# Inhaltsverzeichnis

**EINFÜHRUNG DIGITALE MEDIEN IM UNTERRICHT** ..... S. 2

Das Kapitel „Umgang mit Geld“ gliedert sich in die unten stehenden drei Rubriken: Haushalten lernen, Geld bewusst ausgeben und Taschengeld aufbessern.

**HAUSHALTEN LERNEN** ..... S. 3

In einem Haushaltsplan von Jugendlichen schlägt auf der Einnahmenseite das Taschengeld als wesentlicher Faktor zu Buche. Auf der Ausgabenseite bzw. beim Vergleichen von Preisen hilft es, die Funktion von Geld als Recheneinheit zu kennen.

**GELD BEWUSST AUSGEBEN** ..... S. 8

Ob man dieses Ziel erreicht, hängt unter anderem vom individuellen Einkaufstyp und von verschiedenen persönlichen Faktoren ab. Unbewusst hingegen sind uns meist die Wirkungen von Marketing und Werbung.

**TASCHENGELD AUFBESSERN** ..... S. 13

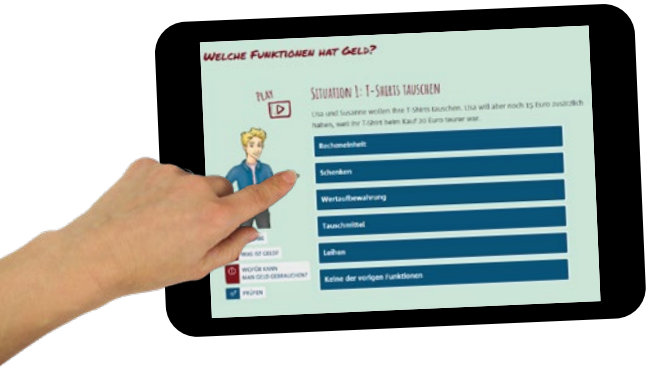
Wenn der Stand auf dem Flohmarkt nicht einträglich genug ist, kann man sich – ab einem gewissen Alter – um einen Nebenjob bemühen. Dies ist zudem eine gute Gelegenheit, bei Anschreiben, Lebenslauf und im Bewerbungsgespräch für später zu üben.

**MEDIENNACHWEIS** ..... Anhang

# Einführung Digitale Medien im Unterricht

## ANFORDERUNGEN ALLER BILDUNGSPLÄNE

Der Einsatz interaktiver Übungen ist eine Möglichkeit zur Digitalisierung des Unterrichts und gestaltet ihn anschaulich und realitätsnäher. Interaktive Übungen ermöglichen eine innovative Unterrichtspraxis mit stärkerer Schülerorientierung und höheren Anteilen selbstregulierenden Lernens. Die Schülerinnen und Schüler werden in die eigenständige Erarbeitung der Inhalte eingebunden. Zudem arbeiten sie in der Regel motivierter und haben die Möglichkeit ihr Lerntempo selbst zu bestimmen. Der Einsatz digitaler Medien entspricht den Anforderungen aller Bildungspläne für alle Schularten, alle Klassenstufen und alle Fächer.




### Podcasts

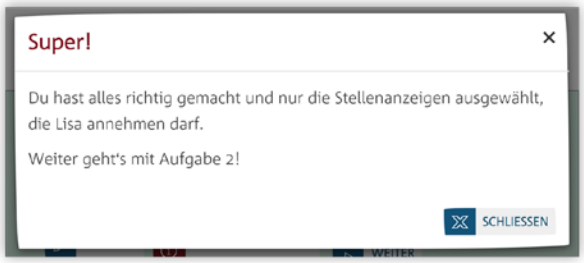
Die Podcasts bieten sich als Einstieg in eine Unterrichtsstunde oder in ein bestimmtes Thema an. Sie finden sich zum einen in der passenden interaktiven Übung, können aber auch eigenständig aufgerufen und genutzt werden. Die beiden Protagonisten der interaktiven Übungen, Lisa und Till, erzählen von Begebenheiten aus ihrem Alltag, z. B. ihrem Kaufverhalten, ihren Taschengeld- und Konsumerfahrungen, ihrem Wunsch nach einem Kredit oder einem eigenen Konto und vielen anderen Themen der Unterrichtseinheit.

Diese kurzen Dialoge knüpfen an die bestehenden Arbeitsblätter an, sind altersgerecht und holen die Schülerinnen und Schüler in ihrem Alltag ab, z. B. ständig leeres Portemonnaie, viele teure Wünsche, mögliche Lösungen … Die Schülerinnen und Schüler können sich mit den Jugendlichen identifizieren und werden positiv auf das jeweilige Thema eingestimmt.

### Digitaler Mehrwert: didaktisch und methodisch

Die interaktiven Übungen zu „Geld im Unterricht“ verzahnen Printmedien (online zum Ausdrucken) mit digitalen Medien und erfüllen damit die neuesten Lehrplanforderungen für modernen Unterricht. Die interaktiven Übungen ergänzen die Arbeitsblätter dabei um neue didaktische und methodische Möglichkeiten.

Mithilfe der **Schaltflächen „Prüfen“** können die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse kontrollieren und erhalten ein sofortiges Feedback.




So erfahren sie, ob sie richtig geantwortet haben oder können noch einmal überlegen, um ihre Lösung zu korrigieren oder die Aufgabe wiederholen, um ihre Leistungen zu verbessern. Da sich die Schülerinnen und Schüler über den Lösungsbutton selbst überprüfen und die Lehrkräfte weniger korrigieren müssen, bleibt mehr Zeit für die individuelle Förderung im Unterricht.

Durch die Kommunikation im Team (kooperatives Lernen) können die Lernenden untereinander ihre Lösungswege und Ergebnisse vergleichen, hinterfragen und beurteilen. Dadurch werden wesentliche prozessbezogene und fachbezogene Kompetenzen vermittelt.

### Datenschutzhinweis

Beim Bearbeiten der interaktiven Aufgaben werden keine Daten gespeichert und es werden keine Cookies benutzt.

# Medienüberblick

## Haushalten lernen

### HAUSHALTEN LERNEN

In einem Haushaltsplan von Jugendlichen schlägt auf der Einnahmenseite das Taschengeld als wesentlicher Faktor zu Buche. Auf der Ausgabenseite bzw. beim Vergleichen von Preisen hilft es, die Funktion von Geld als Recheneinheit zu kennen.

### Kernlehrplan

Sekundarstufe I
Politik/Wirtschaft

### Inhaltsfeld

- Grundlagen des Wirtschaftens
- Einkommen und soziale Sicherung

### Kompetenzen

Sachkompetenz
Urteilskompetenz
Handlungskompetenz

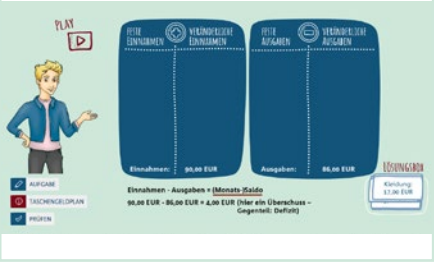
### Ziele

- Kennenlernen der verschiedenen Funktionen von Geld
- Beurteilen, in wieweit der Taschengeldparagraf für den Umgang mit Geld hilfreich ist
- Erstellen eines Haushaltsplans auf Basis eigener Einnahmen und Ausgaben

## INTERAKTIVE ÜBUNGEN

### IÜ 1.1: Welche Funktionen hat Geld?

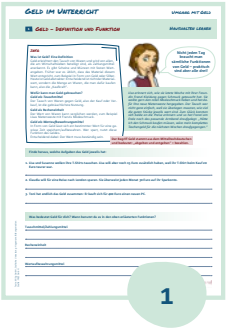
### IÜ 1.2: Ordnung bei Einnahmen und Ausgaben

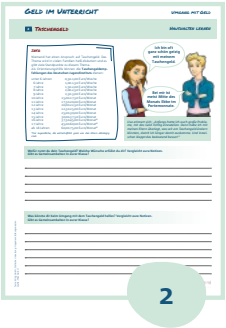


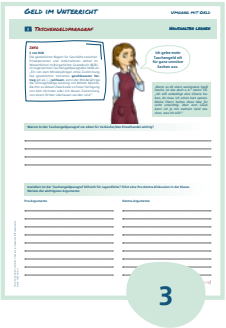

### IÜ 1.3: Mein eigener Taschengeldplan

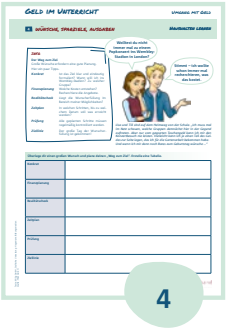
### IÜ 1.4: Persönliche Werte

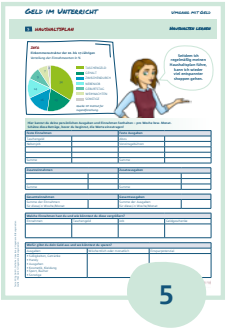
## ARBEITSBLÄTTER + LÖSUNGEN

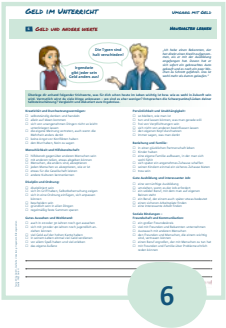

1


2


3


4


5


6



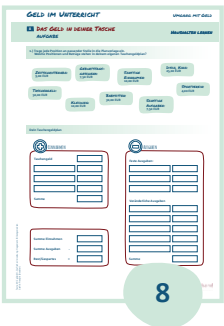
bankenverband

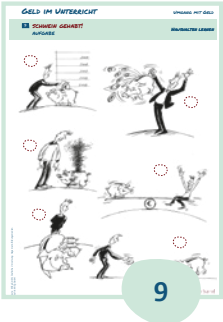
# Medienüberblick

Haushalten lernen

## ARBEITSBLÄTTER + LÖSUNGEN

7


8


9

1 Geld – Definition und Funktion
2 Taschengeld
3 Taschengeldparagraf
4 Wünsche, Sparziele, Ausgaben
5 Haushaltsplan
6 Geld und andere Werte
7 kurz + bündig
8 Das Geld in deiner Tasche
9 Schwein gehabt!

## PODCASTS

**Welche Funktionen hat Geld?**

**Ordnung bei Einnahmen und Ausgaben**

**Mein eigener Taschengeldplan**

**Persönliche Werte**



bankenverband

# Interaktive Übungen



### IÜ 1.1: Welche Funktionen hat Geld?

In dieser interaktiven Übung gibt es sechs Fallbeispiele, in denen die Schülerinnen und Schüler aus einer vorgegebenen Liste die jeweils richtigen Funktionen des Geldes auswählen sollen. Eine anschließende Auswertung gibt die erreichte Punktzahl an, abhängig von der Anzahl der richtigen Lösungen und vorgenommenen Korrekturen. Die drei offiziellen Funktionen des Geldes können über den Info-Button jederzeit „nachgeschlagen“ werden. Zusätzlich werden Situationen für Leihen und Schenken geschildert (keine Geldfunktionen), die auch Anlass für eine Diskussion sein können (Gruppenarbeit).

### IÜ 1.2: Ordnung bei Einnahmen und Ausgaben

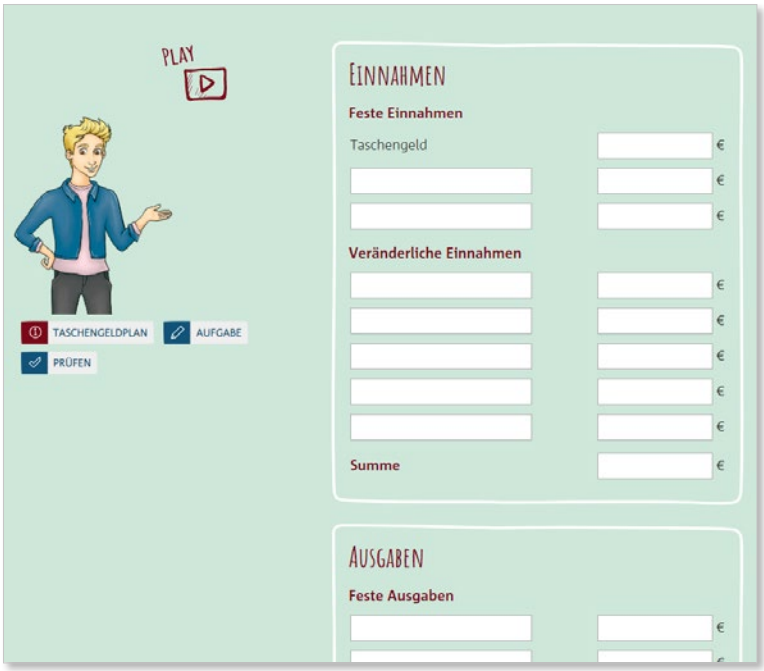
Die Schülerinnen und Schüler sollen mithilfe der Kärtchen aus der Lösungsbox verschiedene Einnahmen und Ausgaben unterscheiden und durch Drag-and-Drop zu festen und veränderlichen Einnahmen bzw. Ausgaben zusortieren. Auch hier können die Lernenden im Team über die Kärtchen kommunizieren, die Unterschiede zwischen festen und veränderlichen sowie zwischen Einnahmen und Ausgaben herausarbeiten und besser verstehen („Warum ist das richtig?“, „Warum ist das falsch?“, „Was bedeutet veränderlich?“...). Die automatische Prüffunktion unterstützt sie dabei.

### IÜ 1.3: Mein eigener Taschengeldplan

Mit einem eigenen Taschengeldplan haben Schülerinnen und Schüler eine gute Übersicht über ihre Einnahmen und Ausgaben. Monat für Monat können die Lernenden aufschreiben, wofür sie Geld ausgeben oder ausgeben wollen.

Diese interaktive Übung führt in die Struktur eines Taschengeldplanes (Haushaltsbuches) ein. In einer tabellarischen Übersicht notieren Schülerinnen und Schüler Einnahmen und Ausgaben und ordnen dabei feste oder veränderliche Positionen zu. Sie berechnen die jeweilige Summe und im Ergebnis-Kasten dann auch ihren Saldo. Über die Prüffunktion werden die berechneten Ergebnisse verifiziert.

Wenn die Berechnungen richtig sind, können die die eingegebenen Daten über den Download-Button als csv-Datei gespeichert und mit anderen Programmen wie z. B. Microsoft Excel bearbeitet werden. Sollten sich die Daten nicht downloaden lassen, blockieren i. d. R. lokale Programme (z. B. Ad-Blocker, Download-Blocker) den Download.






bankenverband

# Interaktive Übungen

**IÜ 1.4: Persönliche Werte**

Es gibt unterschiedliche Ansätze und Definitionen für den Begriff „Wert“. In der Psychologie und Pädagogik bezeichnet man als Werte oder Wertvorstellungen Auffassungen, Eigenschaften oder Qualitäten, die in der Gesellschaft als wünschenswert, erstrebenswert und moralisch gut betrachtet werden. Diese sind explizit oder implizit kennzeichnend für einzelne Personen oder für eine Gruppe von Personen (Kluckhohn, 1951).

Bedürfnisse, Motive und persönliche Werte sind – unter Berücksichtigung des Wertwandels in der Gesellschaft – grundlegende Faktoren bei Kaufentscheidungen. Deshalb sollen die Schülerinnen und Schüler mithilfe von Stichwörtern überlegen, was für sie heute im Leben wichtig ist bzw. ob es wohl in Zukunft wichtig sein wird. Am Ende der interaktiven Übung erhält jede/r eine persönliche Auswertung über ihre bzw. seine persönlichen Werte.

# Arbeitsblätter

## Haushalten lernen

### Kernlehrplan

Sekundarstufe I
Politik/Wirtschaft

### Inhaltsfeld

- Grundlagen des Wirtschaftens
- Einkommen und soziale Sicherung

### Kompetenzen

Sachkompetenz
Urteilskompetenz
Handlungskompetenz

### Dauer

2-3 Doppelstunden

### Ziele

- Kennenlernen der verschiedenen Funktionen von Geld
- Beurteilen, in wieweit der Taschengeldparagraf für den Umgang mit Geld hilfreich ist
- Erstellen eines Haushaltsplans auf Basis eigener Einnahmen und Ausgaben

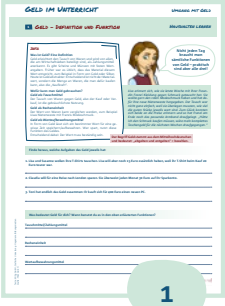
### Unterrichtsmaterialien

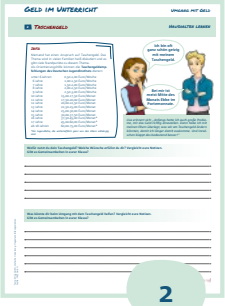
- **Lehrerinformation**
  Tipps zum Einsatz der Materialien im Unterricht
- **Arbeitsblätter**
  6 Arbeitsblätter mit Beispielen zum praktischen Leben, inkl. Lösungsblättern
- **kurz + bündig**
  Ergänzende Sachinformationen
- **Rätselspaß**
  Gelerntes wird spielerisch wiederholt, inkl. Lösungsblättern
- **Weiterführende Informationen:**
  www.schulbank.de
  www.bankenverband.de

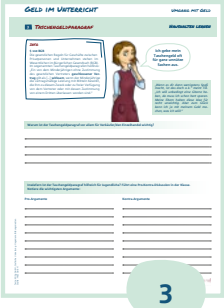
**Einstieg** Die Schülerinnen und Schüler beschreiben, was sie unter einem „Haushaltsplan“ verstehen.

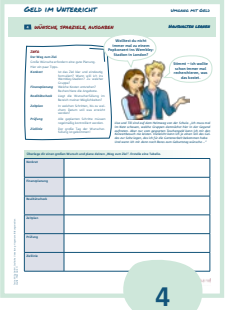
**Fragen** Was sind dabei wesentliche Punkte?
(Einnahmen, Ausgaben – diese regelmäßig oder einmalig)

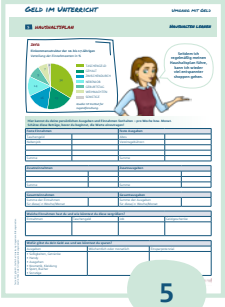
### Arbeitsblätter + Lösungen

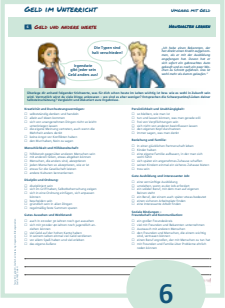

1


2


3


4


5


6

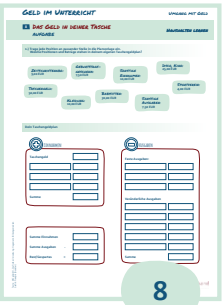
1 Geld – Definition und Funktion
2 Taschengeld
3 Taschengeldparagraf
4 Wünsche, Sparziele, Ausgaben
5 Haushaltsplan
6 Geld und andere Werte

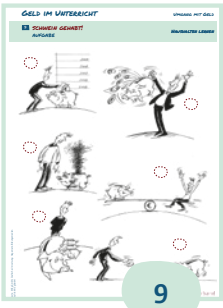
Die Arbeitsblätter behandeln den bewussten Umgang mit Geld, indem sie die unterschiedlichen Einkommensquellen (nicht deren Höhe) von Schülerinnen und Schülern mit materiellen Wünschen in Beziehung setzen und zum Erstellen eines Haushaltsplanes anleiten.

7

### kurz + bündig

Wenn vertiefendes Grundlagenwissen gefragt ist, kann ergänzend das Übersichtsblatt zum Einsatz kommen.


8


9

### Rätselspaß + Lösungen

Die Aufgaben erfragen alle wichtigen Lernziele zu obigen Arbeitsblättern.

**Aufgabe** Beispiele für das *Minimal*prinzip und das *Maximal*prinzip sammeln – vorgegebenes Ziel mit ***möglichst wenig*** Einsatz erreichen bzw. aus vorgegebenen Mitteln ***möglichst viel*** herausholen.

**Fazit** Beim Haushalt des Bundesfinanzministers sagen manche, er habe ein Einnahmeproblem. Andere meinen, es sei eher ein Ausgabenproblem. Auf welche Seite neigt sich das individuelle „Haushaltsproblem“ der Schülerinnen und Schüler – oder gibt es gar keines?



bankenverband

# Medienüberblick

## Geld bewusst ausgeben

**GELD BEWUSST AUSGEBEN**
Ob man dieses Ziel erreicht, hängt unter anderem vom individuellen Einkaufstyp und von verschiedenen persönlichen Faktoren ab. Unbewusst hingegen sind uns meist die Wirkungen von Marketing und Werbung.

### Kernlehrplan

Sekundarstufe I
Politik/Wirtschaft

### Inhaltsfeld

- Grundlagen des Wirtschaftens
- Einkommen und soziale Sicherung

### Kompetenzen

Sachkompetenz
Urteilskompetenz
Handlungskompetenz

### Ziele

- Den eigenen Einkaufstyp ermitteln
- Mögliche Konsumfallen kennenlernen
- Handlungskompetenz im bewussten Umgang mit Geld erweitern

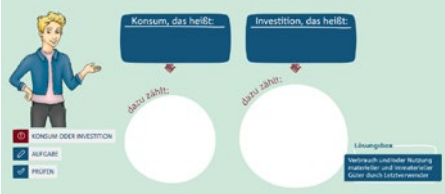
## INTERAKTIVE ÜBUNGEN

### IÜ 1.5: Welcher Einkaufstyp bin ich?

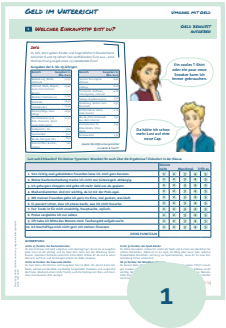
### IÜ 1.6: Werbung nach dem AIDA-Modell

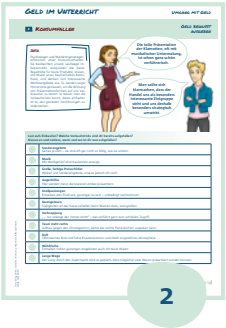
### IÜ 1.7: Was beeinflusst mein Kaufverhalten?

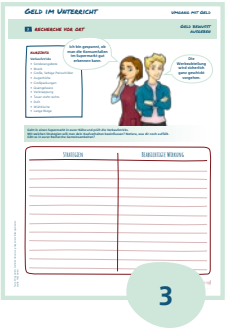
### IÜ 1.8: Konsum oder Investition?

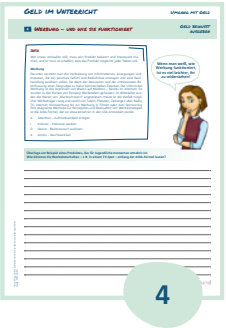


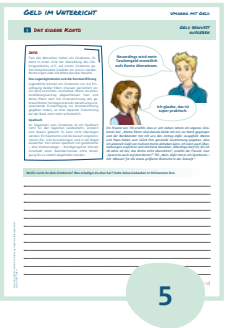

## ARBEITSBLÄTTER + LÖSUNGEN

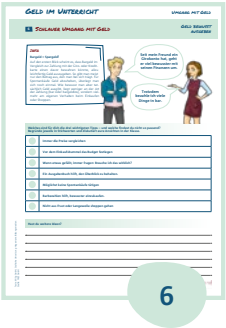

1


2


3


4


5


6

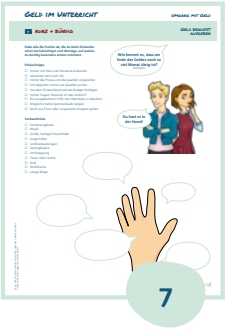


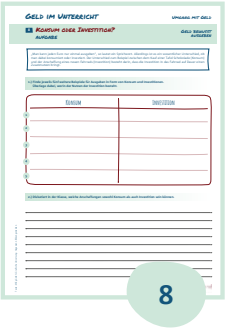
bankenverband

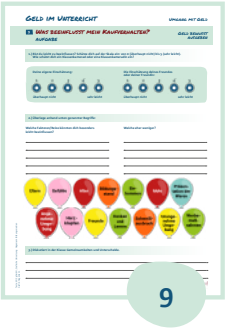
# Medienüberblick

Geld bewusst ausgeben

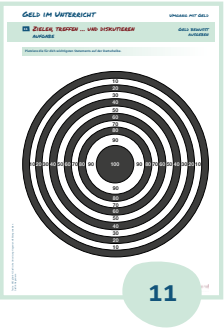
## ARBEITSBLÄTTER + LÖSUNGEN


7


8


9

10


11

1. Welcher Einkaufstyp bist du?
2. Konsumfallen
3. Recherche vor Ort
4. Werbung – und wie sie funktioniert
5. Das eigene Konto
6. Schlauer Umgang mit Geld
7. kurz + bündig
8. Konsum oder Investition?
9. Was beeinflusst mein Kaufverhalten?
10. Vergleichen lohnt sich immer!
11. Zielen, treffen … und diskutieren

## PODCASTS

**Werbung nach dem AIDA-Modell**

**Was beeinflusst mein Kaufverhalten?**



bankenverband

# Interaktive Übungen



### IÜ 1.5: Welcher Einkaufstyp bin ich?

Neben den persönlichen Werten, Motiven und Bedürfnissen als grundlegenden Faktoren tragen meist unbewusst Marketing und Werbung zur Kaufentscheidung bei. Wie groß diese äußeren Einflüsse sind, können die Schülerinnen und Schüler mit dieser interaktiven Übung erarbeiten. Es werden zehn Aussagen präsentiert und die Lernenden sollen entscheiden, wie gut die jeweilige auf sie persönlich zutrifft. Am Ende erhalten sie eine persönliche Auswertung mit Zuordnung eines Einkaufstyps.

**Einkaufstyp Rechenkünstler/in:** Du kannst klasse mit Geld umgehen und überlegst gut, bevor du es ausgibst. Jeder Cent ist dir wichtig und du lässt dich nicht von Werbung beeinflussen. Spontane Einkäufe sind nicht deine Welt. Erfülle dir ab und zu einen Wunsch! Auf Test- oder Gütesiegel achtest du dabei sowieso.

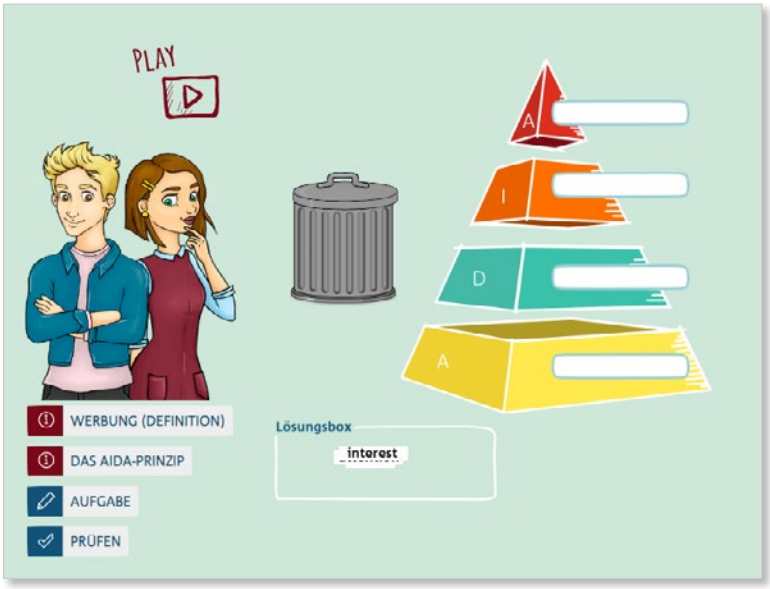
**Einkaufstyp bewusste/r Käufer/in:** Du hast deine Einnahmen und Ausgaben fest im Blick. Du planst deine Einkäufe, achtest auf Qualität, nachhaltig hergestellte Produkte und vergleichst die Preise. Markendenken ist dir fremd, auch die Stylings von Stars und Sternchen interessieren dich weniger.

**Einkaufstyp Spaß-Käufer/in:** Du liebst das Leben, einkaufen macht dir Spaß und du hast ein Händchen für schicke Klamotten. Dabei ist es dir egal, ob billig oder teuer oder welches Produktlabel draufsteht. Achtung vor Spontankäufen, lasse dir für eine Entscheidung immer etwas Zeit!

**Einkaufstyp Marathon-Shopper/in:** Du kannst beim Stadtbummel einfach nicht an einem coolen T-Shirt, trendigen Sneaker oder einer neuen Handyhülle vorbeigehen. Dein Äußeres ist dir wichtig, Mode- und Lifestyle-Magazine sind deine Welt. Oft ist zur Monatsmitte bereits Ebbe im Portemonnaie. Es wäre besser, bei manchen Käufen noch mal drüber zu schlafen.

### IÜ 1.6: Werbung nach dem AIDA-Modell

Unternehmen müssen ihre Produkte bekannt und interessant machen, damit sie diese auf dem Markt absetzen können. Sie müssen es schaffen, dass das Produkt von Kunden als begehrenswert eingeordnet wird. Dieses Ziel versuchen Unternehmen mit Werbung zu erreichen. Unter Werbung versteht man die Verbreitung von Informationen, Anregungen und Impulsen, die ein positives Gefühl erzeugen, Bedürfnisse wecken und eine Kaufhandlung auslösen sollen. Sie dient der bewussten und der unbewussten Beeinflussung einer Zielgruppe zu meist kommerziellen Zwecken.



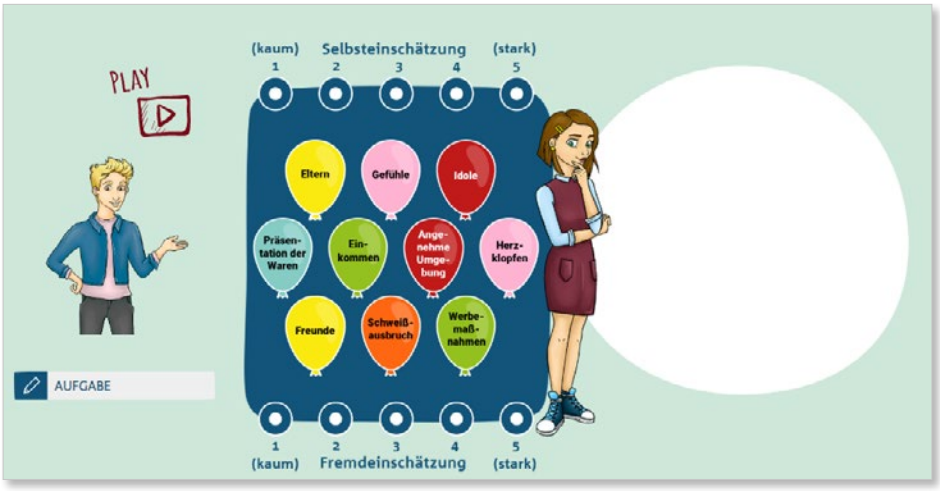

Die Urform der Werbung ist das Anpreisen von Waren auf Märkten – bereits im Altertum. So wurden beispielsweise in den Ruinen von Pompeji Werbetafeln gefunden und aus dem Mittelalter sind Marktschreier bekannt, die die Waren anpriesen.

Heute ist die Vielfalt möglicher Werbeträger riesig und reicht von Plakaten und Zeitungen über Radio, TV, Internet und Social Media bis hin zu Werbung in Kinofilmen bzw. öffentlichen Vorführungen oder Sponsoring auf allen möglichen Werbeflächen. Eine prägnante Methode zur Konzeption und Umsetzung von Werbestrategien ist das **AIDA-Prinzip**, das

seit seiner Erfindung 1898 in den USA auch noch heute Anwendung findet. Dieses soll mithilfe der interaktiven Übung erarbeitet werden. Die Schülerinnen und Schüler platzieren die Karten aus der Lösungsbox an der richtigen Stelle in der vorgegebenen Pyramide (von oben nach unten). Im ersten Teil der Aufgabe werden den Anfangsbuchstaben A, I, D und A ihre jeweilige vollständige Bezeichnung und im zweiten Teil den Bezeichnungen dann die jeweiligen Bedeutungen zugeordnet. Nicht verwendbare Karten sollen in den Mülleimer verschoben werden.

### IÜ 1.7: Was beeinflusst mein Kaufverhalten?

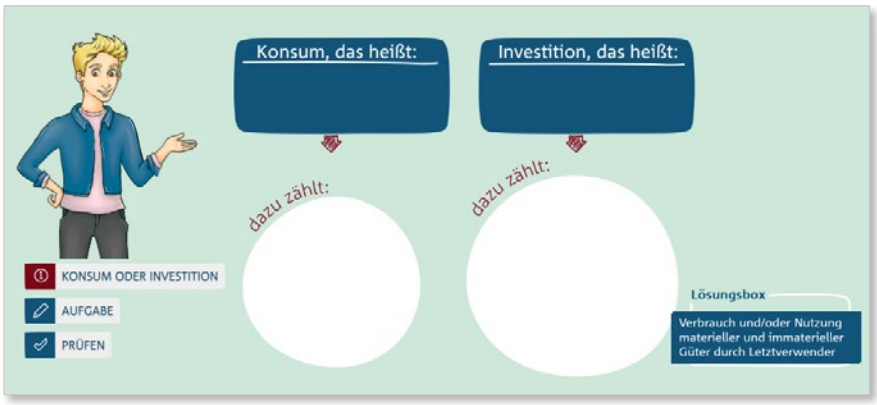
Kulturelle, soziale und psychologische Faktoren beeinflussen das persönliche Kaufverhalten. Die Kultur hat dabei einen wesentlichen Einfluss auf Kaufentscheidungen. Auch Trends, wie z. B. die Fitnesswelle in den 1990er Jahren, und die Zugehörigkeit zu sozialen Klassen zählen zu den **kulturellen Faktoren**, die Kaufentscheidungen prägen können.




Zu den **sozialen Faktoren** zählen Herkunft und Zugehörigkeit, das Alter, die Ausbildung bzw. der Beruf, Gewohnheiten und Lebensstil und die Persönlichkeit. Motivation und Wahrnehmung sowie persönliche Einstellungen bilden schließlich die **psychologischen Faktoren** (Kotler/Bliemel, 2001).

In der interaktiven Übung sollen sich die Schülerinnen und Schüler zunächst selbst einschätzen, inwiefern sie sich bei Kaufentscheidungen beeinflussen lassen. Im unteren Bereich sollen sich die Einzelnen von Klassenkameradinnen und Klassenkameraden einschätzen lassen (Fremdeinschätzung). In der Mitte der Übung sind ausgewählte Faktoren, die das Kaufverhalten beeinflussen, in konkreten Beispielen (Begriffen) auf Luftballons notiert. Die Lernenden sollen die Begriffe auswählen, von denen sie sich besonders leicht beeinflussen lassen. Es erfolgt eine individuelle Auswertung.

### IÜ 1.8: Konsum oder Investition?




Beim bewussten Ausgeben von Geld muss man zwischen Konsum (z. B. Kauf einer Tafel Schokolade) und Investition (z. B. Anschaffung eines neuen Fahrrads) unterscheiden.

Im **ersten Teil** dieser interaktiven Übung sollen die Schülerinnen und Schüler den Begriffen Konsum und Investition die passenden Definitionen zuweisen:

- Konsum als Verbrauch und/oder die Nutzung materieller und immaterieller Güter durch Letztverwender.
- Investition als das Anlegen von Kapital in Sachgütern, Dienstleistungen oder auch Wertpapieren.

Im **zweiten Teil** sollen die Lernenden vorgegebene Beispiele den Bereichen Konsum oder Investition zuordnen.

Bei den Beispielen handelt es sich um Waren oder Dienstleistungen, die den Schülerinnen und Schülern aus ihren Alltagserfahrungen bekannt sind bzw. in die sie sich hineindenken sollen.

# Arbeitsblätter

## Geld bewusst ausgeben

### Kernlehrplan

Sekundarstufe I
Politik/Wirtschaft

### Inhaltsfeld

- Grundlagen des Wirtschaftens
- Einkommen und soziale Sicherung

### Kompetenzen

Sachkompetenz
Urteilskompetenz
Handlungskompetenz

### Dauer

2-3 Doppelstunden

### Ziele

- Den eigenen Einkaufstyp ermitteln
- Mögliche Konsumfallen kennenlernen
- Handlungskompetenz im bewussten Umgang mit Geld erweitern

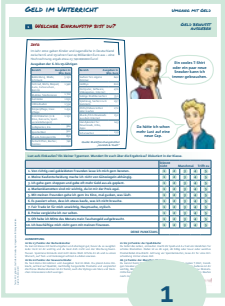
### Unterrichtsmaterialien

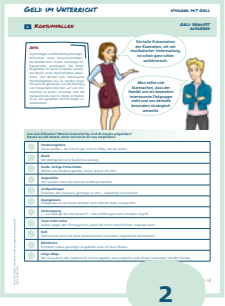
- **Lehrerinformation**
  Tipps zum Einsatz der Materialien im Unterricht
- **Arbeitsblätter**
  6 Arbeitsblätter mit Beispielen zum praktischen Leben, inkl. Lösungsblättern
- **kurz + bündig**
  Ergänzende Sachinformationen
- **Rätselspaß**
  Gelerntes wird spielerisch wiederholt, inkl. Lösungsblatt
- **Weiterführende Informationen:**
  www.schulbank.de
  www.bankenverband.de

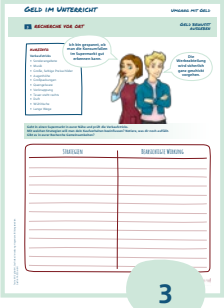
**Einstieg** Die Schülerinnen und Schüler schildern eine Situation, in der sie beim Einkauf ihren Verstand ausgeschaltet haben.

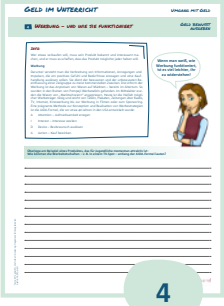
**Fragen** Gibt es für sie „Konsumfallen"?
Auf welche fallen sie besonders häufig herein?

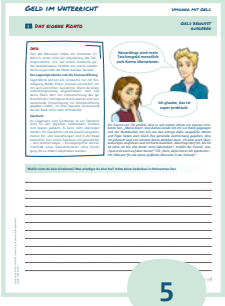
### Arbeitsblätter + Lösungen

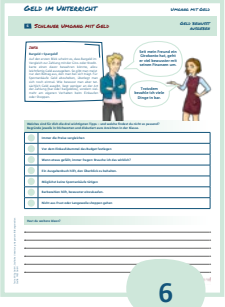

1


2


3

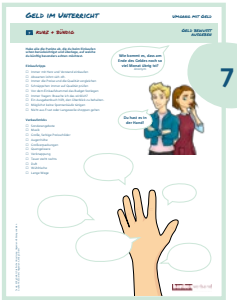

4


5


6

1. Welcher Einkaufstyp bist du?
2. Konsumfallen
3. Recherche vor Ort
4. Werbung – und wie sie funktioniert
5. Das eigene Konto
6. Schlauer Umgang mit Geld

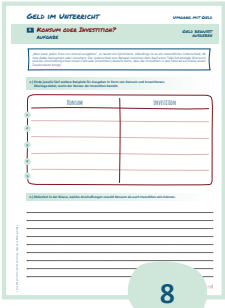
Die Arbeitsblätter leiten dazu an, rationaler mit den eigenen Konsumausgaben umzugehen.

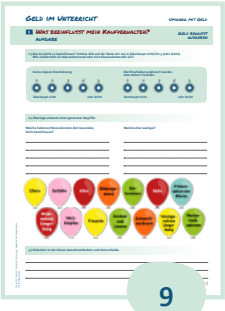

7

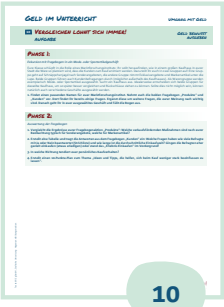
**kurz + bündig**
Wenn vertiefendes Grundlagenwissen gefragt ist, kann ergänzend das Übersichtsblatt zum Einsatz kommen.

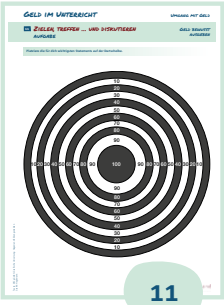
8 - 11

**Rätselspaß + Lösungen**
Die Aufgaben erfragen alle wichtigen Lernziele zu obigen Arbeitsblättern.


8


9


10


11

**Aufgabe** Erstellen eines Plakates zu dem Thema: „Rationaler Umgang mit Geld heißt …"

**Fazit** Worauf werde ich bei meinen zukünftigen Konsumausgaben besonders achten? Auf welche Fallen muss ich aufpassen?



bankenverband

# Medienüberblick

Taschengeld aufbessern

## TASCHENGELD AUFBESSERN

Wenn der Stand auf dem Flohmarkt nicht einträglich genug ist, kann man sich – ab einem gewissen Alter – um einen Nebenjob bemühen. Dies ist zudem eine gute Gelegenheit, bei Anschreiben, Lebenslauf und im Bewerbungsgespräch für später zu üben.

### Kernlehrplan

Sekundarstufe I
Politik/Wirtschaft

### Inhaltsfeld

- Grundlagen des Wirtschaftens
- Einkommen und soziale Sicherung

### Kompetenzen

Sachkompetenz
Urteilskompetenz
Handlungskompetenz

### Ziele

- Kennenlernen der rechtlichen Voraussetzungen über die Annahme von Nebenjobs
- Information über Besteuerung von Arbeit
- Beurteilen, welche Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler für welche Tätigkeiten mitbringen
- Fähigkeit entwickeln, eine eigene Bewerbung zu schreiben
- Flohmarkt als Möglichkeit kennenlernen, eigene Waren zu verkaufen

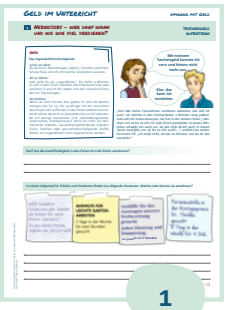
## INTERAKTIVE ÜBUNGEN

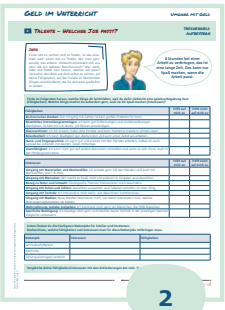
### IÜ 1.9: Stellenanzeigen vom Schwarzen Brett

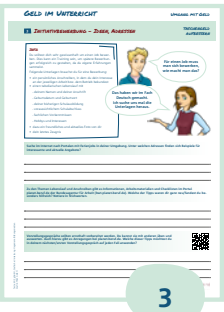
### IÜ 1.10: Wo liegen meine Talente?

### IÜ 1.11: Was gehört in ein Bewerbungsschreiben?

## ARBEITSBLÄTTER + LÖSUNGEN


1


2


3

1. Nebenjobs – wer darf wann und wo wie viel verdienen?
2. Talente – welcher Job passt?
3. Initiativbewerbung – Ideen, Adressen

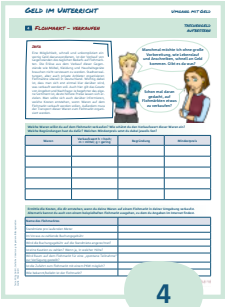


bankenverband

# Medienüberblick

Taschengeld aufbessern

## ARBEITSBLÄTTER + LÖSUNGEN


4

5

6

4 Flohmarkt – verkaufen

5 kurz + bündig

6 kurz + bündig

## PODCASTS

- Stellenanzeigen vom Schwarzen Brett
- Wo liegen meine Talente?
- Was gehört in ein Bewerbungsschreiben?



bankenverband

# Interaktive Übungen



### IÜ 1.9: Stellenanzeigen vom Schwarzen Brett

Auf Grundlage von Auszügen aus dem Jugendarbeitsschutzgesetz sollen die Schülerinnen und Schüler aus den vorgegebenen Stellenanzeigen diejenigen markieren, die eine 15-jährige Schülerin annehmen dürfte. Anschließend sollen sie für die übriggebliebenen Stellenanzeigen die passende Begründung auswählen, warum sie nicht angenommen werden dürfen.

Bei dieser interaktiven Übung entnehmen die Lernenden den Texten (Info, Stellenanzeigen) Informationen und treffen aufgrund dieser Inhalte eine Entscheidung (prozessbezogene Kompetenzen).

Auch hier können die Schülerinnen und Schüler in Teams über ihre ausgewählten Begründungen kommunizieren. Auch einen an sich schwierigen Gesetzestext können sich Heranwachsende so für ein besseres Verständnis zurechtlegen.

### IÜ 1.10: Wo liegen meine Talente?

Einen (Ferien-)Job zu suchen und zu finden ist das eine. Aber auch einen Job zu finden, den man gern ausübt, das andere. Bei einigen entwickelt sich aus dem Job sogar ein späterer Berufswunsch. Um herauszufinden, welcher Job am besten passt, bietet diese interaktive Übung eine Möglichkeit, die eigenen Fähigkeiten und Interessen in verschiedenen Bereichen zu erarbeiten.

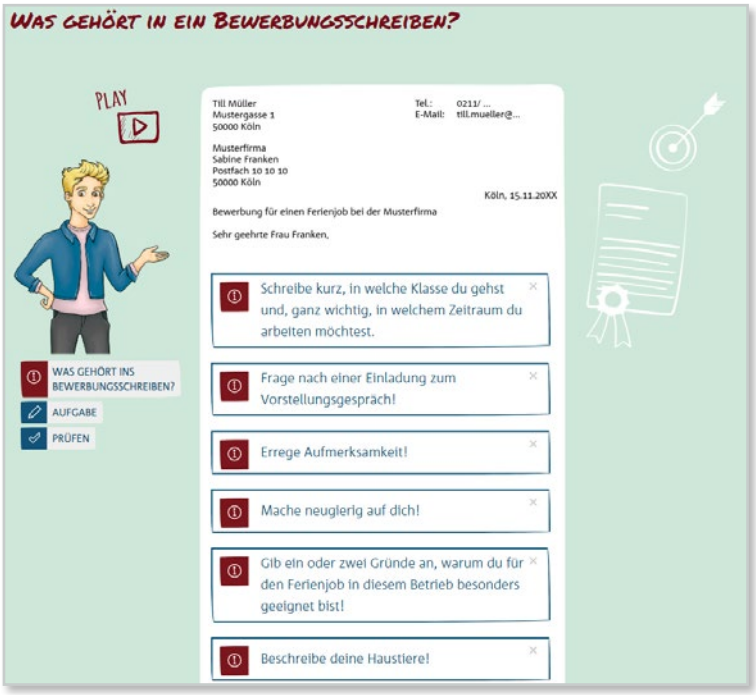
Bei den Fähigkeiten sind folgende Bereiche berücksichtigt:

- rechnerisches Denken
- räumliches Vorstellungsvermögen
- Ideenreichtum
- Belastbarkeit
- Hand- und Fingergeschick
- Teamfähigkeit

Die Interessen umfassen u. a. Bereiche wie Umgang mit Menschen, Bezug zu Natur und Umwelt und Wahrnehmung sozialer Aufgaben. Am Ende erhalten die Lernenden eine individuelle Auswertung.

# Interaktive Übungen






**IÜ 1.11: Was gehört in ein Bewerbungsschreiben?**

Der erste Eindruck, den ein Arbeitgeber von der Bewerberin oder dem Bewerber bekommt, sollte möglichst überzeugend sein. Dafür sind vollständige und geordnete Unterlagen unerlässlich. Es beginnt mit dem Anschreiben, das die Personalchefin oder den Personalchef bzw. die Zuständigen für den Ferienjob neugierig machen soll. Zur schriftlichen Bewerbung gehören außerdem der Lebenslauf, ein Portraitfoto, Kopien der Zeugnisse und falls vorhanden Praktikumsbescheinigungen oder Zertifikate über Kurse, Nachweise über die Teilnahme an Schülerprojekten, Wettbewerben etc.

In dieser interaktiven Übung sollen die Schülerinnen und Schüler die wesentlichen Inhalte eines Anschreibens in die richtige Reihenfolge bringen. Nicht benötigte Gliederungspunkte können deaktiviert werden.

An dieser Stelle ist auch eine Diskussion über die einzelnen Gliederungspunkte im Team sinnvoll, um die Lerninhalte zu festigen und zu vertiefen.

# Arbeitsblätter

## Taschengeld aufbessern

### Kernlehrplan

Sekundarstufe I
Politik/Wirtschaft

### Inhaltsfeld

- Grundlagen des Wirtschaftens
- Einkommen und soziale Sicherung

### Kompetenzen

Sachkompetenz
Urteilskompetenz
Handlungskompetenz

### Dauer

2-3 Doppelstunden

### Ziele

- Kennenlernen der rechtlichen Voraussetzungen über die Annahme von Nebenjobs
- Information über Besteuerung von Arbeit
- Beurteilen, welche Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler für welche Tätigkeiten mitbringen
- Fähigkeit entwickeln, eine eigene Bewerbung zu schreiben
- Flohmarkt als Möglichkeit kennenlernen, eigene Waren zu verkaufen

### Unterrichtsmaterialien

- **Lehrerinformation**
  Tipps zum Einsatz der Materialien im Unterricht
- **Arbeitsblätter**
  4 Arbeitsblätter mit Beispielen zum praktischen Leben, inkl. Lösungsblättern
- **kurz + bündig**
  Ergänzende Sachinformationen
- **Weiterführende Informationen:**
  www.schulbank.de
  www.bankenverband.de

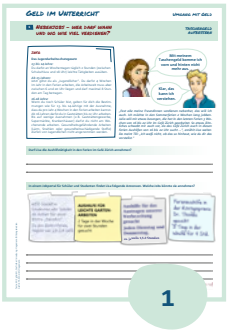
**Einstieg**

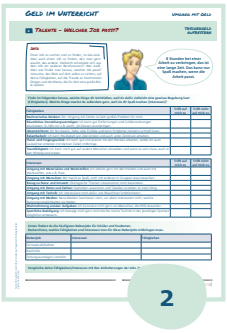
Die Schülerinnen und Schüler berichten aus ihrer Lebenswelt:
Welche Jobs habe ich bisher angenommen?
Wie habe ich von diesen Jobs erfahren?

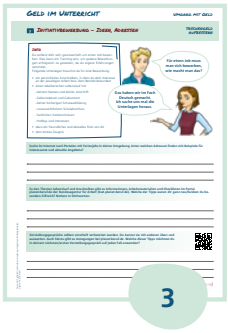
**Fragen**

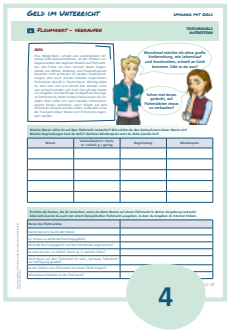
Kann ich jeden Job annehmen?
Welcher Job ist interessant für mich?

### Arbeitsblätter + Lösungen


1


2


3


4

1 Nebenjobs – wer darf wann und wo wie viel verdienen?

2 Talente – welcher Job passt?

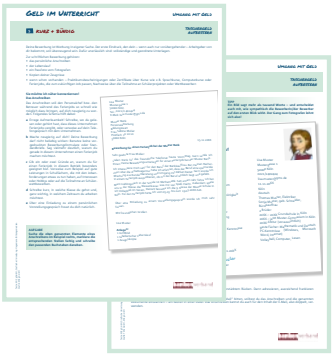
3 Initiativbewerbung – Ideen, Adressen

4 Flohmarkt – verkaufen

Die Arbeitsblätter führen in rechtliche und organisatorische Aspekte ein, einen geeigneten Nebenjob für Schülerinnen und Schüler zu finden.

5 + 6

**kurz + bündig**
Wenn vertiefendes Grundlagenwissen gefragt ist, kann ergänzend das Übersichtsblatt zum Einsatz kommen.



**Aufgabe**

Erarbeitung einer Liste, welche Tätigkeiten als Nebenjobs für Schülerinnen und Schüler ab welchem Alter möglich sind.

**Fazit**

Welche dieser Tätigkeiten könnten für sie im Hinblick auf eine spätere Berufsfindung interessant sein?



bankenverband

# Mediennachweis und Impressum

## Übersicht interaktive Übungen

**Kapitel 1: Umgang mit Geld**

Haushalten lernen
IÜ 1.1: Welche Funktionen hat Geld?
IÜ 1.2: Ordnung bei Einnahmen und Ausgaben
IÜ 1.3: Mein eigener Taschengeldplan
IÜ 1.4: Persönliche Werte

Geld bewusst ausgeben
IÜ 1.5: Welcher Einkaufstyp bin ich?
IÜ 1.6: Werbung nach dem AIDA-Modell
IÜ 1.7: Was beeinflusst mein Kaufverhalten?
IÜ 1.8: Konsum oder Investition?

Taschengeld aufbessern
IÜ 1.9: Stellenanzeigen vom Schwarzen Brett
IÜ 1.10: Wo liegen meine Talente?
IÜ 1.11: Was gehört in ein Bewerbungsschreiben?

**Kapitel 2: Geld + Geschichte**

Vom Tauschhandel zum Wägegeld
IÜ 2.1: Was lässt sich alles tauschen?
IÜ 2.2: Wilder Tauschhandel
IÜ 2.3: Shopping anno dazumal

Von der Münze zum Papiergeld
IÜ 2.4: Tausche dich zum Ziel!
IÜ 2.5: Von der Muschel zum Münzgeld
IÜ 2.6: Was bekomme ich für mein Geld?
IÜ 2.7: Auf Reisen muss ich umrechnen
IÜ 2.8: Nur Bares ist Wahres?

Vom Buchgeld bis über alle Währungsgrenzen
IÜ 2.9: Ein Euro wie jeder andere?
IÜ 2.10: Geld-und-Geschichte Quiz

**Kapitel 3: Konto + Karte**

Girokonto
IÜ 3.1: Rund ums Girokonto
IÜ 3.2: Wo findest du diese Information?
IÜ 3.3: Wie funktioniert das mit der Bankvollmacht?
IÜ 3.4: Rätsel – Geld bewegt sich
IÜ 3.5: Das Girokonto-Quiz

Zahlungsverkehr
IÜ 3.6: Und wie bezahle ich jetzt alles?
IÜ 3.7: Fülle die Überweisung aus!
IÜ 3.8: Von der Rechnung zur Überweisung
IÜ 3.9: Hilf Till bei seinen Kaufvorhaben
IÜ 3.10: SEPA, Soll und Haben – Kombiniere klug!
IÜ 3.11: Zahlungsarten und ihre Eigenschaften

Bankkarten
IÜ 3.12: Die Bankkarte - Der Schlüssel zu deinem Konto
IÜ 3.13: Teste dein Kreditkartenwissen

Geld und Reise
IÜ 3.14: Tills Reisekassenplanung

**Kapitel 4: Sparen + Anlegen**

Anlageentscheidung
IÜ 4.1: Warum sparen Jugendliche Geld?
IÜ 4.2: Geldanlage – Behalte deine Ziele im Blick!
IÜ 4.3: Das Spiel von Zins und Zinseszins

Geldanlage auf Bankkonten
IÜ 4.4: Rund um das Tagesgeldkonto
IÜ 4.5: Lohnt sich ein Sparkonto?

Geldanlage in Wertpapieren
IÜ 4.6: Anleihen oder Bankkonto?
IÜ 4.7: Wie läuft das mit den Aktien?
IÜ 4.8: Passen Aktien zu meinen Anlagezielen?

Abgeltungsteuer und Vermögenswirksame Leistungen
IÜ 4.9: Stocke clever auf!
IÜ 4.10: Sparen und Anlegen - Quiz

**Kapitel 5: Rente + Vorsorge**

Bevölkerung in Deutschland
IÜ 5.1: Die Bevölkerung auf einen Blick!
IÜ 5.2: Gesetzliche Rente - Quiz

Private Altersvorsorge
IÜ 5.3: Mach dir frühzeitig Gedanken!

Fördermöglichkeiten
IÜ 5.4: Unterstützung vom Betrieb
IÜ 5.5: Riester-Rente

**Kapitel 6: Kredite + Finanzierung**

Kreditwissen
IÜ 6.1: Lohnt sich eine Kreditaufnahme?
IÜ 6.2: Kreditantrag und Bonitätsprüfung
IÜ 6.3: Tilgung und Kreditzinsen
IÜ 6.4: Rätsel – Ich leih mir was ...

Kreditarten
IÜ 6.5: Dispositionskredit
IÜ 6.6: Ratenkredit
IÜ 6.7: Hypotheken-/Immobiliendarlehen

Schulden
IÜ 6.8: Warum machen wir Schulden?
IÜ 6.9: Überschuldung versus Verschuldung
IÜ 6.10: Schulden vermeiden. Behalte den Überblick!
IÜ 6.11: Sinn und Unsinn einer Bürgschaft
IÜ 6.12: Geflügelte Worte - kennst du die Bedeutungen?

**Interaktive Übungen**

**Hagemann Bildungsmedien** (1.5: Tasche; 2.3: Muscheln, Schmuck; 2.10: Fragezeichen; 3.8: Fahrrad; 3.10: Pfeile)
**Adobe Stock**: Claudio Divizia (2.9: Euromünzen)
**Handelsverband Deutschland** (3.12: SEPA Lastschrift Logo)
**Freepik**: brgfx (1.6, 2.2: Mülltonne), dooder (1.2, 2.8, 2.9, 3.11, 5.4, 6.1, 6.7: Piktogramme), freepik (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 1.7, 1.9, 1.10, 1.11, 2.2, 2.3, 2.7, 2.8, 2.9, 3.1, 3.2, 3.6, 3.9, 3.12, 3.14, 4.1, 4.3, 4.4, 4.5, 4.8, 5.1, 5.2, 5.3, 6.2, 6.3, 6.5, 6.8, 6.9, 6.10: Kopfhörer; 2.2: Zettelchen, Eisenbahn, Fahrrad, Laptop, Skiausrüstung, iPad, Koffer; 2.5: Weltkarte), macrovector (2.2: Gesellschaftsspiele; 2.3: steinzeitliche Gegenstände und Menschen)
**Statistisches Bundesamt** (5.1: Bevölkerungspyramide)
**Wikimedia**: Afrank99 (3.12: Electronic Cash Logo), MasterCard Inc. und Pentagram Design (3.12: Maestro Logo)
**Texte:** Hagemann Bildungsmedien, MIC gGmbH
**Figuren:** YAEZ GmbH

# Mediennachweis und Impressum

## Übersicht Arbeitsblätter

**Kapitel 1: Umgang mit Geld**
**Kapitel 2: Geld + Geschichte**
**Kapitel 3: Konto + Karte**
**Kapitel 4: Sparen + Anlegen**
**Kapitel 5: Rente + Vorsorge**
**Kapitel 6: Kredite + Finanzierung**

**Arbeitsblätter**

| | |
|---|---|
| Kapitel 1 | **Hagemann Bildungsmedien** (S. 29: Arm; S. 32: Luftballons, S. 36: Zielscheibe, S. 39-40: Notizzettel)<br>**Freepik:** dooder (S. 14-15: Piktogramme)<br>**MIC gGmbH** (S. 16, 18: Cartoon) |
| Kapitel 2 | **Hagemann Bildungsmedien** (S. 12-13: Muscheln, Werkzeug, Schmuck; S. 33: Pfeil und Bogen; S. 45: Fahnen)<br>**Adobe Stock**: Claudio Divizia (S. 45: Euromünzen)<br>**Europäische Zentralbank** (S. 45: Euromünzen)<br>**Freepik:** dooder (S. 31-32: Piktogramme), freepik (S. 4-5: iPad, Koffer, Eisenbahn, Fahrrad, Laptop; S. 16-17: Zettelchen; S. 21-22: Weltkarte; S. 33: Tierschatten, Portemonnaie, kurze Hose, Handy), Ibrandify (S.45: Fahnen), Kjpargeter (S. 33: Tierschatten), macrovector (S. 12-13: Steinzeitmenschen), Macfree (S. 4-5: Brettspiel), Stockgiu (S. 33: Ringmappe)<br>**MIC gGmbH** (S. 34, 36: Cartoon) |
| Kapitel 3 | **Hagemann Bildungsmedien** (S. 2-3: iPad, Geschenk; S. 8-9: Kontoauszug; S. 18-19: Rechnung; S. 26, 29: Dauerauftrag)<br>**Freepik:** freepik (S. 2-3: kurze Hose, Handy, Ringmappe; S. 23: Weltkarte), Stockgiu (S. 2-3: Ringmappe)<br>**MIC gGmbH** (S. 33-34, 43-44, 46-47: Cartoons)<br>**Wikimedia** (S. 36-37, 43-44: Logos Maestro, girocard, Electronic Cash PIN, Electronic Cash) |
| Kapitel 4 | **Hagemann Bildungsmedien** (S. 3, 8: Diagramme) |
| Kapitel 5 | **Hagemann Bildungsmedien** (S. 14: Tabelle, Diagramm) |
| Kapitel 6 | **Hagemann Bildungsmedien** (S. 8: Zeitung)<br>**Freepik:** freepik (S. 8: Portemonnaie, kurze Hose) |
| alle Kapitel | **MIC gGmbH, Hagemann Bildungsmedien** (Texte)<br>**YAEZ GmbH** (Figuren) |

| | |
|---|---|
| Herausgeber | Bundesverband deutscher Banken e. V., Burgstraße 28, 10178 Berlin<br>Hagemann & Partner Bildungsmedien Verlagsgesellschaft mbH,<br>Graf-Adolf-Straße 100, 40210 Düsseldorf |
| Gestaltung und Konzeption | Hagemann Bildungsmedien |
| Pädagogischer Leitfaden | **Hagemann Bildungsmedien, MIC gGmbH** (Texte)<br>**YAEZ GmbH** (Figuren) |

© 2020 Hagemann & Partner Bildungsmedien Verlagsgesellschaft mbH, Düsseldorf