

SCHOTTERBANDE

**BEGLEITHEFT
FÜR ERWACHSENE**



LIEBE LESERIN, LIEBER LESER,

schön, dass dieses Spiel in deinen* Händen gelandet ist! Die SCHOTTERBANDE ist ein Gesamtpaket, das dich dabei unterstützt, spielerisch einen nachhaltigen Umgang mit Geld zu vermitteln. Es ermöglicht dir, Kinder kompetent bei einem erfolgreichen Start in ein selbstständiges Geldleben zu begleiten.

WARUM DAS WICHTIG IST?



Weil Geldverhalten „vererbbar“ ist. 70 % der befragten Eltern greifen bei der Gelderziehung auf Wissen zurück, das sie selbst von ihren Eltern zum Umgang mit Geld erhalten haben.
(Bankenverband & BAWAG, 2020)



Weil fast die Hälfte der jungen Erwachsenen meint, von ihren Eltern nicht genügend auf den Umgang mit Geld vorbereitet worden zu sein.
(Bankenverband & BAWAG, 2019)



Weil Kinder bereits ab dem Alter von 7 Jahren Geldgewohnheiten entwickeln.
(University of Cambridge, 2013)

GRÜNDE GENUG ALSO, UM DIESES THEMA MIT KINDERN AKTIV ANZUGEHEN!

Die SCHOTTERBANDE hilft auf unterhaltsame Art dabei, das trockene oder vermeintlich heikle Thema Geld altersgerecht zu vermitteln. In diesem Sinne wünschen wir dir alles Gute für die Begleitung von Kindern auf ihrem Weg in ein selbstständiges Geldleben!

Über Feedback freuen wir uns sehr! Hier geht es direkt zum Feedbackformular:
feedback.schotterbande.at



DIE WICHTIGSTEN GRUNDLAGEN



WAS IST FINANZKOMPETENZ?

Laut OECD ist Finanzkompetenz jene Kombination aus **Bewusstsein, Wissen, Fähigkeiten, Einstellungen und Verhalten**, die notwendig ist, um fundierte finanzielle Entscheidungen zu treffen und letztlich für das eigene finanzielle Wohl zu sorgen.



WARUM IST FINANZKOMPETENZ WICHTIG?

Kinder wachsen heute in einer ganz anderen Konsum- und Lebensrealität auf als ihre Eltern oder erwachsenen Bezugspersonen. Die Konsum- und Finanzwelt wird zunehmend dynamischer und digitaler. Finanzkompetenz hilft bei der **Bewältigung** der damit einhergehenden **Herausforderungen**.



WIE ENTWICKELT EIN KIND FINANZKOMPETENZ?

Damit Kinder einen reflektierten Umgang mit Geld lernen können, ist es essentiell, mit ihnen **über Geld zu reden**. Wie alles andere **lernen** Kinder auch den Umgang mit Geld im Spiel, durch Imitation, **durch praktisches Ausprobieren** und durch Gespräche darüber.

Praktische Aktivitäten, mit denen du deinen Kindern Finanzkompetenz spielerisch vermitteln kannst, findest du auf den nächsten Seiten.

MEILENSTEINE AUF DEM WEG ZUR FINANZKOMPETENZ

Kinder sollten folgende Dinge können oder wissen, um einen soliden Grundstein für ein nachhaltiges Geldleben zu haben:



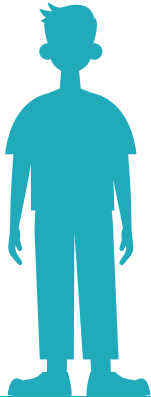
3- BIS 5-JÄHRIGE SOLLTEN

- ein Bewusstsein dafür haben, dass Geld gebraucht wird, um Dinge zu kaufen
- ein Bewusstsein dafür haben, dass man Geld bekommt, wenn man etwas leistet oder arbeitet
- hin und wieder Geld auf die Seite legen, um eine Gewohnheit fürs Sparen zu entwickeln
- die unterschiedlichen Werte von Münzen und Scheinen kennen und vergleichen können
- ein Gefühl für Besitz bekommen und auf die Dinge, die sie besitzen, achten



6- BIS 8-JÄHRIGE SOLLTEN

- akzeptieren können, dass Ressourcen begrenzt sind und man nicht alles haben kann
- Bereitschaft zeigen, die Befriedigung eines Bedürfnisses zu verschieben, um später mehr zu bekommen
- die Funktion und den Wert von Geld kennen
- zwischen Wert und Preis unterscheiden können
- zwischen Brauchen und Wollen unterscheiden können
- kurz- und langfristige Sparziele nennen können
- nicht mehr ausgeben, als sie haben
- unterschiedliche Formen von Einkommen kennen



9- BIS 11-JÄHRIGE SOLLTEN

- ein Bewusstsein dafür entwickeln, dass Geld ein wichtiger Bestandteil des Lebens ist, aber nicht die einzige Glücksquelle
- Ausgabenpräferenzen auflisten und Gründe dafür nennen können
- grundlegende Informationen über mögliche alterstypische Käufe einholen und Produkte vergleichen können
- den Einflüssen von Werbung und Gruppendruck widerstehen können
- einen Überblick über ihre Ausgaben behalten können



12- BIS 14-JÄHRIGE SOLLTEN

- für das eigene Geld Verantwortung übernehmen
- Kaufbedingungen lesen und verstehen, bevor sie sich für einen Kauf entscheiden
- ein Bewusstsein dafür entwickeln, dass das Wissen über Finanzen zu besseren (finanziellen) Entscheidungen führen kann
- grundlegende Informationen über Banken und unterschiedliche Kontoarten haben
- ein Bewusstsein dafür entwickeln, dass frühzeitige Planung mehr Möglichkeiten schafft, die eigenen finanziellen Ziele zu erreichen
- längerfristige finanzielle Ziele definieren und diese im Budget berücksichtigen

INHALTE DIESES PAKETS



DIE SCHOTTERBANDE – DAS SPIEL

Das Spiel ist so gestaltet, dass Kinder Spaß haben, während sie ganz nebenbei wichtige Fertigkeiten entwickeln. Die Inhalte sind speziell auf den Entwicklungsstand und die Bedürfnisse von Kindern zwischen 6 und 10 Jahren abgestimmt. Auf spielerische Art und Weise lernen sie Grundlagen der Finanzkompetenz wie

- Budgetieren und Planen,
- die Unterscheidung zwischen Brauchen und Wollen sowie
- die Differenzierung zwischen Preis und Wert.



BEGLEITHEFT FÜR ERWACHSENE




Im Begleitheft, das du gerade in Händen hältst, finden sich konkrete Vorschläge, wie verschiedene Themen aus dem Spiel aufgegriffen und gemeinsam mit den Kindern vertieft werden können. Wir erklären hier, was die unterschiedlichen Elemente und Charaktere symbolisieren und geben hilfreiche Tipps, um die Spielinhalte zu festigen – entweder während des Spielens oder danach.



WEBSITE MIT WEITEREN INFORMATIONEN

Auf unserer Website extras.schotterbande.at findest du weitere Anregungen – einerseits zum Nachdenken für dich selbst, andererseits für praktische Aktivitäten, um den guten Umgang mit Geld spielerisch an Kinder weiterzugeben. Findet gemeinsam heraus, ob Geld glücklich macht und was wirklich wertvoll ist! Zusätzlich findest du Informationen zu spezifischen Themen wie z. B. Taschengeld.

IDEEN FÜR GESPRÄCHE RUND UM DIESES SPIEL

Auf den nächsten Seiten findest du sieben einfach umzusetzende Anregungen, wie du das Spiel nutzen kannst, um mit Kindern wichtige Grundlagen zum Umgang mit Geld zu besprechen. Alle sind gleich aufgebaut und beinhalten  ein Lernziel,  eine Erklärung zur Durchführung der Aktivität sowie  vertiefende Hintergrundinformationen.

DIE EIGENEN WERTE UND PRIORITÄTEN KENNEN



Kennenlernen unterschiedlicher Persönlichkeiten und was ihnen wichtig ist



Frag' die jungen Spielerinnen und Spieler:

- Warum habt ihr euch für genau diese Superheldin/diesen Superhelden entschieden?
- Was macht sie/ihn aus? Welche Eigenschaften hat sie/er eurer Meinung nach?
- Wie würdet ihr als Superheldin oder Superheld aussehen? Welche Superwünsche würdet ihr sammeln?



Im Spiel gibt es insgesamt 4 Superheld*innen mit unterschiedlichen Interessen:



Georg Gut: Ihm ist es wichtig, dass es anderen gut geht. Er trägt gerne dazu bei, indem er seinen Freundinnen und Freunden und seiner Familie mit Geschenken eine Freude bereitet.



Tina Tekki: Sie ist im Internet zuhause und interessiert sich für alle technischen Geräte. Seit sie ein kleines Kind ist, programmiert sie und nimmt alle Geräte auseinander.



Viktor Vital: Bewegung und Sport sind ihm wichtig. Fast jeden Nachmittag verbringt er beim Training und schafft es so, den Meisterpokal zu erlangen.



Wendy Welt: Sie liebt das Abenteuer und reist gerne an fremde Orte. Dabei lernt sie immer wieder neue Länder und Kulturen kennen.

Die Charaktere zeigen auf, dass uns allen andere Dinge wichtig sind und wir verschiedene Wünsche und Ziele im Leben haben.

HINDERNISSE AUF DEM WEG ZU EINEM GUTEN UMGANG MIT GELD



Erkennen, was unser Geldverhalten (negativ) beeinflusst



Legt alle Schurken-Karten auf und besprecht sie: Welchen Menschen oder Dingen aus dem wirklichen Leben gleichen sie? Achte darauf, welcher Gefahren sich Kinder bereits bewusst sind und wo es vielleicht noch Aufklärungsbedarf gibt.



Es gibt vier Schurken, die symbolisch für unterschiedliche Herausforderungen auf dem Weg zu einem guten Umgang mit Geld stehen:



Haiko Hacker: Er kennt sich gut mit Technik aus, knackt jedes Passwort und jeden Code. Er steht für Gefahrenquellen in der digitalen Welt – angefangen bei der Preisgabe privater Informationen über Betrugsmaschen bis hin zu Social-Media-Postings, die Kinder noch lange verfolgen.



Vivi Verwirrti: Sie redet auf andere ein, bis ihnen schwindelig wird, und stellt so die kognitive Überlastung dar – einen Zustand der Reizüberflutung, in dem man zu viel im Kopf hat, um klar zu denken. Häufig wählt man in so einer Situation dann den einfachsten Weg, der nicht immer der beste ist.



Kia & Kea Konformo: Sie lieben alles, was gleich ist und bringen Kinder dazu, alles so zu machen wie die anderen. Diese Figuren verkörpern das Thema Gruppendruck und soziale Normen.



Titus Trickser: Er überredet Kinder zu Dingen, die sie gar nicht brauchen. So symbolisiert er klassische Werbung und alle Tricks, die die Werbeindustrie anwendet (Rabatte, Abverkäufe, personalisierte Online-Werbung etc.).

NICHT ALLES, WAS TEUER IST, IST AUCH WERTVOLL



Verstehen, dass Preis und Wert nicht immer gleichbedeutend sind



Jede Wunschkarte im Spiel hat zwei Zahlenwerte: den Preis (monetärer Wert) und die Anzahl der Schritte, die man damit ziehen darf (nicht-monetärer Wert).

Legt alle Karten einer Kategorie (z. B. Geschenke) auf und diskutiert:

- Wie sieht das Verhältnis zwischen Preis und Schritten aus?
- Ist es bei allen Karten gleich?
- Seid ihr mit den Preisen und der Schrittzahl einverstanden?
- Was würdet ihr ändern und warum?

Versucht dann Parallelen in eurem Alltag zu finden:

- Gibt es Dinge, die für eine/n von euch mehr wert sind?
- Wann seid ihr bereit, für ein Produkt mehr zu bezahlen, obwohl es billigere Varianten gibt (z. B. biologische/nachhaltige Produkte, hochwertige Materialien, lange Haltbarkeit etc.)?
- Was beeinflusst diese Entscheidung?



Im Spiel gibt es – wie im echten Leben auch – Schnäppchen (günstige Karten, die viele Schritte ermöglichen) und Nobelprodukte (teure Karten, die im Verhältnis nur wenige Schritte ermöglichen).



WOFÜR WIR GELD AUSGEBEN



Kennenlernen verschiedener Ausgabe-/Budgetkategorien



Legt aus jeder Ausgabenkategorie (z. B. Essen oder Hobby) eine Karte auf. Besprecht gemeinsam:

- Welche Ausgaben habt ihr selbst im Alltag?
- Wo entstehen die höchsten Kosten?
- Wie unterscheiden sich die Ausgaben der Kinder von jenen der Erwachsenen?
- Gibt es Ausgabekategorien, die im Spiel nicht vorkommen, im echten Leben aber schon?



Es finden sich folgende Ausgabekategorien in den Spielkarten:

- **Türkise Heldenkarten** (lebenswichtige Ausgaben): Wohnen, Kleidung, Essen



- **Violette Wunschkarten** (nicht lebensnotwendige Ausgaben): Transportmittel, Hobbies, Gadgets/Technik, Spenden/Geschenke



WAS WIR IM LEBEN BRAUCHEN UND WAS WIR WOLLEN



Erkennen, dass bestimmte Dinge im Leben notwendig sind, andere hingegen nicht



Nehmt die Superhelden-Pässe zur Hand und überlegt gemeinsam, was den Unterschied zwischen den türkisen Spielkarten (Heldenkarten) und den violetten Spielkarten (Wunschkarten) ausmacht.



Auf jedem Superhelden-Pass gibt es Felder, die bei allen gleich sind – die jede Superheldin und jeder Superheld zum Leben braucht (Wohnen, Essen, Kleidung). Zusätzlich hat aber jede Superheldin und jeder Superheld individuelle Wünsche. Diese Dinge (Transportmittel, Hobbies, Gadgets/Technik, Spenden/Geschenke) fallen in die Kategorie Wollen.

Unser Vorschlag für eine Definition der beiden Begriffe:

- Etwas **brauchen** bedeutet, dass man ohne eine Sache nicht überleben kann oder große Schwierigkeiten hätte, ohne sie ein normales Leben zu führen.
- Etwas **wollen** bedeutet, sich etwas zu wünschen, das kein Grundbedürfnis abdeckt, also nicht absolut lebensnotwendig ist.

Überlegt euch, ob diese Definition für euch passt. Würdet ihr die Kategorien anders beschreiben? Wie?



AN DIE ZUKUNFT DENKEN UND VORAUSPLANEN



Sich bewusst machen, dass es Vorteile hat, sich das eigene Geld einzuteilen und zu sparen



Überlegt gemeinsam, wie ihr eure Spielstrategie angelegt habt:

- Wann habt ihr Geld ausgegeben?
- Wann habt ihr euch entschieden, lieber nichts auszugeben?
- Gab es bestimmte Karten, auf die ihr gespart habt?

Wie ist das im echten Leben?

- Gab es schon Situationen, in denen ihr etwas nicht gekauft habt, um euch später etwas anderes leisten zu können?
- Hat sich das gelohnt?



Die Anzahl an Heldentalern, die jede Spielerin und jeder Spieler verwaltet, ist so vorgegeben, dass man sich nicht alle abgehobenen Spielkarten leisten kann. Man muss also Prioritäten setzen, auf das Verhältnis von Preis und Wert achten und vorausplanen, welche Kosten noch auf eine/n zukommen.



UNVERHOFFT KOMMT OFT (ZUSATZREGEL EREIGNISKARTEN)



Sich bewusst werden, dass im Leben auch unerwartete Dinge passieren

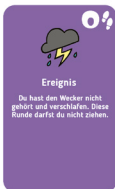


Nehmt die Ereigniskarten aus dem Kartenset und legt sie vor euch auf. Besprecht gemeinsam folgende Fragen:

- Wie realistisch sind die beschriebenen Ereignisse? Könnten diese auch im echten Leben geschehen? Wie könnten sie aufs echte Leben umgelegt werden?
- Welche unerwarteten Ereignisse können außerdem im Leben passieren – gute und schlechte?
- Kann man sich gegen schlechte Ereignisse wappnen? Wie?



Die Ereignisse in den beiden Kartenstapeln unterscheiden sich voneinander. In den türkisen Ereigniskarten sind vor allem Ereignisse, die mit den Schurken zu tun haben, enthalten. Auf den violetten Ereigniskarten werden verschiedene Situationen aus dem echten Leben geschildert. Hier bekommen Kinder vor allem Ideen und Tipps, wie sie noch nachhaltiger mit ihrem Geld umgehen können.



CHECKLISTE DER GEFÜHRTEN GESPRÄCHE

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> DIE EIGENEN WERTE UND PRIORITÄTEN KENNEN | <input type="checkbox"/> WAS WIR IM LEBEN BRAUCHEN UND WAS WIR WOLLEN |
| <input type="checkbox"/> HINDERNISSE AUF DEM WEG ZU EINEM GUTEN UMGANG MIT GELD | <input type="checkbox"/> AN DIE ZUKUNFT DENKEN UND VORAUSPLANEN |
| <input type="checkbox"/> NICHT ALLES, WAS TEUER IST, IST AUCH WERTVOLL | <input type="checkbox"/> UNVERHOFFT KOMMT OFT |
| <input type="checkbox"/> WOFÜR WIR GELD AUSGEBEN | |

ERWEITERUNG: SPIELERISCH NEUES LERNEN

Zusätzlich zu den bestehenden Spielregeln haben wir Erweiterungsregeln entwickelt, durch die das Spiel immer wieder auf neue Art gespielt werden kann.

Die Erweiterungen bieten einen noch vielschichtigeren Einblick in die Welt des Geldes. Neben neuem Spaß am Spielen werden zusätzliche Themen aufgegriffen, die als Basis für weitere Gespräche mit den Kindern dienen können. Ihnen liegen folgende Intentionen zugrunde:

- **Taler borgen:** das Konzept von Ausborgen und Verborgen verstehen und Rahmenbedingungen dafür festlegen
- **Reich starten:** Bewusstsein dafür entwickeln, wie sich Geldverhalten durch eine andere Ausgangslage verändert
- **Meine Superwünsche:** eigene Wünsche und Präferenzen erkennen und bewusst verwirklichen
- **Zusatzauftrag ausführen:** Lösungskompetenzen und Kreativität fördern sowie konkrete Hürden im Umgang mit Geld aufzeigen
- **Superschwere Variante:** neuer Spielspaß durch zusätzliche Herausforderung

Und wenn du noch immer nicht genug hast, gibt es auf unserer Website extras.schotterbande.at zusätzliche Informationen, um Finanzbildung spielerisch zu erlernen und weiterzugeben.

WER DAHINTERSTECKT

Die SCHOTTERBANDE wurde von Three Coins entwickelt, einem Sozialunternehmen, das Finanzbildungsprojekte entwickelt und umsetzt.

Wir sind davon überzeugt, dass ein guter Umgang mit Geld einer der größten Hebel für Selbstbestimmung, Chancengleichheit und eine gesunde Volkswirtschaft ist. Deshalb vermitteln wir Finanzkompetenz so vielen Menschen wie möglich auf lebensnahe und wirkungsvolle Weise. Um das zu erreichen, arbeiten wir mit der öffentlichen Hand, NGOs und privaten Organisationen zusammen. Unser Angebot umfasst dabei Beratung, Workshops und Formatentwicklung wie z. B. E-Learning-Tools, Spiele und Bewusstseinskampagnen.

Wir sind Expert*innen mit Schwerpunkten in den Bereichen Wirtschaft, Pädagogik, Projektmanagement, Training und Verhaltenspsychologie und freuen uns darüber, dass du Teil unserer Mission bist!

Dieses Projekt wurde gefördert durch aws impulse XS des BMDW, abgewickelt durch das aws.



Unsere Ermöglichungspartner sind die Raiffeisenbanken in NÖ und Wien.



FEEDBACK GEFRAGT

Wir haben viel Expertise, Zeit und Liebe in die Entwicklung dieses Spiels gesteckt. Daher freuen wir uns zu hören, wie euch das Spiel gefallen hat. Erzählt uns von euren Erfahrungen mit der SCHOTTERBANDE!



Hier geht es zum Feedback-Formular: feedback.schotterbande.at



THREE COINS

Liechtensteinstr. 25/DG | 1090 Wien
+43 (0)681 811 351 37 | info@threecoins.org | www.threecoins.org
©2021 Copyright Three Coins GmbH