Iconomix-Tagung

29. August 2025

Ökonomie für alle
Iconomix – das Bildungsangebot
der Schweizerischen Nationalbank

PLUSminus

iconomix

iconomix

PLUSminus
Budget- und Schuldenberatung Basel

Willkommen!

Zum Workshop B6, 29. August, 13.10-14.10 Uhr:
Ciao CASH, das Kartenspiel zu Geld und Glück

mit:

- Agnes Würsch, Fachperson Schuldenprävention
- Sébastien Bétrisey, iconomix sowie Lehrperson KV und HF

Agenda

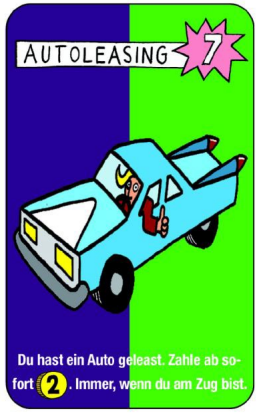
- Kurze Einleitung, Spielanleitung (Agnes Würsch)
- Spielen! (alle)
- Iconomix-Modul «Geld und Glück», Unterrichtsszenario, Einbettung Lehrplan (Sébastien Bétrisey)
- Andere Module mit Bezug zum Thema (Sébastien Bétrisey)
- Fragen / Abschluss

Ausgangslage

PLUSminus
Budget- und Schuldenberatung Basel

Gesucht: ein Tool für Schuldenprävention

- Enttabuisierung von Schulden
- Auseinandersetzung mit dem eigenen Umgang mit Geld
- Spielerischer, emotionaler Zugang zum Thema
- Spassfaktor
- Keine Moralpredigten
- Geeignet für Jugendliche und junge Erwachsene



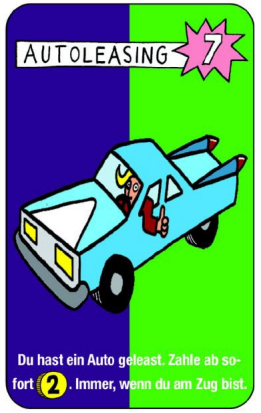
Ziel: über Geld wird geredet. Das fördert einen besseren Umgang mit Geld

Realisierung

PLUSminus
Budget- und Schuldenberatung Basel

Gefunden: Ciao CASH, Kartenspiel zu Geld und Glück

- 2012, lanciert von Plusminus
- Auflage: 7500 Exemplare
- 2020, 2. Auflage in Zusammenarbeit mit iconomix, auch italienisch und französisch
- Auflage: 5000 Expl. für Plusminus, 7500 Expl. für iconomix (1000 dt. / 400 frz. / 100 itl.)
- Eingesetzt in Hunderten von Workshops, v.a. mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen



Ciao CASH spielen

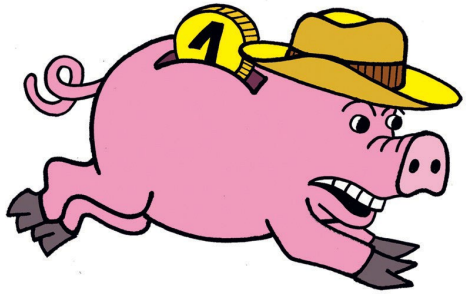
iconomix

PLUSminus
Budget- und Schuldenberatung Basel

Ciao CASH

Macht Geld glücklich? In diesem Spiel erfüllt Geld so manchen Wunsch, doch überraschende Ereignisse können dieses Glück trüben und Ihr Konto belasten.

Was auch immer geschieht – wer am Ende des Spiels die meisten Glücks-punkte gesammelt hat, gewinnt!



Spielanleitung

- Sie haben drei Sorten Spielkarten vor sich: Geldkarten, Wunsch- und Überraschungskarten und Kreditkarten.

Geld

Wunsch/
Überraschung

Kredit

Spielanleitung

- Jede Person zieht verdeckt 5 Karten des Geldkartenstapels und nimmt sie auf die Hand.

- Die restlichen Geldkarten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Geld

Spielanleitung

Wer am Zug ist, führt drei Aktionen aus:

1. Aktion:

Lohn beziehen

2. Aktion:

Glückspunkte sammeln

3. Aktion:

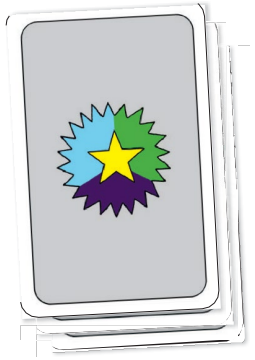
Rechnungen und Zinsen zahlen

1. Aktion: Lohn beziehen

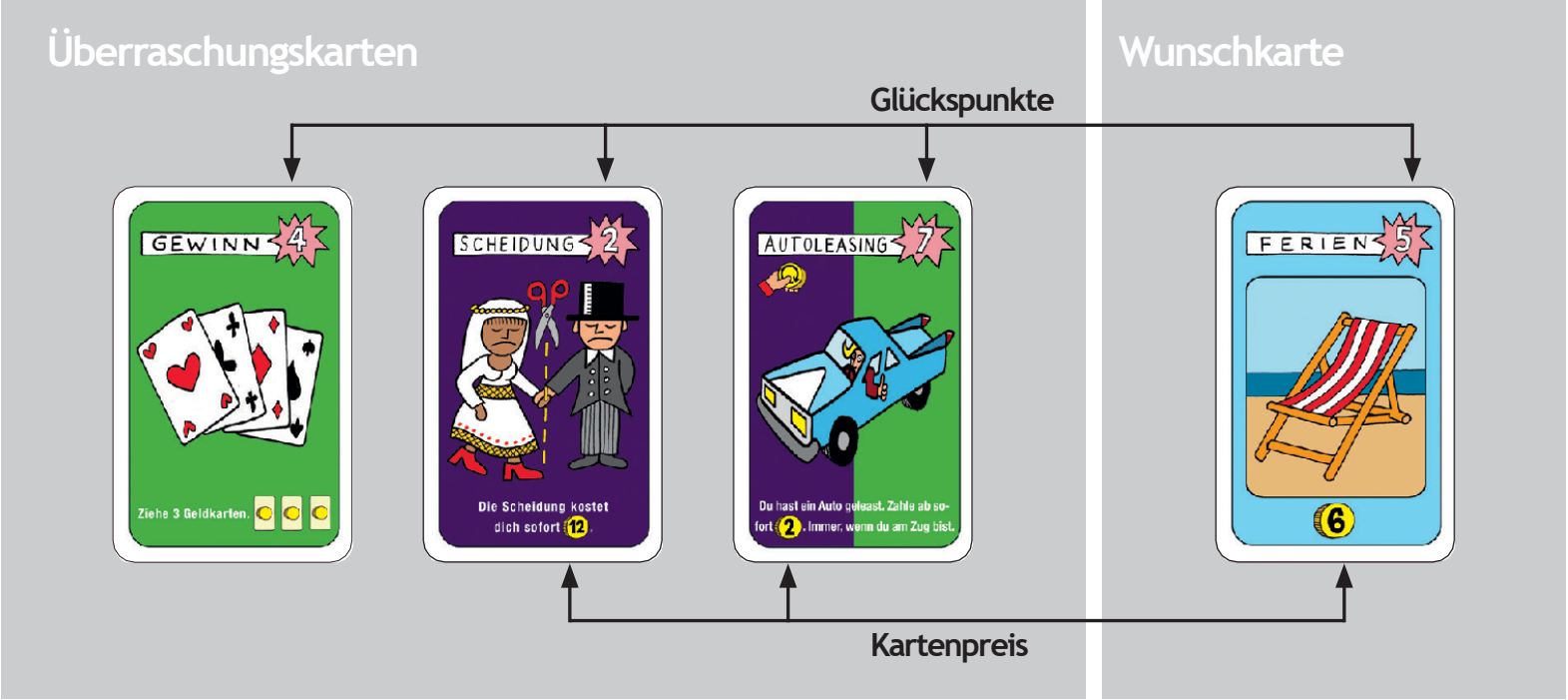
- Wer am wenigsten Geld in seinem (echten) Portemonnaie hat, beginnt das Spiel.
- Ziehen Sie die oberste Karte des Geldstapels und nehmen Sie die Karte auf die Hand. Die Zahl zeigt den Geldwert der Karte an:

Geldwert

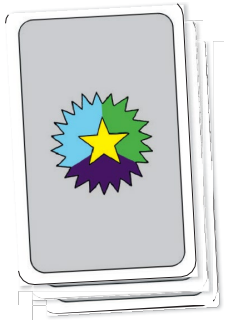
2. Aktion: Glückspunkte sammeln



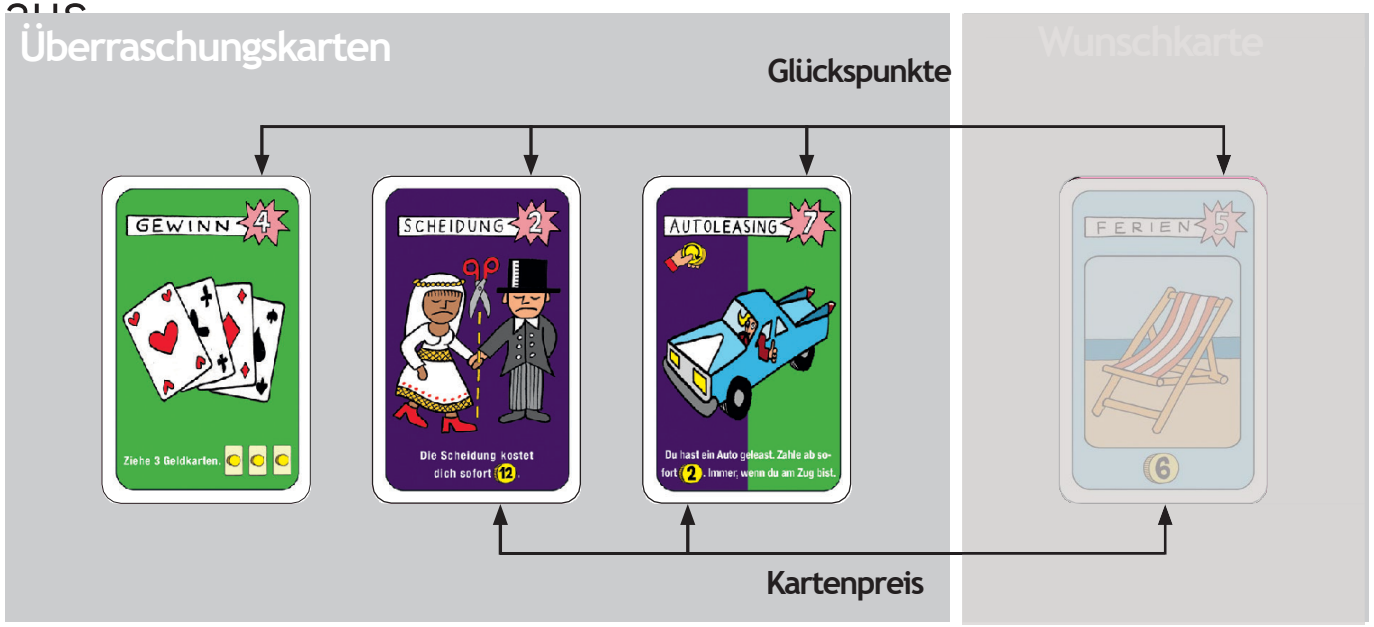
Ziehen Sie die oberste Karte vom Wunsch-/Überraschungs-kartenstapel und legen Sie die Karte vor sich ab.



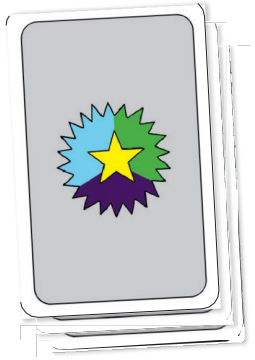
2. Aktion: Glückspunkte sammeln



Ist es eine grüne, violette oder violett-grüne Überraschungs- karte, muss ausgeführt werden, was auf dieser Karte steht.
Die Karte bleibt offen vor Ihnen liegen.
Anschliessend führen Sie die 3. Aktion aus.



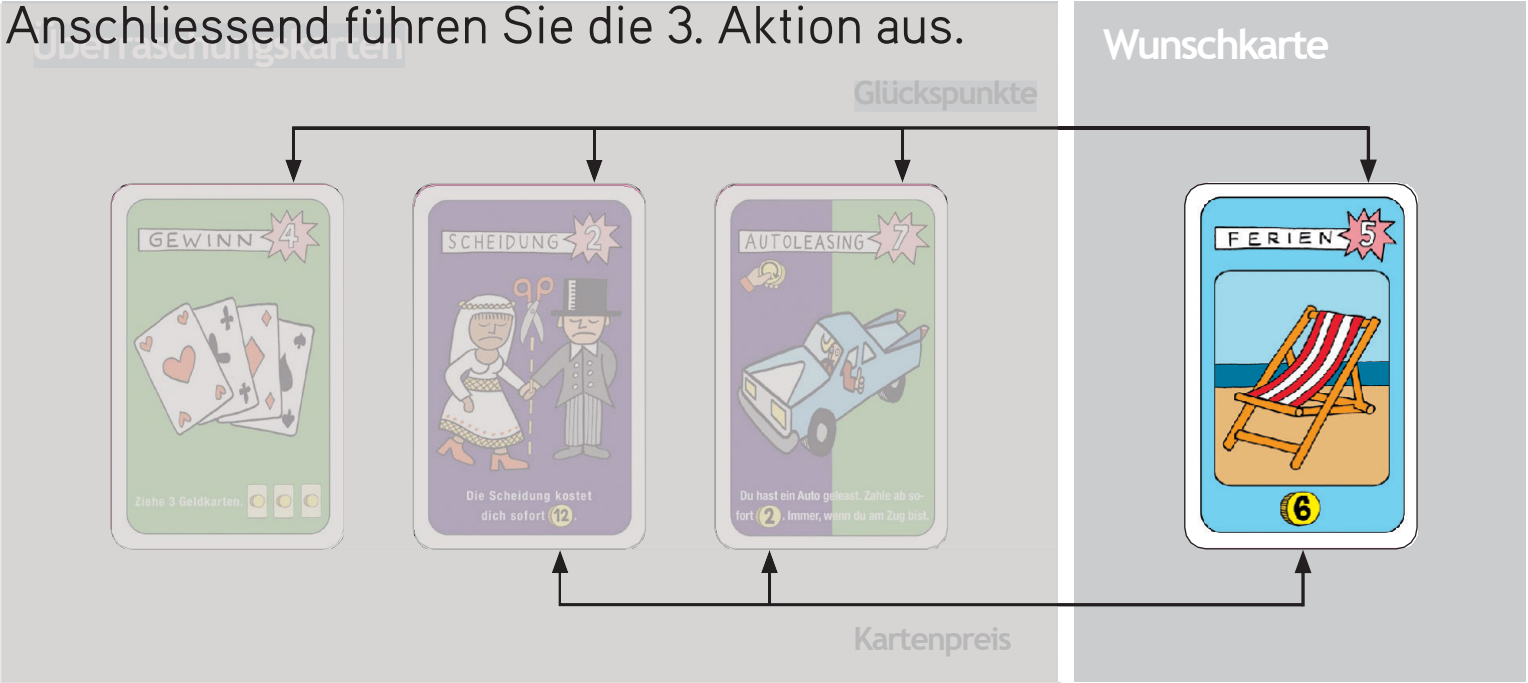
2. Aktion: Glückspunkte sammeln



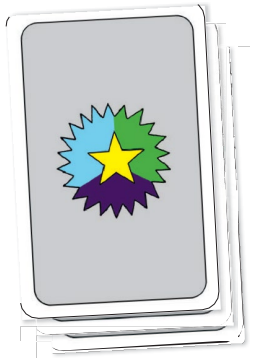
Ist es eine blaue Wunschkarte, gibt es **zwei Möglichkeiten:**

A) Die Karte kaufen. Das Geld, das diese Karte kostet, legen Sie auf den offenen Ablagestapel. Die gekaufte Karte bleibt offen vor Ihnen liegen.

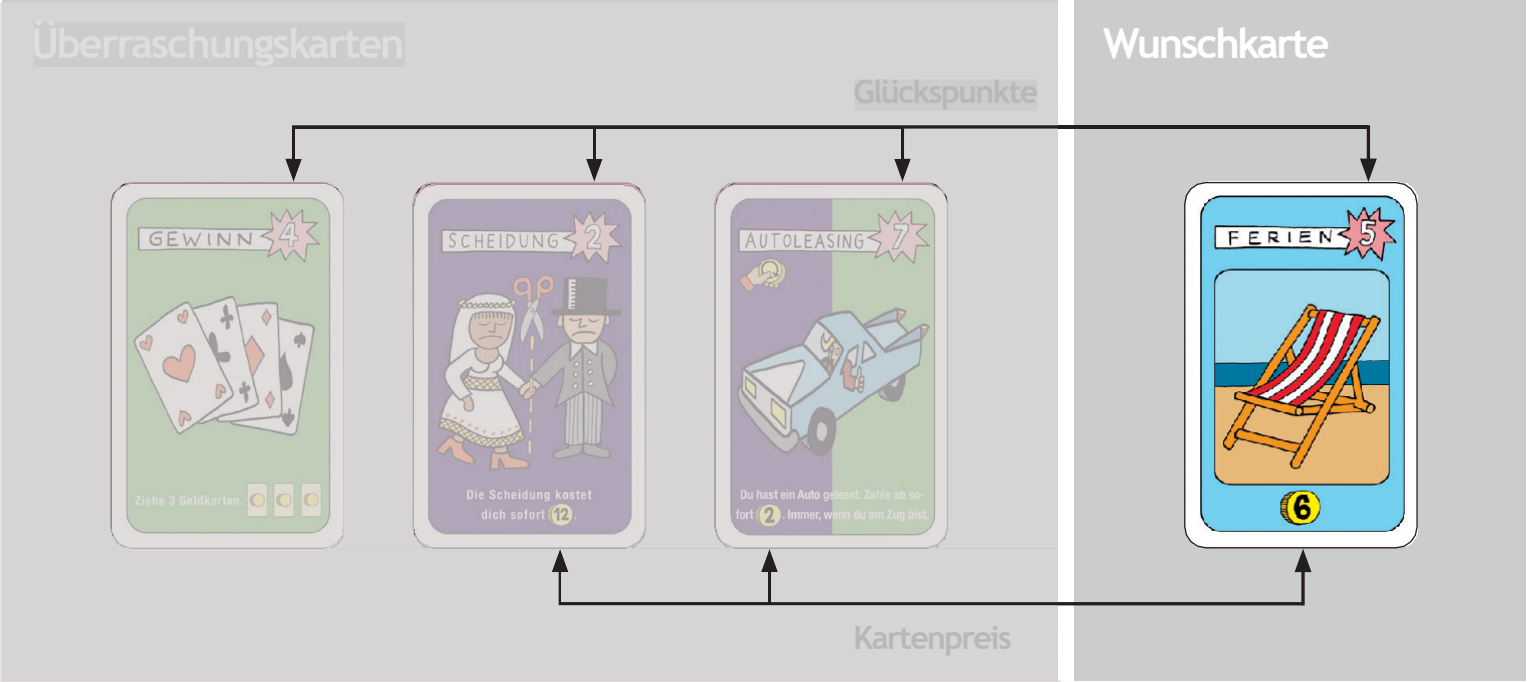
Anschliessend führen Sie die 3. Aktion aus.



2. Aktion: Glückspunkte sammeln



B) Die Karte verkaufen. Die Mitspieler/-innen machen der Reihe nach Angebote oder passen. Wer eine Wunschkarte kaufen möchte, muss mindestens den angegebenen Preis bieten. Wer am meisten bietet, erhält diese Karte und zahlt Ihnen das Geld. Will niemand die Karte kaufen, wird sie in die Spielschachtel gelegt.



Nun ziehen Sie eine zweite Wunsch-/ Überraschungs-karte und die 2. Aktion wird einmalig wiederholt. Anschliessend führen Sie die 3. Aktion aus.

3. Aktion: Rechnungen / Zinsen zahlen

- Für jede Karte «Kredit», die Sie nun besitzen, müssen Sie 1 Franken Zins bezahlen.
- Für Überraschungskarten, die regelmässige Kosten verursachen, müssen Sie den angegebenen Betrag bezahlen.

  - Überraschungskarten mit diesem Symbol verursachen regelmässige Kosten.

- Damit ist Ihr Zug abgeschlossen.
- Die Person zu Ihrer Rechten ist nun an der Reihe und beginnt mit der 1. Aktion.

Kredite

Kredit aufnehmen:

Sie können jederzeit (auch ausserhalb des eigenen Zuges) Kredite aufnehmen. Nehmen Sie eine oder mehrere Karten «Kredit» vom Stapel und legen Sie diese offen vor sich ab. Für jeden «Kredit» erhalten Sie Geldkarten im Wert von **10 Franken.**

Kredit zurückzahlen:

Bei genügend Geld kann einer oder mehrere Kredite zurückbezahlt werden. Bezahlen Sie 10 Franken und legen Sie die Karte «Kredit» zurück auf den Kreditstapel.

Spiel-Ende

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel mit den Wunsch-/Überraschungs-karten aufgebraucht ist.

Wertung der Glückspunkte:

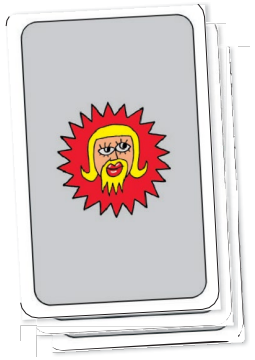
- Zählen Sie die Glückspunkte auf den eigenen Karten zusammen.
- Halbieren Sie den Geldwert Ihrer Handkarten und zählen Sie das Ergebnis zu den Glückspunkten dazu.
- Für jede Karte «Kredit», die Sie am Ende des Spiels besitzen, werden 5 Glückspunkte abgezogen.

Wer in der Gruppe am meisten Glückspunkte hat, gewinnt das Spiel.
Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Kredite hat.

Schluss

Lassen Sie die Karten nach Spiel-Ende ausgelegt liegen. Dies ermöglicht Ihnen, bei der Besprechung nochmals einen Blick darauf zu werfen.

Zusatzregeln



- Typenkarten und Flohmarkt, siehe Anleitung

Ciao CASH spielen

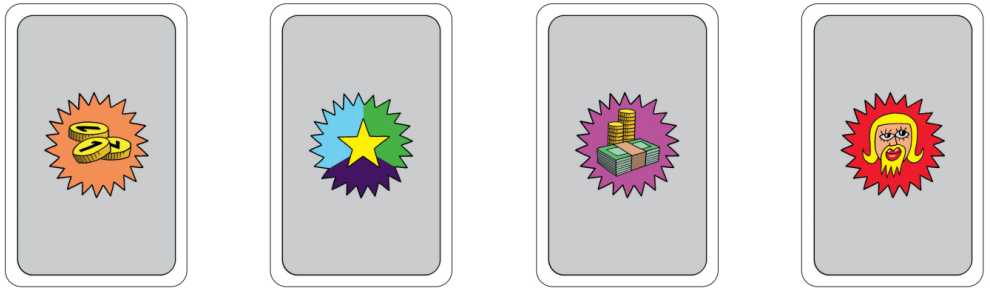
iconomix

PLUSminus
Budget- und Schuldenberatung Basel

Modul «Geld und Glück» im Unterricht: Allgemeine Infos

- Lernform: handlungsorientiert
- Unterrichtsdauer: 2–3 Lektionen
- Schultyp: ABU, FMS & KV
- 4 K (Kritisches Denken, Kommunikation, Kooperation, Kreativität)

- Dokumente auf Iconomix Website: https://www.iconomix.ch/de/module/m15/



Modul «Geld und Glück» im Unterricht: Ablauf

1. Spielregeln erklären via Foliensatz
2. Spielen

3. Aufgabenset, Teil A: Erlebnisse aus der Spielphase (in der Gruppe)
4. Aufgabenset, Teil B: Ergebnisse und Haupterkenntnisse (in der Klasse)

5. Aufgabenset, Teil C: Konsolidierung und üben (individuell/Plenum)

Modul «Geld und Glück» im Unterricht: Tipps und Tricks

- Regeln gut erklären → Proberunde
- Übersicht der 3 Phasen: sehr nützlich
- Gruppen von 4-5 Personen (ideal)
- Mit oder ohne «Beobachter»
- Zielsetzung Spiel (Glückspunkte) ≠ Lernziele

Modul «Geld und Glück» im Unterricht: Mehrwerte

- Spieldynamik entsteht sehr schnell
- Lebensnah
- Glück und Pech spielen eine Rolle
- Spiel macht das Problem «anonym»
- Kostenlos

Modul «Geld und Glück» im Unterricht: Feedback

- Lehrpersonen:
  - Guter Aufhänger und Eisbrecher
  - Geeignet für verschiedene Schulstufen (modulierbare Vertiefungsstufe)
  - Aufgabenset: unterstützt bei Reflexion, Transfer und Diskussion

- Lernende:
  - «Das ist mal was anderes!»
  - «Wir lernen mit Spass!»
  - «Nützlich im Alltag» (Schulden, Zinsen, Investitionen, Leasing usw.)

Modul «Geld und Glück» im Unterricht: Lehrplanbezug

- Finanzielle Grundbildung:
  - Ersparnisse
  - Unvorhergesehene Ausgaben
  - Schuldenfallen
  - Kostenfallen
- Kaufentscheidungen: Kosten-Nutzen-Abwägungen
- Budget: warum nötig?
- Infos und Beratung

Andere Iconomix Module mit Bezug zum Thema

Drei Fallbeispiele

Gamen, Shoppen, Budgetieren

Finanzielle Aspekte in drei wesentlichen Bereichen des digitalen Alltags junger Menschen – Gamen, Shoppen, Budgetieren – werden anhand von drei Fallbeispielen untersucht.

Lernspiel

Haushaltsbudgets im Vergleich

Das «Budgetspiel» dreht sich um die Budgets von Haushalten mit unterschiedlichen Profilen, von alleinstehenden Personen bis Mehrkindfamilien.

Fünf Fallbeispiele

Konsumkredit

Die Vor- und Nachteile der fünf Beschaffungsformen Barkredit, Leasing, Teilzahlungsvertrag, Miete und Kauf werden anhand von fünf Fallbeispielen beleuchtet und miteinander verglichen.

Lernplattform

Finanzkompetenz

Die Lernplattform Finanzkompetenz vermittelt alltagsnahes Grundwissen und wichtige Fähigkeiten für den verantwortungsvollen Umgang mit Geld.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

www.iconomix.ch