalten, was weder den Lernprozess fördert noch den Beobachtungen in der Realität (einige Personen verschulden sich) entspricht.
- Nicht jeder Spielende ist im Verlauf des Spiels gezwungen, einen Kredit aufzunehmen. In jeder Gruppe wird es aber immer Lernende geben, die in einen finanziellen Engpass geraten und dadurch die Schwierigkeiten des Zurückzahlens von Schulden für alle Teilnehmenden nachvollziehbar machen.
- Lernende, die in eine Verschuldungssituation geraten, haben nicht unbedingt die schlechteren Entscheidungen getroffen. Das Kartenglück bzw. -pech hat einen grossen Einfluss auf den Spielverlauf. Diese Erfahrung kann frustrierend sein. Die Lehrperson kann während der Nachbearbeitung des Spiels auf diesen Aspekt hinweisen.
- Die Lehrperson kann das Spiel vorzeitig beenden, sofern die Lernenden ausreichend Erfahrungen während des Spiels gemacht haben (Ereignisse mit hohen Kosten, Kreditaufnahme, Bildungskarten usw.). Sobald eine Gruppe ihr Spiel beendet hat, kann die Lehrperson zum Beispiel die letzte Runde für alle anderen Gruppen ausrufen. Dadurch werden alle Gruppen ungefähr zur gleichen Zeit fertig.
- Nach Beendigung des Spiels ist es hilfreich, die Karten ausgelegt liegen zu lassen. Dadurch kann bei der Besprechung des Spielerlebnisses im Teil A des Aufgabensets nochmals ein Blick auf die Karten geworfen werden.
- Idealerweise wird das Spiel und die anschliessende Bearbeitung des Aufgabensets in einer Doppelstunde behandelt. Steht nur eine Lektion zur Verfügung, sollte das Spiel etwas früher unterbrochen werden, damit noch Zeit bleibt für den ersten Auftrag. Für diesen ist es notwendig, dass das Spiel noch frisch in Erinnerung ist.
- Am geeignetsten sind 4er- oder 5er-Gruppen.
- Kleinere Gruppen sind in der Regel schneller mit dem Spiel fertig.
- Die Spielanleitung im Foliensatz «Einführung Ciao CASH» basiert auf den Spielregeln der Basisversion. Auf Wunsch (wenn zum Beispiel mehr Zeit vorhanden ist oder eine Klasse sehr schnell ist) kann auch die längere Spielversion gespielt werden. Die Ergänzungen für die längere Spielversion sind in der dem Spiel beigelegten Spielanleitung sowie im Anhang des Foliensatzes beschrieben.
- Falls eine Gruppe wenig Erfahrung mit Spielen hat, kann die Lehrperson eine Person auswählen, die als «Beobachter» fungiert. Diese Person ist dann dafür zuständig, dass die Regeln eingehalten werden und keine Punkte im Spielablauf vergessen gehen, etwa das Bezahlen von regelmässigen Kosten.

## Mögliches Unterrichtsszenario

Die Materialien sind für einen handlungs- und problemorientierten Unterricht konzipiert (vgl. dazu [www.iconomix.ch/didaktik](http://www.iconomix.ch/didaktik)). Die angestrebten Handlungskompetenzen können über folgende drei Schritte entwickelt werden:

### Phase 1: Sich einlassen

Die Lehrperson führt unmittelbar – ohne vorgängige Erklärungen zum Thema Budget/Schulden – in die Spielregeln des Spiels Ciao CASH ein (siehe Foliensatz «Einführung Ciao CASH»). Anschliessend wird das Kartenspiel an verschiedenen Tischen in Gruppen von vier bis fünf Lernenden gespielt. Das Spiel schafft eine gemeinsame Erfahrungsbasis und wirft zahlreiche Fragen zum Thema Geld, Schulden und Kredite auf.

### Phase 2: Sich austauschen und reflektieren

In der Reflexionsphase geht es zuerst darum, die Erlebnisse aus der Spielphase explizit zu machen und zu benennen. Im Teil A des Aufgabensets nehmen die Lernenden innerhalb der Spielgruppen die Auswertung vor und diskutieren die erlebten Erfahrungen. Dieser Teil kann von jeder Gruppe eigenständig nach Spiel-Ende gestartet werden und erlaubt somit, die Zeitunterschiede zu überbrücken.

Im Teil B des Aufgabensets werden die Ergebnisse und Hauptkenntnisse in der Klasse zusammengetragen. Die Spielerlebnisse der verschiedenen Gruppen werden miteinander verglichen und gemeinsame Muster werden erarbeitet.

Die Lösungshinweise zum Aufgabenset dienen als Hilfestellung für die Lehrperson. Die Herausforderung für die Lehrperson während dieser Phase liegt in der Auswertung der Aufgaben und der zielführenden Moderation eines Unterrichtsgesprächs.

### Phase 3: Üben und anwenden

Diese Phase dient der Konsolidierung (Festigen der erworbenen Kompetenzen durch Üben) und dem Transfer (Erweiterung und Flexibilisierung der Kompetenzen, indem Problemstellungen mit erweitertem Anspruchsniveau bewältigt werden). Dazu stehen die Transferaufgaben im Teil C des Aufgabensets zur Verfügung. Dieses kann von den Lernenden in Einzelarbeit bearbeitet werden.

## Möglicher Ablauf im Überblick

	Schritte	Beschrieb	Medien/Unterlagen	Zeit
<b>Phase 1</b> Sich einlassen  45 Min.	Einstieg	Bildung der Gruppen, Erklären der Spielregeln	Foliensatz «Einführung Ciao CASH»; Computer und Beamer; ein Kartenspiel pro vier (oder fünf) Lernende	10 Min.
	Spiel	Spiel durchführen	Ein Kartenspiel pro vier (oder fünf) Lernende	30–35 Min.
<b>Phase 2</b> Sich austauschen und reflektieren  45 Min.	Besprechung und Reflexion	Auswertung des Spiels und Reflexion innerhalb der Spielgruppen	Aufgabenset Teil A; Lösungshinweise	10–15 Min.
	Inhaltliche Auswertung und Reflexion	Zusammentragen der Ergebnisse und Diskussion innerhalb der Klasse	Aufgabenset Teil B; Lösungshinweise	25–30 Min.
<b>Phase 3</b> Üben und anwenden  45 Min.	Transferaufgaben	Transferaufgaben in Einzelarbeit lösen	Aufgabenset Teil C; Lösungshinweise	45 Min.