Technische Universität Berlin
Fakultät I – Geisteswissenschaften
Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre
Fachgebiet: Arbeitslehre/Ökonomie und Nachhaltiger Konsum
Erstgutachter: Prof. Dr. Ulf Schrader
Zweitgutachterin: Dr. Viola Muster

Kreditpoly 2.0 –

Überarbeitung eines Spiels zur Vermittlung von Finanzkompetenz an Schulen

Verfasser:

Oliver Eckardt (O.E.)

[redacted]

Yvonne Eckardt (Y.E.)

[redacted]

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung (O.E.) 1

2. Lebenssituation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland (O.E.) .. 3

2.1 Präzisierung der Zielgruppe 3

2.2 Herausforderungen beim Übergang zur Selbstständigkeit 5

2.3 Sozioökonomische Lage der Zielgruppe 6

2.4 Konsumverhalten der Zielgruppe 12

3. Verschuldung und Überschuldung von jungen Erwachsenen (O.E.) 15

3.1 Begriffsklärung 16

3.2 Vorstellung und Kritik ausgewählter Studien 17

3.3 Aktuelle Daten zur Überschuldung von jungen Erwachsenen 19

3.3.1 Umfang und Höhe von Schulden 19

3.3.2 Ursachen und Auslöser 21

3.3.3 Gläubiger und Verbindlichkeiten 25

3.4 Konsequenzen von Zahlungsunfähigkeit 28

4. Vermittlung von Finanzkompetenz im Rahmen finanzieller Bildung (O.E.) 33

4.1 Begriffsklärung 35

4.2 Kernbereiche finanzieller Bildung 37

4.3 Einbettung von Finanzbildung im deutschen Bildungssystem 38

4.3.1 Verankerung im Rahmenlehrplan für Berlin und Brandenburg 40

4.3.2 Verankerung im Orientierungs- und Handlungsrahmen Verbraucherbildung 41

5. Theoretische Grundlagen zum Lernen (Y.E.) 44

5.1 Kognitiv-konstruktivistisches bzw. situiertes Lernen 46

5.2 Implizites Lernen 48

5.2.1 Begriffsklärung 48

5.2.2 Konkretisierung des impliziten Wissens 49

5.3 Folgerungen für schulisches Lernen 50

6. Spielend lernen (Y.E.) 52

6.1 Geschichte des Spiels 53

6.2 Spieltheorie und Spielpädagogik 54

6.3 Spielpädagogik im Unterricht – Lernspiele 56

6.3.1 Aufbau von Lernspielen 57

6.3.2 Einsatz von Lernspielen 59

6.4 Chancen und Herausforderungen beim Einsatz von Lernspielen im Unterricht 61

6.4.1 Chancen und Möglichkeiten 62

6.4.2 Herausforderungen und Probleme 64

6.5 Folgerungen für schulisches Lernen 67

7. Vorstellung des Spiels Kreditpoly (Y.E.) 70

7.1 Ideen und Entstehung 70

7.2 Umsetzung 72

7.3 Spielbeschreibung 74

7.3.1 Ursprungsspiel aus dem Jahr 2000 74

7.3.2 Neubearbeitung aus dem Jahr 2009 77

7.4 Bewertung der 2009er Version im Materialkompass Verbraucherbildung 80

7.5 Beurteilung und Kritik 81

8. Überarbeitung des Spiels Kreditpoly – Kreditpoly 2.0 (O.E. & Y.E.) 88

8.1 Ideen und Entstehung 89

8.2 Vorstellung neuer Materialien 90

8.3 Umsetzung im Unterricht, Spielvarianten und Differenzierungsmöglichkeiten 96

9. Fazit und Ausblick (O.E. & Y.E.) 99

Literaturverzeichnis 101

Anhang 109

Genderhinweis

Allein aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten für beide Geschlechter.

1. Einleitung (O.E.)

Das Zahlungsverhalten der Bundesbürger ist alarmierend, denn fast jeder zehnte Erwachsene in Deutschland hat ein Schuldenproblem (Gramer 2019). Besonders verheerend seien frühe Schulden bei jungen Menschen, da sie den Weg ebnen würden für eine langandauernde Schuldenkarriere (Bender & Breuer 2011, 45). Ursache für die Schuldenproblematik sei vor allem die fehlende finanzielle Bildung, was eindeutig ein Versagen des Schulsystems darstellen muss. Ein eigenes Fach, wie zum Beispiel Wirtschaft oder Finanzen, wäre dringend notwendig, um nicht noch mehr konsumsüchtige Jugendliche heranzuziehen, die bereits mit 18 Jahren tief in den Schulden stecken. So oder so ähnlich wurde die Privatverschuldung in deutschen Medien beschrieben und prägte damit die öffentliche Meinung. Die Bewertung des Schuldenphänomens und speziell der Jugendverschuldung variiert dabei bereits seit der Jahrtausendwende zwischen einer dramatisierenden Darstellung von verantwortungslosen und konsumorientieren Jugendlichen bis hin zu einer Verharmlosung des Problems (Braun et al. 2015, 34). Inwieweit die Schule für die mangelnde Finanzbildung der Deutschen verantwortlich gemacht werden kann, bleibt fraglich. Schließlich gibt es auch ohne ein verpflichtendes Fach Finanzen verschiedene Ankerfächer, in denen finanzielle und verbraucherrechtliche Themen behandelt werden. Wie tiefgreifend eine solche Thematisierung ausfällt, hängt jedoch stark von den einzelnen Ankerfächern und den dahinterstehenden Curricula der Bundesländer ab. Nichtsdestotrotz gibt es unzählige Materialien, um Schülern das vermeintliche Problem von Schulden näher zu bringen. Unser Interesse hat dabei besonders das Spiel „Kreditpoly“ geweckt, da es das teils trockene Thema in eine spielerische und handlungsorientierte Methode verpackt und dadurch besonders motivierend auf Schüler wirken könnte. Im Rahmen der Planung einer eigenen Unterrichtsreihe testeten wir (die Autoren) das Spiel und mussten feststellen, dass die Spielmaterialien eher veraltet und nicht mehr zeitgemäß waren. So verwendeten wir das Spiel nicht in besagter Unterrichtseinheit, aber fanden eine spannende Aufgabe für den Abschluss unseres Studiums.

Das Ziel dieser Masterarbeit ist daher die Überarbeitung des Lernspiels „Kreditpoly“, welches im Jahr 2000 im Rahmen der Zukunftswerkstatt Verbraucherbildung entstand und bereits im Jahr 2009 eine erste Überarbeitung durch den Bundesverband der deutschen Verbraucherzentralen, kurz vzbv, erlebte. Für eine erneute Überarbeitung des Spiels, im Rahmen dieser Masterarbeit, müssen zuerst die fachwissenschaftlichen

Grundlagen dargestellt werden, auf denen unser überarbeitetes Spiel „Kreditpoly 2.0“ aufbauen soll.

In einem ersten Schritt wird hierfür die aktuelle Lebenssituation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland analysiert, da diese die Zielgruppe für das Spiel bilden. Nachdem die Zielgruppe konkretisiert und die spezifischen Herausforderungen dieser Lebens- bzw. Altersphase thematisiert wurden, wird vor allem deren sozioökonomische Lage und ihr Konsumverhalten fokussiert. Gemäß der Spielthematik werden im dritten Kapitel explizit überschuldete, junge Erwachsene betrachtet, anhand von aktuellen Studien und Statistiken zur Überschuldung in Deutschland. Zentrale Aspekte der Überschuldung sind dabei die Anzahl der Überschuldeten sowie die durchschnittliche Höhe der Schulden, die Überschuldungsanlässe und -ursachen sowie die aufgenommenen Verbindlichkeiten bei unterschiedlichen Gläubigern. Auch die Konsequenzen einer Überschuldung sowie Handlungsmöglichkeiten in einer solchen Krisensituation werden thematisiert, da sie zumindest in der Reflexion des Spiels angesprochen werden sollten.

Bereits im Rahmen der Zukunftswerkstatt sollte Kreditpoly einen spielerischen Zugang zur finanziellen Bildung bieten und die Finanzkompetenz von Schülern fördern. Die Vermittlung von Finanzkompetenz in der Schule wird daher im vierten Kapitel thematisiert. So werden unter anderem die Kernbereiche finanzieller Bildung beschrieben, um anschließend ihre Umsetzung und Verankerung im deutschen Schulsystem zu betrachten. Da beide Autoren eine Anstellung als Lehrkraft im Land Berlin für das Fach Wirtschaft-Arbeit-Technik anstreben, gilt dem Rahmenlehrplan von Berlin und Brandenburg sowie dem Orientierungs- und Handlungsrahmen Verbraucherbildung dabei eine besondere Aufmerksamkeit.

Der Erwerb von Wissen und Kompetenzen geht immer einher mit Lernprozessen. Die Kapitel 5 und 6 geben daher einen kurzen Einblick in die theoretischen Grundlagen des Lernens. Im Sinne der Zielstellung dieser Arbeit werden vor allem Lerntheorien betrachtet, welche die Bedeutung von Spielen beim Lernprozess darstellen. Hierzu zählen etwa das kognitiv-konstruktivistische bzw. das situierte Lernen sowie das implizite Lernen. Dabei geht es im sechsten Kapitel konkret um das Lernen durch Spielen, inklusive der Spieltheorie und -pädagogik. Lernspiele, als besondere Form des Spiels, werden zusätzlich analysiert und auf Einsatzmöglichkeiten in der Schule überprüft. Hierfür erfolgt weiterführend eine Abwägung der Chancen, aber auch der Herausforderungen von Lernspielen im Schulalltag, um daraus Folgerungen für das schulische Lernen zu ziehen.

Nachdem alle wissenschaftlichen Grundlagen für die Überarbeitung des Spiels in den vorherigen Kapiteln gelegt wurden, bezieht sich das siebte Kapitel auf die Spielversionen aus den Jahren 2000 und 2009. Anhand eigener Recherche und einem E-Mail-Austausch mit Peter Gnielczyk, einem Autor des Spiels, werden an dieser Stelle sowohl die Entstehung des Spiels als auch die Umsetzung und der Aufbau beschrieben. Anschließend werden die beiden Versionen kritisiert, wobei auch die Beurteilung innerhalb des Materialkompass Verbraucherbildung mit einbezogen wird. Die aufgeführten Kritikpunkte führen direkt zu unserer Überarbeitung des Spiels. So werden im achten Kapitel, die im Zuge der Masterarbeit entstandenen Materialien sowie weitere Änderungen vorgestellt. Ebenfalls werden Möglichkeiten zum Einsatz des überarbeiteten Spiels in der Schule, aber auch mögliche Differenzierungen für den Unterricht aufgezeigt. Den Abschluss dieser Arbeit bildet das Fazit bzw. ein Ausblick, indem weitere Ideen beschrieben und unsere Erfahrungen im Überarbeitungsprozess zusammengefasst werden. Die überarbeiteten Spielmaterialen, inklusive einer Spielanleitung und einer Durchführungshilfe für Lehrkräfte, sind am Ende dieser Arbeit dem Anhang beigefügt.

2. Lebenssituation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland (O.E.)

Im folgenden Kapitel soll die Lebenssituation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland genauer betrachtet werden, mit einem Fokus auf finanzielle Themen. In einem ersten Schritt wird die besagte Zielgruppe genauer definiert, ehe konkrete Herausforderungen dieser Altersgruppe aufgezeigt werden, vor allem in Bezug auf dem Erwerb der eigenen Selbstbeständigkeit. Anschließend wird ein stärkerer Fokus auf die sozioökonomische Lage und das Konsumverhalten der Zielgruppe gelegt, um weiterführend Überschuldungsproblematiken zu analysieren.

2.1 Präzisierung der Zielgruppe

Die Alterspanne von Jugendlichen und jungen Erwachsenen lässt sich nicht eindeutig bestimmen. Der Beginn der Jugendphase wird zumeist mit dem Auftreten von Symptomen der Pubertät gleichgesetzt, allerdings ist ihr Ende individuell und kann nicht allgemeingültig definiert werden (Schröder 2013, 111). Bereits das Einsetzen der Pubertät kann nur in einem groben, zeitlichen Rahmen eingegrenzt werden, welcher zwischen 9

und 13 Jahren liegt. Die Zeitspanne der Pubertät bzw. der frühen Adoleszenz wird mindestens bis zum 14. Lebensjahr, maximal zum 16. Lebensjahr angegeben (Schröder 2013, 113). Die Zeit nach den unmittelbaren, körperlichen Veränderungen wird als mittlere Adoleszenz bezeichnet und kann teilweise über die gesetzliche Volljährigkeit hinausreichen. Zumeist beginnt mit dem 18. Lebensjahr jedoch die Phase der späten Adoleszenz bzw. das junge Erwachsenenalter, welches bis zur dritten Lebensdekade reichen kann (ebd.). Eine allgemeinere Zuordnung bietet das Sozialgesetzbuch (§7 SGB VIII). Darin gelten Personen bis 14 Jahre als Kinder, zwischen 14 und 18 Jahren als Jugendliche und zwischen 18 und 27 Jahren als junge Menschen bzw. Volljährige (vgl. Tully 2018).

Da Minderjährige nur bedingt geschäftsfähig sind und höchstens auf privater Ebene in Verschuldungssituationen geraten können, werden diese in den meisten Statistiken zum Thema Schulden ausgeklammert. Nichtsdestotrotz sind sie eine ökonomisch relevante Gruppe, welche teilweise schon folgenreiche Entscheidungen für ihr zukünftiges Leben treffen muss. So sind theoretisch alle Schüler in einer 10. Klasse, innerhalb der deutschen Schullandschaft, erstmals dazu gezwungen, eine Entscheidung über ihren Verbleib im formalen Bildungssystem zu treffen. Dies gilt in besonderem Maße für Schüler an einer Integrierten Sekundarschule, da sie entweder von der Mittelstufe in die Oberstufe wechseln[1] oder die allgemeinbildende Schule verlassen und beispielsweise eine Berufsausbildung beginnen. Dies kann unmittelbare Auswirkungen auf die sozioökonomische Lage der Jugendlichen haben. Zumindest im Rahmen des Faches Wirtschaft-Arbeit-Technik, können die zumeist 16-Jährigen zum letzten Mal mit Themen der Verbraucher- bzw. Finanzbildung in Berührung kommen[2]. Durch den nahenden Übergang zur Volljährigkeit, mit seiner Vielzahl an rechtlichen, ökonomischen und sozialen Veränderungen, bietet sich somit der Einsatz des überarbeiteten Spiels „Kreditpoly“ in der 10. Klasse an. Um einen direkten Lebensweltbezug für die 10. Klässler zu ermöglichen, werden daher für die Überarbeitung des Spiels „Kreditpoly“, im Rahmen dieser Arbeit, möglichst viele Informationen für die Altersgruppe der mittleren Adoleszenz, ab 16 Jahren, mit einbezogen. Dieses Vorgehen ist insofern problematisch, da die wichtigsten Statistiken zur Überschuldung in Deutschland erste nutzbare Daten erst ab 18 Jahren bzw. teilweise auch erst ab 20 Jahren bieten. Generell unterscheiden sich die Daten der unterschiedlichen Statistiken in der Auswahl der jeweiligen Altersspannen, was auch die Festlegung der

[1] Der Wechsel kann dabei innerhalb derselben Schule erfolgen, falls es sich um eine Gesamtschule bzw. ISS mit integrierter Sekundarstufe II handelt, oder einen Schulwechsel erfordern.

[2] In Berlin wird das Fach WAT ausschließlich innerhalb der Mittelstufe bzw. Sekundarstufe I und nicht an Gymnasien unterrichtet. Eine spätere Thematisierung von Verbraucher- bzw. Finanzbildung ist demnach in Berlin und im Rahmen des Faches nicht möglich.

Altersobergrenze für diese Arbeit erschwert. Eine Mehrheit der wichtigsten Statistiken nutzen allerdings als Einteilung „u25“ oder „20-25“ (vgl. Destatis 2019a, Creditreform 2019, Ulbricht et al. 2019), weshalb 25 Jahre als Obergrenze für die zu betrachtende Zielgruppe ausgewählt wird, obwohl die Phase der späten Adoleszenz bis 27 Jahre (§7 SGB VIII) oder sogar 30 Jahre angesetzt wird (Schröder 2013, 113). Für die folgende Arbeit wird also die Altersgruppe von 16 bis 25 Jahren als Zielgruppe definiert.
Neben dem Alter werden keine weiteren Differenzierungen der Zielgruppe erfolgen, wie nach Geschlecht oder Herkunft, da sie den Rahmen dieser Arbeit deutlich übersteigen und die Überarbeitung des Spiels verkomplizieren würden.
Im Jahr 2017 waren rund 8,6 Millionen Menschen in Deutschland zwischen 15 und 25 Jahren alt (Destatis 2019b, 31). In Bezug auf die Zielgruppe muss die Zahl etwas herunter korrigiert werden, da auch 15-Jährige eingeschlossen sind und keine genaueren Angaben vorliegen. Nichtsdestotrotz macht die Zielgruppe zwischen 8% und 10% der Gesamtbevölkerung in Deutschland aus, da allein die Volljährigen bis 25 Jahre bereits 7,6% umfassen.

2.2 Herausforderungen beim Übergang zur Selbstständigkeit

Innerhalb der mittleren und späten Adoleszenz müssen junge Menschen verschiedene Entwicklungsaufgaben abschließen, um schlussendlich ihre vollständige Selbstständigkeit zu erlangen. Die rechtliche Selbstständigkeit erhalten sie dabei automatisch mit Erreichen der Volljährigkeit, wodurch sie beispielsweise Verträge aller Art abschließen können, an Wahlen teilnehmen dürfen oder einen Führerschein erwerben können. Für ihre soziale Selbstständigkeit beginnen sich die Jugendlichen, bereits während der Pubertät, langsam von ihren Eltern bzw. der Familie zu lösen, während gleichzeitig der Einfluss von gleichaltrigen Freunden bzw. Peers steigt (Schröder 2013, 113f.). Familiäre Beziehungen werden umgestaltet, zugunsten von ersten Liebesbeziehungen. Durch erste Arbeitsverhältnisse und ein eigenes Einkommen, wird zudem auch eine ökonomische Selbstständigkeit angestrebt. In der Realität wird diese durch geringe Entlohnung und teils prekäre Beschäftigungsverhältnisse jedoch erst relativ spät erreicht. Zumal die Jugendlichen, etwa im Vergleich mit Jugendgenerationen der Nachkriegsphase, deutlich länger im formalen Bildungssystem verharren und damit von privaten, aber auch sozialstaatlichen Zuwendungen abhängig bleiben (Tully & van Santen 2012, 207). Nichtsdestotrotz steigen mit der Volljährigkeit die Optionen in allen Bereichen deutlich an,

wodurch sowohl der Wunsch nach Unabhängigkeit als auch Konsumbedürfnisse bei den jungen Menschen wachsen (Bender & Breuer 2011, 48). Für den Soziologen Elmar Lange ist die Lebensphase zwischen 18 und 21 Jahren dabei besonders kritisch, da sich die Einnahmen nur linear erhöhen, während die Ausgaben bis einschließlich des 25. Lebensjahrs überproportional steigen (Lange 2007, 158). Inwieweit diese Situation zu Ver- oder Überschuldungsprozesse führen kann, wird im dritten Kapitel näher untersucht. Nach Lange befinden sich die jungen Menschen in einer „Situation der Statusinkonsistenz" (Lange 2007, 159), da ihre rechtliche und soziale Selbstständigkeit noch keiner finanziell-ökonomischen Selbstständigkeit entspricht. Obwohl also noch von keiner ökonomischen Selbstständigkeit gesprochen werden kann, müssen Jugendliche lernen mit ihrem Einkommen umzugehen und sich marktkonform[3] zu verhalten. Dafür müssen sich Jugendliche über ihre Bedürfnisse bewusstwerden und lernen, welche Produkte und Dienstleitungen ebendiese befriedigen. Sie müssen zudem erkennen, dass sie zum Kauf und Konsum von Produkten und Dienstleistungen, Geldmittel einsetzen müssen und diese chronisch knappgehalten werden (Lange 2007, 143). Das elterliche Taschengeld übernimmt bei diesem, zumindest für Kinder, häufig langfristigen Lernprozess eine wichtige pädagogische Funktion (Tully & van Santen 2012, 199). Themen der Preis- und Kommunikationspolitik spielen ebenfalls eine Rolle, welche aber genauer im vierten Kapitel betrachtet werden, bei der Fokussierung des Themas: Finanzkompetenz in der Schule.
Neben den bereits skizzierten Herausforderungen beim Erwerb ihrer rechtlichen, sozialen und ökonomischen Selbstständigkeit, müssen die Jugendlichen zudem ihre persönliche Rolle bzw. ihren Platz in der Gesellschaft finden. Hierbei müssen sie sich auf die Übernahme einer Berufsrolle vorbereiten, ihre Rolle als Staatsbürger konkretisieren sowie sich politisch orientieren und schließlich moralische Prinzipien, Wertemuster und Vorstellungen von der eigenen Lebensform entwickeln (Panitzsch-Wiebe 2013, 121).

2.3 Sozioökonomische Lage der Zielgruppe

Die größten Einflussfaktoren auf die sozioökonomische Lage von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, gemäß des 15. Kinder- und Jugendberichts, liegen in dem jeweiligen Bildungsgrad bzw. -hintergrund, der Wohnsituation, der Einkommenssituation sowie in

[3] Lange definiert als marktkonformes Konsumverhalten, wenn diejenigen Güter und Dienstleistungen nach Quantität und Qualität ausgewählt werden, welche die individuellen Präferenzen optimal zu befriedigen versprechen. Die Ressourcen sollten dabei so eingesetzt werden, dass die Kosten minimiert werden (Lange 2007, 142).

der öffentlichen oder privaten Unterstützung (BMFSFJ 2017, 150). Im Folgenden werden die einzelnen Einflussfaktoren genauer erläutert.

Einflussfaktor: Bildung

Nahezu die gesamte Phase der Adoleszenz ist ein Großteil der Deutschen in das formale Bildungssystem eingebunden, bestehend aus Schule, Berufsvorbereitung, Berufsausbildung und Studium (BMFSFJ 2017, 147). So waren 2013 über 98% der 16-Jährigen im formalen Bildungssystem integriert (BMFSFJ 2017, 148). Mit zunehmendem Alter nimmt die Zahl ab, da einige Jugendliche die Schule beispielsweise ohne Abschluss verlassen oder ohne Ausbildung direkt in das Berufsleben starten. Im Alter von 18 Jahren waren 2013 immerhin noch 83,8% im Bildungssystem integriert, während es bei den 20-Jährigen nur noch etwas weniger als zwei Drittel und bei den 24-Jährigen sogar nur knapp über einem Drittel waren (ebd.). Dabei erwarben im Jahr 2017 rund 41% der Schulabgänger eine Berechtigung für das Studium an einer Hoch- oder Fachhochschule, 39% beendeten ihre Schulausbildung mit einem mittleren Schulabschluss und jeder Sechste erwarb einen Hauptschulabschluss bzw. eine Form der Berufsbildungsreife. Nur 5% verließen die Mittelstufe ohne einen Abschluss (Destatis 2019b, 97). Spätestens seit dem PISA-Schock zur Jahrtausendwende ist bekannt, dass der Abschluss oder zumindest der Besuch einer höheren Schule in Deutschland stark abhängig vom Bildungsstatus der Eltern ist. Hinzukommen weitere Risikofaktoren, wie das Einkommen der Eltern, Erwerbslosigkeit oder die Erziehung durch nur einen Elternteil (BMFSFJ 2017, 157f.). Was die Schulabgänger eines Jahrgangs nach ihrem Abschluss machen, konnte nicht genau festgestellt werden. Anhand der Anzahl an abgeschlossenen Ausbildungsverträgen und den Einschreibungen an Hochschulen scheint seit Jahren jedoch ein ungefähres Gleichgewicht vorzuliegen. Im Jahr 2018 schlossen etwa rund 494.500 Personen einen Ausbildungsvertrag für eine duale Ausbildung ab, während 513.000 Personen ein Studium aufnahmen (BIBB 2019, 94). Zählt man die rund 228.000 Personen hinzu, die eine schulische Ausbildung begannen, so entschieden sich dennoch deutlich mehr junge Erwachsene für eine Ausbildung nach ihrem Schulabschluss (ebd.). Nichtsdestotrotz gibt es seit 2009 in Deutschland insgesamt mehr Studierende als Auszubildende[4], wobei die Zahlen durch den demographischen Wandel in der Gesellschaft sinken. 2017 gab es bundesweit beispielsweise nur noch 1,32 Mio. Azubis (BIBB 2019, 108).

[4] Im Jahr 2009 gab es insgesamt etwa 2,11 Mio. Auszubildende und 2,13 Mio. Studierende, wodurch es erstmals mehr Studierende in Deutschland gab (Grieß 2014).

Einflussfaktor: Wohnsituation

Ein zweiter Einflussfaktor auf die sozioökonomische Lage ist die Wohnsituation, vor allem in Betracht der stetig steigenden Mietkosten und des Wohnungsmangels in deutschen Großstädten. Die meisten Minderjährigen leben bei ihren Erziehungsberechtigten. Auch mit 20 Jahren leben noch drei Viertel bei ihren Eltern, während es mit 25 Jahren nur noch ein Drittel sind (BMFSFJ 2017, 181). Das durchschnittliche Auszugsalter korreliert dabei mit dem erworbenen Schulabschluss bzw. dem weiterem Bildungsverlauf. Abiturienten verlassen den elterlichen Haushalt durchschnittlich mit 21 Jahren und damit vier Jahre früher als Auszubildende mit einem Hauptschulabschluss (ebd.). Der Hauptgrund für den Wohnungswechsel bei Abiturienten ist die Aufnahme eines Studiums in einer anderen Stadt. Bei Auszubildenden ist es eher der Wunsch nach Unabhängigkeit, der mit zunehmendem Alter bei allen jungen Menschen steigt. Ein dritter wichtiger Grund, besonders in der späten Adoleszenz, ist der Zusammenzug mit einem neuen Lebenspartner, aber auch mit Freunden. So mieten junge Menschen entweder eine eigene Wohnung oder ziehen in eine Wohngemeinschaft. Beides kann auch im Rahmen einer subventionierten Wohnform geschehen, etwa in einem Schüler-, Ausbildungs- oder Studierendenwohnheim.

Einflussfaktor: Einkommenssituation und Erwerbstätigkeit

Die Soziologen Claus Tully und Eric van Santen unterscheiden vier Arten von Einkommen. Erstens das Erwerbseinkommen durch eigene Arbeitsleistung, zweitens das Einkommen ohne eigene Erwerbsarbeit, also bspw. durch Aktiengewinne, drittens das Transfereinkommen auf Basis sozialrechtlicher Ansprüche, wie Kindergeld oder sonstige Sozialleistungen, und viertens das Transfereinkommen ohne Rechtsanspruch (Tully & van Santen 2012, 200). Letzteres ist eine elementare Einkommensart für Minderjährige, da das elterliche Taschengeld unter diese Kategorie fällt. Bei mehreren Befragungen fanden die Soziologen heraus, dass die meisten Jugendlichen mit ihrem Taschengeld relativ zufrieden sind, vor allem, weil es häufig zu Bonuszahlungen für gute Noten oder Geburtstage kommt und einzelne Kosten ohnehin von den Eltern übernommen werden, etwa für das Smartphone oder die Kleidung (ebd.). Die Taschengeldbeträge steigen dabei mit zunehmendem Alter. Nach einer Empfehlung des Jugendamtes sollten 16- bis 18-Jährige etwa zwischen 35€ und 70€ pro Monat erhalten[5], was auch ungefähr den Daten der

[5] Die Taschengeldtabelle 2020 bietet einen Überblick, wie viel Taschengeld für das jeweilige Alter angemessen erscheint. Verfügbar unter: https://www.taschengeldtabelle.org/

zitierten Soziologen entspricht. Die Höhe des Taschengeldes hängt allerdings auch vom Einkommen und dem Bildungsniveau der Eltern ab sowie der generellen sozialen Lage des Haushalts (ebd.). Nichtsdestotrotz wird die Situation der heutigen Jugend häufig mit der Metapher der Wohlstandsfalle beschrieben, da sie mehr Geld denn je besitzen, aber es trotzdem nicht ausreicht für die Befriedigung der vielfältigen und wachsenden Konsumbedürfnisse.

Um auch kostspieligere Konsumbedürfnisse befriedigen zu können, gehen bereits einige Jugendliche Nebentätigkeiten nach. So sind etwa ein Viertel der 15- bis 20-Jährigen und knapp zwei Drittel der 20- bis 25-jährigen erwerbstätig, entweder als Nebenjob oder als Haupttätigkeit (BMFSFJ 2017, 182). Erwerbstätige unter 25 Jahren sind dabei im Vergleich zu Menschen anderer Arbeitsgruppen deutlich häufiger befristet und geringfügig beschäftigt (BMFSFJ 2017, 184). Per Definition werden solche befristeten Beschäftigungsverhältnisse mit 20 oder weniger Stunden pro Monat als prekär bezeichnet, da das Einkommen nicht nur unzureichend ist, sondern zumeist auch eine mangelnde soziale Sicherung und eine geringe Beschäftigungsstabilität beinhalten (Creditreform 2019, 39). Zumindest für Minderjährige und junge Menschen, die noch im familiären Haushalt leben oder eine verstärkte finanzielle Unterstützung erhalten, ist dies einigermaßen verkraftbar. Doch auch sie werden konfrontiert mit einer Phase der Entwertung, in der sie oftmals eine niedrige Entlohnung, schlechtere Arbeitsbedingungen und berufliche Warteschleifen hinnehmen müssen (Panitzsch-Wiebe 2013, 122), da sie kaum Erfahrungen auf dem Arbeitsmarkt aufweisen können und teilweise noch im Ausbildungssystem integriert sind.

Um die Höhe und die Zusammensetzung der Einnahmen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen genauer zu bestimmen, werden im Folgenden die Jugendstudie 2018 des Bundesverbands deutscher Banken[6] sowie die 21. Sozialerhebung des Deutschen Studentenwerks[7] betrachtet. Dabei können nur geringfügige altersspezifische Angaben erfolgen.

[6] Für die Jugendstudie 2018 wurden 650 Jugendliche und junge Erwachsene im Alter zwischen 14 und 24 Jahren mittels einer telefonischen Befragung bzw. einem Interview zu finanziellen Themen befragt. Trotz der vergleichsweisen geringen Teilnehmerzahl ist die Studie vor allem durch den Bildungshintergrund der Teilnehmenden interessant, da andere Studien zur Überschuldungssituation in Deutschland, ausschließlich auf Daten von Schuldnerberatungsstellen beruhen, deren Klientel einen anderen und kaum repräsentativen Bildungshintergrund aufweist. So besuchten 65% der Befragten ein Gymnasium, 17% eine Haupt- oder Realschule und nur 3% waren arbeitslos. 83% der Befragten waren dabei in der gewählten Alterspanne zwischen 16 und 24 Jahren (Bankenverband 2018).

[7] Für die 21. Sozialerhebung des Deutschen Studentenwerks wurde jeder Sechste der Gesamtstudentenschaft Deutschlands über ein Online Survey im Sommersemester 2016 befragt. Dies sind insgesamt 67.007 deutsche und bildungsinländische Studierende aus 248 Hochschulen. 67% der Befragten entsprechen der gewählten Altersspanne bis einschließlich 25 Jahren (Middendorff et al. 2017).

Die dargestellten Daten entsprechen allerdings in beiden Studien größtenteils der gewählten Altersspanne.

Für einen Studierenden, der nicht bei seinen Eltern oder einem Elternteil wohnt, gelten 735€ zuzüglich möglicher Kosten für Kranken- und Pflegeversicherung sowie Studiengebühren als angemessener Gesamtunterhaltsbedarf pro Monat (Middendorf et al. 2017, 39). Dieser Wert entspricht beinahe exakt dem durchschnittlichen, verfügbaren Einkommen der Befragten aus der Jugendstudie 2018 (Bankenverband 2018, 7). Auch der Höchstsatz des Bundesausbildungsförderungsgesetztes, kurz BAföG, entsprach im Jahr 2019 diesem Wert, wobei er für 2020 sogar auf 853€ erhöht wurde. Dies wiederrum entspricht dem Median der tatsächlichen monatlichen Einnahmen von Studierenden, wobei der Durchschnitt sogar bei 918€ liegt (Middendorf et al. 2017, 42). Laut Jugendstudie 2018 haben Auszubildende mit 952€ ein noch höheres durchschnittliches Einkommen (Bankenverband 2018, 7).

Das Einkommen setzt sich dabei aus verschiedenen Quellen zusammen. 86% der Studierenden erhalten finanzielle Unterstützung von ihren Eltern in Höhe von durchschnittlich 514€ pro Monat (Middendorf et al. 2017, 42). Die Unterstützung erfolgt entweder als direkte Geldleistung oder als indirekte Leistung, bei denen die Erziehungsberechtigten Zahlungen anstelle ihres Kindes übernehmen, wie beispielsweise Miet- oder Versicherungskosten. Knapp zwei Drittel der Studierenden haben ein eigenes Erwerbseinkommen, dessen Höhe durchschnittlich bei 385€, im Median nur bei 350€ im Monat liegt (ebd.). Ein Viertel erhält zusätzlich BAföG, wobei der durchschnittliche Förderungsbetrag nur bei 435€ liegt, aber im Median sogar 480€ entspricht (ebd.). Jeder Fünfte greift während des Studiums auf angesparte Geldmittel zurück und nutzt dafür monatlich durchschnittlich 171€. Dies ist möglich, da immerhin 48% angaben, dass sie regelmäßig Geld zurücklegen konnten (Bankenverband 2018, 30). Die Sparneigung soll dabei mit dem Bildungsniveau zunehmen (Tully & van Santen 2012, 206). Schließlich müssen 5% der Studierenden einen Bildungs- oder Studienkredit aufnehmen, da sie beispielsweise kein BAföG erhalten und die private Unterstützung durch die Familie nicht ausreicht (Middendorf et al. 2017, 42). Die durchschnittliche Höhe eines KfW-Studienkredits entspricht etwa 463€. Zusammenfassend setzen sich die Einnahmen eines Studierenden des sogenannten „Fokus-Typs“[8] aus über 50% Unterstützungsleistungen der Eltern, 26% aus eigenem

[8] Studierende des Fokus-Typs wohnen bzw. wirtschaften alleine, sind unverheiratet und eingeschrieben in einem Präsenz- bzw. Vollzeitstudiengang (ebd.).

Erwerbseinkommen und jeweils 12% aus BAföG oder sonstigen Einnahmen zusammen (Middendorf et al. 2017, 43).
Für Auszubildende konnte keine konkrete Aufschlüsselung der Einnahmen recherchiert werden, aber bei ihnen wird der Anteil des Erwerbseinkommens größer sein und die Unterstützung der Erziehungsberechtigten mit Geldmitteln geringer, da sie zumeist länger im Elternhaus verbleiben. Gemäß der Einkommensarten nach Tully & van Santen (2012) dominieren somit Transfereinkommen ohne Rechtsanspruch sowie das Erwerbseinkommen aus eigener Arbeitsleistung. Nach dem Berufsbildungsbericht des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF 2019a) bzw. dem dazugehörigen Datenreport des Bundesinstituts für Berufsbildung, lag die durchschnittliche tarifliche Ausbildungsvergütung im Jahr 2018 bei 908€ (BIBB 2019, 267f.). Allerdings gibt es teils starke Differenzen zwischen den Bundesländern, speziell den alten und neuen Bundesländern sowie unter den Ausbildungsbereichen. Während die durchschnittliche Vergütung im Bereich Industrie und Handel etwa bei 975€ liegt, bekommen Auszubildende im Handwerk durchschnittlich nur 769€ (ebd.).

Bei einem Blick in den Paritätischen Armutsbericht 2019 wird deutlich, dass viele junge Erwachsene, die nicht mehr im Elternhaus leben und noch im formalen Bildungssystem integriert sind, oftmals von relativer Armut betroffen sind. Zwar sind statistisch nur knapp über ein Viertel der 18- bis 25-Jährigen von relativer Armut betroffen (Pieper et al. 2019, 34), aber gemäß des Pro-Kopf-Haushaltsäquivalenzeinkommens[9] müsste die Zahl eher höher ausfallen. Nach einer EU-Konvention gilt zudem jede Person als einkommensarm, die mit ihrem Einkommen unter 60% des mittleren Einkommens liegt (Pieper et al. 2019, 5). In Deutschland liegt die Armutsschwelle für einen Singlehaushalt demnach bei 1035€, für einen Paarhaushalt bei 1553€ und bei einem Alleinerziehenden mit einem Kind bei 1346€ (Pieper et al. 2019, 6). Die durchschnittlichen Angaben zum Einkommen für Auszubildende und Studierende liegen durchgängig unter der Armutsschwelle. Es wird deutlich, dass diese Lebensphase für viele junge Menschen kritisch sein kann. Im Vergleich zu anderen, von Armut gefährdeten Personengruppen, wie Arbeitslosen, Alleinerziehenden oder Migranten, begreifen junge Menschen diese Lebensphase allerdings häufig als

[9] Zur Ermittlung dieses Werts wird das Einkommen aller Haushaltsmitglieder summiert und durch die Anzahl der Personen dividiert. Dabei wird nur das Haupteinkommen vollständig gewertet, während das Einkommen aller weiteren Haushaltsmitglieder über 14 Jahren mit dem Faktor 0,5 und der unter 14-Jährigen mit dem Faktor 0,3 eingeht. Dahinter steht die Annahme, dass Mehrpersonenhaushalte günstiger haushalten können als Singles. Zudem hätten Kinder geringere Bedarfe als Jugendliche oder Erwachsene (Pieper et al. 2019, 4f.).

vorübergehend (Creditreform 2019, 17). Sie haben größtenteils eine positive Einstellung bzw. die Perspektive, sich aus der Einkommensarmut herauszuarbeiten (ebd.).

2.4 Konsumverhalten der Zielgruppe

Nachdem die Einkommenssituation sowie die generelle sozioökonomische Lage der Zielgruppe betrachtet wurden, wird nun deren Konsumverhalten thematisiert.
In einer vom Kapitalismus geprägten Gesellschaft wird der Konsum von Produkten und Dienstleistungen symbolisch aufgeladen und zeigt gewissermaßen die soziale Positionierung des Konsumierenden an (Tully 2018). Die Werbung beeinflusst junge Menschen maßgeblich und verspricht ihnen eine gelingende Selbststilisierung durch den Konsum der jeweiligen Produkte (ebd.). Besonders Jugendliche aus unteren sozialen Milieus, die zudem eine materialistische Orientierung haben, sprechen auf solche Werbeversprechen an. Gemäß der aktuellen SINUS-Studie[10] betrifft dies knapp ein Viertel der Gesamtbevölkerung, vor allem aus den Milieus der materialistischen Hedonisten und teilweise der Prekären, da diese Milieus sehr konsum- und markenorientiert sind (vgl. Jessen 2015, 24f.). Wiebke Jessen, eine Marktforscherin und Referentin der SINUS-Studie, bezeichnet deren Umgang mit Geld als größtenteils unkontrolliert, was sie anfälliger für Verschuldungssituationen macht (ebd.).
Generell lässt sich zwischen rationalen und irrationalen Konsumverhaltensweisen unterscheiden. Ein rationaler Konsum entspricht dabei dem bereits beschrieben, marktkonformen Konsumverhalten. Als irrationale Konsummuster werden sowohl demonstrativer als auch kompensatorischer Konsum bezeichnet. Beim demonstrativen Konsum wollen die Konsumierenden sich durch ihren materiellen Besitz von Anderen abheben und auf diese Weise soziale Anerkennung erwerben, statt sie sich durch persönliche Leistungen oder Eigenschaften zu verdienen. Die Produkte haben also nur einen geringfügigen, direkten Nutzen für die Betroffenen, sondern sollen vor allem Anderen imponieren. Beim kompensatorischen Konsum sollen ein oder mehrere nicht erfüllte Bedürfnisse stellvertretend durch Konsumhandlungen befriedigt oder zumindest beschwichtigt werden. Auch

[10] Die SINUS-Studien fassen Jugendliche, aber auch Erwachsene, in Lebenswelten bzw. Milieus zusammen, die sich in ihren Werten, ihrer grundsätzlichen Lebenseinstellung und -weise, sowie ihrem Bildungsniveau ähnlich sind. Im Rahmen der SINUS-Jugendstudie werden sieben Lebenswelten unterschieden und in einem zweidimensionalen Achsensystem dargestellt. Die vertikale Achse bildet dabei den Bildungsgrad ab, während die horizontale die normative Grundorientierung angibt. Für Volljährige verhält es sich ähnlich, nur das deren vertikale Achse die soziale Lage beschreibt (vgl. Calmbach et al. 2016).

aufgrund von Neid auf andere Personen kann es zu einem kompensatorischen Konsum kommen. In Folge dessen kann eine regelrechte Kaufsucht entstehen (Lange 2007, 144). Eine ältere Studie von Elmar Lange (2004) kam zu dem Ergebnis, dass Schüler und Studenten rund 80% ihres Einkommens zeitnah wieder ausgeben würden (vgl. Bender & Breuer 2011, 46). Bei Auszubildenden war der Wert mit 77% nur geringfügig niedriger. Alleinlebenden, jungen Erwachsenen würden nach Abzug der Fixkosten, allen voran der Miete sowie der Lebensmittelkosten, nur rund 85€ für sonstige Positionen, wie Hygieneartikel, Kleidung oder Freizeitaktivitäten übrig bleiben (Barry 2014, 160). Noch im Elternhaus lebende junge Erwachsene mit eigener Erwerbsarbeit haben dementgegen meist keine Probleme mit ihren verfügbaren Geldmitteln auszukommen und verfügen teilweise sogar über ein beachtliches Volumen an Ersparten (Barry & Breuer 2013, 46). Dies ist auch möglich, weil viele junge Menschen die Vorteile der Digitalisierung für sich nutzen und bereits vor dem Kauf Vergleichsportale nutzen, Bonuspunkte einlösen oder gebrauchte Waren kaufen (Tully 2018, 3).

Wofür und wie viel Geld die Zielgruppe für welche Produkte oder Dienstleistungen ausgibt, ist nur schwer zu ermitteln. Zum einen, weil die hierfür häufig zitierten Studien relativ alt sind, wie etwa die Studien zum Jugendkonsum des deutschen Soziologen Elmar Lange aus den Jahren 1991 bis 2007[11]. Zum anderen gibt es kaum freizugängliche Studien, da Wirtschaftsunternehmen diese für ihre eigene Zielgruppen- bzw. Marketingforschung erstellen und verwenden oder sie an andere Unternehmen verkaufen, wie beispielsweise die Youngcom Studie „Junge Erwachsene & Finanzen“.
Generell lässt sich aber festhalten, dass Minderjährige ihr Geld nahezu ausschließlich für Verbrauchsgüter ausgeben, wie Fast Food, Snacks und Kleidung oder für Freizeitaktivitäten mit Freunden (Lange 2007, 146). Bei älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen spielen größere Anschaffungen eine deutlich wichtigere Rolle. Hierzu zählen der Erwerb des Führerscheins und der weiterführende Kauf eines Autos oder Motorrads, erste Reisen ohne die Eltern und eine Vielzahl an technischen Geräten (Lange 2007, 148). Hinzukommen Kosten für die erste eigene Wohnung und allgemein höhere Lebenshaltungskosten, da sie mit zunehmendem Alter auch ihre ökonomische Selbstständigkeit erreichen wollen.

[11] Die Studien zum Jugendkonsum von Lange entstanden allesamt in einer Zeit vor der revolutionären Entwicklung und vor allem der flächendeckenden Verbreitung der Smartphones, welches das Leben, aber auch das Konsumverhalten der jüngeren Generationen stark prägt.

Im Rahmen des Statistischen Jahrbuchs 2019 können immerhin Angaben zu Konsumausgaben nach dem Alter der Haupteinkommensperson eines Haushalts gemacht werden (Destatis 2019b, 180f.). Die folgenden Daten schließen daher alle Personen ein, die in einem Einpersonen- oder Mehrpersonenhaushalt[12] leben, in dem die Person mit dem höchsten Einkommen zwischen 18 und 25 Jahren alt ist. Das durchschnittliche Haushaltsnettoeinkommen der beschriebenen Haushalte liegt bei 1779€ im Monat (Destatis 2019b, 179), was in Anbetracht des durchschnittlichen Einkommens eines Studierenden oder Auszubildenden darauf hindeutet, dass mehrere Personen in einem Haushalt leben[13]. Die durchschnittlichen, monatlichen Konsumausgaben liegen bei 1288€, wobei noch zusätzliche Ausgaben in Höhe von durchschnittlich 568€ hinzukommen[14], etwa für Versicherungen, Bildungsausgaben, der Tilgung von Krediten oder sonstigen Steuern (ebd.). Über ein Drittel der monatlichen Konsumausgaben entfallen auf die Miete, Energiekosten und die Instandhaltung der Wohnung und entsprechen im Durchschnitt 477€ (Destatis 2019b, 180f.). Knapp 15% verwenden die ausgewählten Haushalte für Nahrungsmittel, Getränke und Tabakwaren. An dritter Stelle folgen Mobilitätskosten für ein eigenes Fahrzeug oder den Öffentlichen Personennahverkehr in Höhe von 145€ (ebd.). In ihrem prozentualen Anteil stimmen diese drei Konsumausgaben größtenteils mit den durchschnittlichen Ausgaben aller Haushalte, unabhängig vom Alter der Haupteinkommensperson, überein. Eine stärkere Differenz liegt in der Kategorie Freizeit, Unterhaltung und Kultur sowie in der Kostenstelle für Bekleidung und Schuhe vor. Die Freizeitkosten machen bei jüngeren Haushalten etwa nur 8,4% und durchschnittlich 105€ aus, was knapp 2% unter den Ausgaben aller Haushalte liegt. Andererseits sind die Ausgaben für Bekleidung und Schuhe im Vergleich, mit einem prozentualen Anteil von 6,8% und einer Höhe von 86€, knapp 2% höher (ebd.). Weitere Posten, die im Durchschnitt mehr als 50€ im Monat beanspruchen, werden für Gaststätten- und Beherbergungsdienstleistungen, also vermutlich auch Bar- und Restaurantbesuche sowie für die Telekommunikation, verwendet.

[12] Von den rund 41,3 Millionen Haushalten in Deutschland waren im Jahr 2018 ungefähr 41,9% Einpersonen- und 58,1% Mehrpersonenhaushalte (Destatis 2019b, 59).

[13] In dieser Statistik ist die Zusammensetzung der Haushaltsmitglieder irrelevant, da nur das Alter der Haupteinkommensperson von Bedeutung ist. Wie im vorherigen Kapitel 2.3 gezeigt wurde, leben junge Erwachsene zumeist bei ihren Eltern, alleine oder in einer Wohngemeinschaft mit Gleichaltrigen. Theoretisch würde diese Statistik auch junge Haupteinkommenspersonen einbeziehen, die noch bei ihrer Familie leben, deren Eltern oder andere Haushaltsmitglieder aber weniger Einkommen erzielen. Da dies aber eher unwahrscheinlich ist, muss eher von Mehrpersonenhaushalten mit anderen Gleichaltrigen ausgegangen werden.

[14] Die angegebenen Daten für die gewählte Altersgruppe sind leider eher lückenhaft und stellen zumeist nur Werte für die Oberkategorien dar (vgl. Destatis 2019b, 180f.). Vergleicht man dennoch die durchschnittlichen Einnahmen und Ausgaben, ergibt sich ein negativer Saldo von 77€.

Die Daten des Statistischen Jahrbuchs bieten nur einen oberflächlichen Eindruck der Konsumausgaben der Zielgruppe nach Oberkategorien und keine konkreten Kostenpunkte. Nichtsdestotrotz geben sie eine Orientierung für das durchschnittliche und vermeintlich rationale Konsumverhalten von jungen Erwachsenen. Inwiefern die Zielgruppe ihre Einnahmen und Ausgaben im Blick hat, etwa mithilfe eines Haushaltsbuchs, ist fraglich. Das Aufbringen des eigentlichen Kaufpreises eines Produkts oder einer Dienstleistung, scheint für die meisten jungen Erwachsenen unproblematisch zu sein, allerdings unterschätzen viele die zusätzlichen Kosten für den Unterhalt, die Instandsetzung und teilweise die Finanzierung von größeren Anschaffungen. Ohne Rücklagen oder die Unterstützung durch die Familie, können junge Menschen schnell in Verschuldungs- und sogar Überschuldungsprozesse geraten. Diese werden im folgenden dritten Kapitel ausführlich thematisiert.

3. Verschuldung und Überschuldung von jungen Erwachsenen (O.E.)

Bevor es zur Betrachtung genauer Daten zur aktuellen Schuldensituation junger Menschen in Deutschland kommt, sollen zuerst die verschiedenen Begrifflichkeiten differenziert werden. Zudem muss erneut darauf hingewiesen werden, dass Minderjährige per Gesetz nicht die Möglichkeit haben, sich formal zu verschulden, da sie im Rahmen des Taschengeldparagraphen des Bürgerlichen Gesetzbuches (§110) nur eingeschränkt Verträge schließen und ihr Konto nicht überziehen können (vgl. Barry & Breuer 2013, 40). Verträge mit Minderjährigen sind juristisch unwirksam, wenn sie die Höhe des üblichen Taschengeldes überschreiten und keine Zustimmung durch die Erziehungsbevollmächtigten vorliegt. Falls eine Zustimmung vorliegt, wären eher die Eltern als Vertragspartner bzw. als Bürgen anzusehen und anstelle ihres Kindes haftbar (Reifner 2006, 6). Insofern können in diesem Kapitel nur junge Erwachsene zwischen 18 und 25 Jahren betrachtet werden. Für die Überarbeitung des Spiels Kreditpoly sind 16- bis 17-Jährige dennoch relevant, da das Spiel einerseits in der 10. Klasse gespielt werden soll, andererseits die meisten Jugendlichen bereits ihre Volljährigkeit herbeisehnen und sich so in diese nahende Zukunft hineinversetzen können. Weiterhin wird hierdurch die Ungenauigkeit und Willkür des Begriffs Jugendverschuldung deutlich, welcher besonders in ersten Studien der 2000er Jahre geprägt wurde (Reifner 2006). Der Zusammenhang von Verschuldung und Überschuldung ist dabei wissenschaftlich noch immer nicht bestätigt, weshalb die Begriffe klar voneinander getrennt werden müssen.

3.1 Begriffsklärung

Der Begriff Verschuldung umfasst prinzipiell jede Art von Schuld, also sowohl Geldschulden als auch Sach- oder Dienstleistungsschulden (Reifner 2006, 6). Innerhalb der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Schulden wird jedoch überwiegend von Geldschulden ausgegangen. Auch wenn sich die Definitionen häufig im Wortlaut und Länge unterscheiden, kann prinzipiell festgehalten werden, dass unter Verschuldung „jede Situation einer Person verstanden [wird], in den Zahlungsverpflichtungen eingegangen werden, die ohne Zahlungsstörungen zurückbezahlt werden können“ (Barry 2014, 19). Das Eingehen von Zahlungsverpflichtungen stellt dabei ein teils unvermeidliches Verbraucherverhalten dar (SCHUFA 2019, 63). Besonders junge Haushalte ohne Ersparnisse sind auf Kredite angewiesen, wenn sie größere Anschaffungen tätigen, wie den Kauf eines Kühlschranks oder einer Waschmaschine (Creditreform 2019, 53). Die Höhe der Geldschuld ist dabei irrelevant, solange der Kredit vertragsgerecht bedient werden kann. Insofern führt eine Verschuldung nicht zwangsläufig in eine Krisensituation. Juristisch handelt es sich eher um eine wertneutrale Forderung, weshalb das Hamburger Institut für Finanzdienstleistungen, kurz iff, anstelle des Wortes Schulden, die Bezeichnung Forderungen vorschlägt (Ulbricht et al. 2019, 4).

Eine Überschuldungsgefahr liegt erst vor, wenn eine Person die offenen Forderungen kaum noch bedienen kann, da die vorhandenen Einnahmen und Ausgaben nur noch zu einem niedrigen positiven Saldo führen (Barry 2014, 19f.). Können die fälligen Kredite oder Forderungen gar nicht mehr bedient werden, so liegt nach gesetzlicher Definition in der Insolvenzordnung (§17 InsO) eine Überschuldung bzw. Zahlungsunfähigkeit vor. Die Wirtschaftsauskunftei SCHUFA differenziert weiterführend drei Arten von Überschuldungen. Erstens die subjektive Überschuldung, bei der sich die Betroffenen psychisch und finanziell überfordert fühlen, ihre Schulden zurückzuzahlen (SCHUFA 2019, 63). Zweitens die relative Überschuldung, bei der trotz Veränderung des Lebensstils, der Einkommensrest nach Abzug der Lebenshaltungskosten nicht zur fristgerechten Schuldentilgung ausreicht. Die Lebenshaltungskosten müssen dabei auf das Nötigste reduziert werden, maximal jedoch bis auf die Pfändungsfreigrenze bzw. die Sozialhilfegrenze. Drittens die absolute Überschuldung bzw. Insolvenz, bei der das Einkommen und Vermögen des Schuldners nicht mehr ausreichen, um die bestehenden Verbindlichkeiten zu decken (ebd.). Eine weitere Differenzierungsmöglichkeit ist zum Beispiel nach der Intensität der Überschuldung. Eine geringe Überschuldungsintensität basiert auf einer

niedrigen Anzahl von weichen Negativmerkmalen[15], beispielsweise mehreren Mahnungen von mindestens zwei Gläubigern. Eine hohe Überschuldungsintensität basiert hingegen ausschließlich auf juristischen Sachverhalten, also Daten aus den amtlichen Schuldnerverzeichnissen oder einer Privatinsolvenz (Creditreform 2019).

3.2 Vorstellung und Kritik ausgewählter Studien

Die wichtigste Datenquelle zum Thema Schulden in Deutschland ist das Statistische Bundesamt, kurz Destatis, deren Daten im Rahmen des Überschuldungsstatistikgesetzes seit dem 01.01.2012 jährlich erfasst werden. Es handelt sich hierbei um eine freiwillige Erhebung von Schuldnerberatungsstellen, wobei ausschließlich Personen gewertet werden, die der Teilnahme an der Überschuldungsstatistik in einer von 1450 deutschen Schuldnerberatungen zugestimmt haben (Destatis 2019a, 3). Tatsächlich haben im Jahr 2018 aber nur 559 Schuldnerberatungsstellen teilgenommen und rund 136.000 neue Fälle gemeldet (ebd.). Selbst bei dieser Statistik handelt es sich also nur um Hochrechnungen. Zudem ist schon die Erstellung der Daten problematisch, da die Schuldnerberater die subjektiven Aussagen der Schuldner, während des Beratungsprozesses, vorgegebenen Antwortmöglichkeiten einer Software[16] zuordnen müssen (Zier et al. 2015, 225). Die Daten sind also in zweifacher Hinsicht subjektiv. Einerseits durch die Aussagen der Schuldner selbst und andererseits durch die Interpretation der Berater. Die Zuordnung der Aussagen in vorgegebene Antwortmöglichkeit der Software ist besonders komplex, wenn es um die Ursachen und Auslöser für die Schuldensituation geht. Bei beiden Programmen soll etwa nur der Hauptauslöser angegeben werden, obwohl eine Überschuldungssituation zumeist nicht nur einen Auslöser, sondern einem ganzen Geflecht aus Ursachen entstammt (Darlatt 2015, 67). Weitere Probleme bei der Erfassung von Ursachen und Anlässen für eine Überschuldung werden im Kapitel 3.3.2 konkretisiert.

Trotz der durchaus bekannten Kritikpunkte werden die Daten des Statistischen Bundesamtes auch von den meisten anderen Studien genutzt. Hierzu zählt auch der Überschuldungsreport 2019 vom Institut für Finanzdienstleistungen, kurz iff, einem unabhängigen und gemeinnützigen Verein mit Sitz in Hamburg. Der Überschuldungsreport erscheint

[15] Weiche Negativmerkmale sind etwa gemeldete Zahlungsausfälle, Forderungen nach einer gerichtlichen Entscheidung oder Informationen zum Missbrauch eines Giro- oder Kreditkartenkontos (SCHUFA 2019, 16).

[16] Die Schuldnerberatungsstellen nutzen als Software für die Ermittlung von einheitlichen Daten entweder CAWIN oder den InsO-Manager (Zier et al. 2015, 225).

seit 2007 jährlich und basiert ebenfalls auf Daten von Schuldnerberatungsstellen. Für die aktuelle Studie wurden allerdings nur die Daten von bundesweit 44 Beratungsstellen mit knapp 11.000 Fällen eigens ausgewertet[17] (Ulbricht et al. 2019, 1). Nach einer Schätzung des iff wurden im Jahr 2018 rund 520.000 Menschen in einer Schuldnerberatungsstelle unterstützt, was allerdings selbst nach Hochrechnungen nur 7,5% aller Überschuldeten entsprechen würde (Ulbricht et al. 2019, 9). Demnach würden die Daten ohnehin nur auf einer Minderheit aller Überschuldeten basieren. In Bezug auf die Übertragbarkeit der Daten auf die Gesamtbevölkerung muss außerdem das Profil eines typischen Klienten von sozialen Schuldnerberatungsstellen kritisiert werden. Dieser ist nämlich zwischen 25 und 45 Jahren alt, alleinlebend bzw. partnerlos, besitzt einen Hauptschulabschluss und eine abgeschlossene Berufsausbildung, aber ist zum Zeitpunkt der Beratung dennoch arbeitslos (Ulbricht et al. 2019, 22). Für die deutsche Gesamtbevölkerung ist dies kaum repräsentativ und besonders im Hinblick auf die gewählte Zielgruppe dieser Arbeit kritisch anzumerken.

Während die bereits vorgestellten Studien bzw. Statistiken als relativ unabhängig gelten, werden Darstellungen von Wirtschaftsauskunfteien, Inkassounternehmen oder anderen Interessensverbänden häufig kritisch betrachtet (vgl. Braun et al. 2015, Rau et al. 2013, Reifner 2006, Tully & van Santen 2012), da ihnen einerseits wirtschaftliche Interessen unterstellt werden, speziell für die Vermarktung ihrer Produkte. Andererseits soll ihre Datenermittlung intransparent und die Daten selbst teilweise unvollständig oder mit Fehlern behaftet sein (Rau et al. 2013, 156). Insbesondere für die Ermittlung der Gesamtzahl an verschuldeten bzw. überschuldeten Menschen in Deutschland sind die Daten der SCHUFA oder der Unternehmensgruppe Creditreform jedoch unerlässlich, da nur ihnen konkrete Zahlen zur Anzahl von Kreditausfällen oder anderen Negativmerkmalen in großem Umfang vorliegen. Für den Kredit-Kompass erhält die SCHUFA etwa Daten zum Zahlungsverhalten bei Raten-, Waren- und Dienstleistungskrediten von kooperierenden Banken und Unternehmen. Zusätzlich werden Daten aus öffentlichen Verzeichnissen, wie etwa Schuldnerregistern der Amtsgerichte, mit einbezogen (Rau et al. 2013, 157). Die zugrundeliegenden Daten des SchuldnerAtlas der Unternehmensgruppe Creditreform basieren größtenteils auf Analysen von Daten und Karten von Tochterfirmen (Creditreform 2019).

[17] Zusätzlich wurden für den iff-Überschuldungsreport 2019 auch andere Datenquellen eingebunden, wie etwa der SchuldnerAtlas der Wirtschaftsauskunftei Creditreform.

3.3 Aktuelle Daten zur Überschuldung von jungen Erwachsenen

In den folgenden drei Unterkapiteln werden aktuelle Daten zur Überschuldung von jungen Erwachsenen präsentiert, welche aus den soeben vorgestellten Studien stammen und im Jahr 2018 erhoben wurden. Nach Möglichkeit werden Daten zur gesamten Zielgruppe der 16- bis 25-Jährigen in Deutschland betrachtet, allerdings muss erneut betont werden, dass junge Menschen statistisch besonders schwierig zu untersuchen sind, da sie die meisten Kredite über private Schuldverhältnisse abwickeln (Bender & Breuer 2011, 46). Diese tauchen weder in den Statistiken der Wirtschaftsauskunfteien, noch des Statistischen Bundesamtes auf, da sie statistisch nur schwer bis kaum erfassbar sind und im Falle einer indirekten Verschuldung, eher den privaten Gläubigern, zumeist den Eltern oder anderen Familienangehörigen, angerechnet werden. Obwohl der Fokus eindeutig auf der Zielgruppe liegt, werden auch Zahlen zur Gesamtbevölkerung eingebracht, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede zur Überschuldungssituation von jungen Erwachsenen aufzuzeigen.

3.3.1 Umfang und Höhe von Schulden

Das Statistische Bundesamt vertritt die Haltung, dass keine Aussagen über die Gesamtzahl der überschuldeten Menschen in Deutschland möglich sind, zumindest anhand ihrer Daten. Dies wird damit begründet, dass viele Überschuldete einerseits die Dienste von Schuldnerberatungsstellen nicht in Anspruch nehmen, andererseits nicht alle Beratungsfälle zwangsläufig überschuldet sein müssen (Destatis 2019a, 3). Außerdem gibt es noch andere Einrichtungen oder Dienstleister, wie Sozialämter oder Steuer- und Wirtschaftsberater, die Beratungen durchführen und Hilfen anbieten, aber nicht im Sinne des Überschuldungsstatistikgesetzes erfasst werden.
Die Statistik zur Überschuldung privater Personen des Statistischen Bundesamtes weist insgesamt 571.467 überschuldete Personen auf, welche durchschnittlich über 29.000€ Schulden haben (Destatis 2019a, 5). Nur 6,6% dieser Gesamtmenge entsprechen der Zielgruppe, wobei 34.606 Menschen zwischen 20 und 25 Jahren alt und nur 0,5% der Gesamtmenge[18] unter 20 Jahren sind (ebd.). Die durchschnittliche Schuldenhöhe liegt bei den 20- bis 25-Jährigen bei 8489€ (ebd.), wobei drei Viertel der Befragten unter 10.000€

[18] Nach eigenen Berechnungen wären also nur knapp 2900 Befragte unter 20 Jahren und dementsprechend entweder 18 oder 19 Jahre alt.

Schulden haben (Destatis 2019a, 11). Jeder Fünfte hat aber auch Schulden in Höhe von bis zu 25.000€ (ebd.).
Unterschiede in der durchschnittlichen Schuldenhöhe lassen sich auch nach dem Beschäftigungsverhältnis der Schuldner erkennen. So ist über die Hälfte der Befragten 20- bis 25-Jährigen arbeitslos, aber weisen, mit unter 7000€, die vergleichsweise niedrigste durchschnittliche Schuldenhöhe auf (Destatis 2019a, 6f.). Über ein Fünftel der Zielgruppe ist noch im formalen Bildungssystem integriert und hat durchschnittlich über 9000€ Schulden. Die übrigen 26,6% sind abhängig erwerbstätig und haben mit über 11.000€ die höchsten durchschnittlichen Schulden (ebd.). In Abhängigkeit vom weiteren Bildungsweg nach der Regelschulzeit, variiert die durchschnittliche Schuldenhöhe geringfügiger, allerdings fällt auf, dass fast drei Viertel der unter 25-Jährigen sich weder in einer Berufsausbildung oder einen Studium befinden, noch einen dieser weiterführenden Bildungswege abgeschlossen haben (ebd.).
Mögliche Schlussfolgerungen aus den Daten des Statistischen Bundesamtes könnten sein, dass junge Erwachsene mit einem größeren finanziellen Spielraum, auch höhere Schulden haben. Das Schuldenvolumen fällt bei älteren Schuldnern im Durchschnitt dennoch deutlich höher aus, als bei jungen Erwachsenen. Im Gegensatz zum Bild eines typischen Klienten einer Schuldnerberatung, gemäß des iff-Überschuldungsreports (Ulbricht et al. 2019, 22), haben überschuldete, junge Menschen bis 25 Jahre größtenteils noch keine abgeschlossene Berufsausbildung oder gar höhere Abschlüsse in Form eines Studiums erworben. Nur etwas mehr als 13% der Befragten in dieser Altersstufe befinden sich in einer Berufsausbildung oder einem Studium, 15% haben diese bereits abgeschlossen. Dies könnte darauf hindeuten, dass viele überschuldete, junge Erwachsene ihre Berufsausbildung abbrachen, direkt in den Berufsmarkt einstiegen oder nach der Schule arbeitslos wurden.

Obwohl das Statistische Bundesamt keine konkreten Aussagen zur Gesamtzahl der überschuldeten Privatpersonen in Deutschland macht, werden solche Zahlen von den großen Wirtschaftsauskunfteien, aber auch vom iff veröffentlicht. Anhand der gemeldeten Negativmerkmale wird von 6,92 Millionen überschuldeten Personen bzw. 3,46 Millionen Haushalten in Deutschland ausgegangen (Creditreform 2019, 5). Dies entspricht einer Überschuldungsquote von insgesamt 9,2%. In der Altersgruppe der unter 30-Jährigen, sollen dabei 1,42 Millionen Personen überschuldet sein, was gleichzeitig der dritthöchsten Überschuldungsquote mit 12,13% entspricht (Creditreform 2019, 11). Dabei nahm

die Zahl von überschuldeten, jungen Erwachsenen zum zweiten Mal in Folge überdurchschnittlich ab, was unter anderem durch die positiven Entwicklungen bei der Jugendarbeitslosigkeit[19] erklärt wird (ebd.). Fälle hoher Überschuldungsintensität gehen dabei deutlich zurück, während Fälle mit geringer Überschuldungsintensität zunehmen. Bei der Zielgruppe fällt auf, dass die prozentualen Anteile an weichen und an harten Negativmerkmalen ähnlich ausfallen. Bei den 18- bis 19-Jährigen weisen 1,2% der Altersgruppe mindestens ein weiches oder ein hartes Negativmerkmal auf (SCHUFA 2019, 18ff.). Während 0,7% nachhaltige Zahlungsstörungen haben, liegen bei 0,6% schwerwiegendere Informationen vor. Bei den 20- bis 24-Jährigen sind die Anteile mit 3,5% weichen und 3,9% harten Negativmerkmalen deutlich höher. In dieser Altersgruppe sind also insgesamt 7,4% zumindest überschuldungsgefährdet, wodurch sich zusammengerechnet 8,6% der ausgewählten Zielgruppe[20] in einer potenziellen Überschuldungssituation befinden. Es scheint ein generelles Phänomen zu sein, dass die durchschnittliche Schuldenhöhe zwar abnimmt, aber die Anzahl an überschuldeten Privatpersonen steigt (Ulbricht et al. 2019, 17). Das besonders weiche Negativmerkale steigen, lässt Rückschlüsse auf die Ursachen für Überschuldungssituationen zu, welche im zweiten Unterkapitel näher analysiert werden. Im Vorfeld werden hierfür die Probleme bei der Ermittlung von Überschuldungsursachen und -anlässen nochmals dargestellt und konkretisiert.

3.3.2 Ursachen und Auslöser

Mehrere, interdisziplinär arbeitende Wissenschaftler des Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“[21] kritisieren die aktuelle Praxis der Beurteilung und Erfassung von Überschuldungsursachen (vgl. Darlatt 2015; Rau et al. 2013; Zier et al. 2015). So gäbe es bis heute noch kein wissenschaftlich fundiertes und umfassendes Konzept, obwohl bereits seit den 70er Jahren daran gearbeitet würde (Zier et al. 2015, 220). Selbst die Begriffe „Ursache“, „Auslöser“, „Grund“ und „Faktor“ würden noch immer nahezu beliebig verwendet werden. Zumindest die Autoren unterscheiden die Begriffe insofern, dass ein singuläres Ereignis ein Auslöser ist, während Ursachen längerfristige Faktoren abbilden (Zier et al. 2015, 224). Tatsächlich ist auch diese Differenzierung nur oberflächlich und vereinfacht. Wenn man davon ausgeht, dass vor dem

[19] Im Oktober 2019 lag die Arbeitslosenquote der 15- bis 25-Jährigen bei 4,2% (Creditreform 2019, 12).
[20] Es fehlen konkrete Daten zu jungen Menschen im Alter von 16, 17 und 25 Jahren.
[21] Im Rahmen des Verbundprojekts der Universitäten Trier und Mainz wurden bereits vier Sammelbände zum Thema Schulden veröffentlicht.

Eintritt einer Überschuldung erst einmal monetäre Verbindlichkeiten aufgenommen werden müssen, wäre es wichtiger zu ermitteln, was der Anlass bzw. das Motiv für die Aufnahme der Verbindlichkeiten war und was weiterführend die Ursachen für die vorliegende Zahlungsunfähigkeit waren (Zier et al 2015, 221). Durch das vorgegebene Programm CAWIN haben die Schuldnerberater allerdings nur die Möglichkeit einen Hauptauslöser anzugeben, welcher schwer einzugrenzen und zumeist nicht singulärer Natur ist. Zumal es hierbei einen weiten Entscheidungs- und Interpretationsspielraum gibt, welchen Zeitpunkt die Schuldnerberater als entscheidenden Moment und damit Hauptauslöser für die Überschuldung auswählen. In der Praxis werden hierfür wohl zumeist erste Zahlungsschwierigkeiten und Ausgleichsversuche der Schulden durch Umschichtungen oder der Aufnahme neuer Schulden genutzt (ebd.). Erschwerend kommt hinzu, dass auch die Definitionen der einzelnen Kategorien häufig unscharf sind bzw. mehrere ähnliche Ursachen und Auslöser in einer größeren Kategorie gebündelt werden. Wenn aus den Daten effektive Präventionsmaßnahmen abgeleitet werden sollen, ist es beispielsweise unzureichend eine verallgemeinernde Kategorie „Erkrankung, Sucht, Unfall“ zu entwerfen. Insbesondere Suchtproblematiken, als potenziell vermeidbare Verhaltensmuster, erfordern andere Maßnahmen als der Ausbruch einer Krankheit, der mitunter unvermeidbar geschieht. Teilweise überschneiden sich die Kategorien sogar, was aber bei den Auswertungen der beiden Wirtschaftsauskunfteien nicht mehr deutlich wird. Nur beim Überschuldungsreport des iff werden die Daten in kleineren und spezifischeren Kategorien aufgezeigt. Dies ist zwar detaillierter und lässt passgenauere Präventionsmaßnahmen zu, aber ist insofern problematisch, da ein irrationales Konsummuster sowohl der Kategorie „unwirtschaftliche Haushaltsführung“ als auch „Konsumverhalten“ zugeordnet werden kann. Dies führt neben der vorgegebenen Einfachnennung dazu, dass die Statistiken gewissermaßen verfälscht werden. Aus diesen Gründen kommen die Autoren zu dem Fazit, dass

> „eine qualitativ hochwertige Erfassung von Gründen der Überschuldung nicht in ausreichender Form vor[liegt]. Sowohl die defizitären Variablendefinitionen und der damit weite Entscheidungs- und Interpretationsspielraum bei der Datenerfassung als auch die monokausale Betrachtungsweise der Überschuldungssituation sind hinderlich, um der wahren Ursachenkomplexität auf die Spur zu kommen und daraus effektive Präventionsmaßnahmen ableiten zu können“ (Zier et al. 2015, 240).

Es wird zudem angemerkt, dass bedingende Faktoren, wie beispielsweise mangelnde Lese- und Rechenkompetenzen nicht betrachtet werden, sondern ausschließlich deren Auswirkungen.

Mittlerweile legen die meisten Studien ihren Fokus auf die sogenannten „Big Six der Überschuldungsauslöser“ (Creditreform 2019, 73; Ulbricht et. al 2019, 7), da diese Gründe seit Jahren die Statistiken dominieren. So werden über vier Fünftel aller Überschuldungen in Deutschland auf diese sechs Auslöser bzw. Ursachen zurückgeführt. Allen voran ist hierbei Arbeitslosigkeit zu nennen, mit ca. 20%[22]. Besonders dramatisch ist Arbeitslosigkeit, wenn das Erwerbseinkommen, aufgrund einer Kündigung, plötzlich wegbricht und die bestehenden Forderungen bzw. Kredite nicht mehr beglichen werden können. Auch gescheiterte Selbstständigkeiten zählen mit 9% zu den Big Six der Überschuldungsauslöser. Diese beiden ökonomischen Auslöser verloren langfristig jedoch an Bedeutung, aufgrund der positiven Arbeitsmarktlage bzw. der geringen Arbeitslosenquote der letzten Jahre (Creditreform 2019, 6). Auf der Schattenseite dieser vermeintlich positiven Entwicklung steht jedoch häufig ein längerfristiges Niedrigeinkommen, welches als Überschuldungsauslöser erst seit 2012 ermittelt wird und seitdem von ca. 3% auf 9% für das Jahr 2018 einen großen Anstieg verzeichnete. Obwohl der Anteil prekärer Beschäftigungsverhältnisse erstmals seit 2015 leicht zurückging, weist Deutschland einen der größten Niedriglohnsektoren in ganz Europa auf (Creditreform 2019, 39). Davon betroffen sind vor allem junge Menschen, Frauen, Migranten sowie ältere Arbeitnehmer. Ein ebenfalls stetig steigender Überschuldungsauslöser ist die zusammengefasste Kategorie „Erkrankung, Sucht, Unfall“, welche mittlerweile 16% aller Überschuldungen ausmacht. Zivilisationskrankheiten, aber auch der dauerhafte Leistungsdruck und Stress in modernen Gesellschaften, setzen vielen Menschen schwer zu. Dadurch steigt nicht nur die Zahl der Fehltage im Beruf, sondern teilweise werden ganze Existenzen sowohl gesundheitlich als auch finanziell gefährdet, da die Betroffenen selbst kaum noch ein eigenes Einkommen generieren können. Greifen Menschen in solchen Situationen zu Alkohol oder Drogen, kann sich ihre Situation noch weiter verschlechtern. Diese ökonomischen und gesundheitlichen Probleme haben ebenfalls Auswirkungen auf das soziale Umfeld. Beziehungen und ganze Familien können in die Brüche gehen und einen Haushalt komplett auf den Kopf stellen. Besonders gefährdet sind junge Haushalte ohne Reserven, oder Partner mit ungleichen Einkommen, die nach einer Trennung plötzlich alleine wirtschaften müssen und denen somit theoretisch das halbe Haushaltseinkommen fehlt. Die Kategorie „Trennung, Scheidung, Tod des Partners“ stagniert seit Jahren etwa bei 13%. Haushaltsgründungen oder die Geburt eines Kindes sind ebenfalls kostspielig, aber sind

[22] Die konkreten Zahlen variieren in den unterschiedlichen Studien und Statistiken. Daher werden nur natürliche Zahlen angegeben und die Dezimalstellen auf- bzw. abgerundet, welche vom Statistischen Bundesamt stammen (siehe Destatis 2019a, 8).

zumeist planbar und somit auch nur bei 2% der Überschuldeten ein Hauptauslöser[23]. Der sechste Überschuldungsauslöser ist gleichzeitig einer der am meisten diskutierten und seit 2015 auch am kontinuierlichsten wachsenden. Es handelt sich um unwirtschaftliche Haushaltsführung, welche zumindest beim Statistischen Bundesamt und den beiden Wirtschaftsauskunfteien scheinbar auch irrationales Konsumverhalten beinhaltet. Gründe für das Wachstum dieses Überschuldungsauslösers auf 13% sieht der SchuldnerAtlas in der positiven Arbeitsmarktlage und Einkommensentwicklung sowie in der geringen Sparneigung der Deutschen, welche von der Niedrigzinspolitik der Europäischen Zentralbank zusätzlich gesteigert wird (Creditreform 2019, 23). Angesichts steigender Löhne und einer hohen Arbeitsplatzsicherheit, würde die Kaufzurückhaltung und Ausgabenvorsicht vieler Verbraucher sinken und damit irrationale Konsummuster fördern (Creditreform 2019, 64). Der deutliche Anstieg weicher Negativmerkmale bzw. Überschuldungsfälle geringer Intensität beweist, dass Konsumverschuldungen wieder zunehmen. Inwieweit sich diese Konsumlaune der Verbraucher in bzw. nach wirtschaftlichen Krisenzeiten, etwa im Zuge der derzeitigen Corona-Krise, halten kann, wird sich aber erst noch zeigen. Die vorgestellten Big Six der Überschuldungsauslöser gelten auch für junge Menschen[24], allerdings stellt sich die Reihenfolge und die damit einhergehenden prozentualen Anteile anders dar. Mit 27% löste eine unwirtschaftliche Haushaltsführung mit Abstand die meisten Überschuldungen bei jungen Menschen aus und ist prozentual doppelt so stark wie bei den Daten der Gesamtbefragten. Gründe dafür werden oft in fehlender Finanzbildung, mangelnder Erfahrung, ungeeigneten Vorbildern oder ihrer Einstellung zu Geld gesucht, aber können statistisch kaum belegt werden (vgl. Barry & Breuer 2013; Barry 2014; Tully & van Santen 2012). Wie auch in den allgemeinen Daten für alle Altersgruppen, macht Arbeitslosigkeit mit 20% ebenfalls einen Hauptauslöser aus. Außerdem sind ein längerfristiges Niedrigeinkommen bzw. Einkommensarmut bei jungen Menschen verbreiteter als in anderen Altersgruppen und mit knapp 12% auf dem dritten Platz. Besonders bei jungen Menschen wäre eine Aufsplittung der Kategorie „Erkrankung, Sucht, Unfall" sinnvoll. Diese ist mit 11% zwar niedriger als bei anderen Altersgruppen, allerdings muss von anderen Ausprägungen bzw. Symptomatiken ausgegangen werden.

[23] Zumindest in Bezug auf alle Altersgruppen zählt eine Haushaltsgründung und die Geburt eines Kindes nicht als einer der Big Six der Hauptüberschuldungsauslöser. Wie bereits angedeutet, kann so eine Situation aber für junge Haushalte ohne Reserven kritisch sein.

[24] Die folgenden Daten beziehen sich auf die Altersgruppe der 20- bis 25-Jährigen. Die Gruppe, der unter 20-Jährigen ist mit 1789 Befragten verhältnismäßig gering und für viele der Kategorien gibt es keine Angaben.

Interessanterweise ist diese Kategorie bei den unter 20-Jährigen mit einem Prozentpunkt sogar höher, wobei sich dies auch aus der statistisch geringeren Menge erklären lässt.
Eine Haushaltsgründung oder die Geburt eines Kindes ist für viele junge Menschen eine finanzielle Herausforderung in ihrer späten Adoleszenz. So ist diese Kategorie in dieser Altersgruppe bei den wichtigsten sechs Auslösern mit 5% vertreten, ebenso wie die Kategorie „Trennung, Scheidung, Tod des Partners“ mit 4%. Dafür spielen gescheiterte Selbstständigkeiten in diesem Alter kaum eine Rolle, da die meisten erst einmal ihre Lehre oder ein Studium abschließen müssen. Allerdings hat der Großteil der befragten jungen Menschen keinen weiterführenden Abschluss und ist arbeitslos, weshalb eine Selbstständigkeit ohnehin nur für die Wenigsten eine Option darstellen würde.
Weitere Auslöser für eine Überschuldung sind etwa Zahlungsverpflichtungen aus einer Bürgschaft bzw. deren Übernahme oder Mithaftung, Schadensersatzzahlungen wegen unerlaubter Handlungen, die Nichtinanspruchnahme von Sozialleistungen, unzureichende Kredit- oder Bürgschaftsberatungen oder gescheiterte Immobilienfinanzierungen (Destatis 2019a, 8). Das iff weist zudem „fehlende finanzielle Allgemeinbildung“ mit 3,6% für alle Altersgruppen aus (Ulbricht et al. 2019, 6). Besonders für die verschiedenen Auslöser der Big Six wurde deutlich, wie sehr sich diese gegenseitig beeinflussen können. Die Auswahl eines einzigen Auslösers bzw. Ursache ist damit nachweislich nur schwer möglich und wird dem Phänomen von Überschuldungen und ihren Gründen nicht gerecht. Es darf außerdem nicht vergessen werden, dass diese Daten nur auf subjektiven Aussagen von weniger als 600.000 Deutschen basieren. Selbst nach Hochrechnungen der Wirtschaftsauskunfteien sind nur 9,2% aller Deutschen überschuldet. Aus welchen Gründen die Deutschen eine monetäre Schuld aufnehmen, kann durch diese Daten keinesfalls beantwortet werden. Zumindest für die Überschuldeten kann jedoch dargestellt werden, wofür und bei wem sie Schulden aufgenommen haben.

3.3.3 Gläubiger und Verbindlichkeiten

Wie bereits mehrfach erwähnt, ist eines der größten Probleme bei der Untersuchung vom Schuldenverhalten junger Menschen, dass sie vor allem im privaten bzw. familiären Kreis Schulden aufnehmen, welche anhand von Daten aus öffentlichen Quellen[25] kaum

[25] Die Schuldnerberatungen könnten selbstverständlich auch private Schulden in ihren Daten aufnehmen, allerdings spielen diese im Zuge eines potenziellen Insolvenzverfahrens keine Rolle, außer sie würden eingeklagt werden. Daher liegt der Fokus bei einer Schuldnerberatung eindeutig auf den Schulden von außerfamiliären bzw. öffentlichen Gläubigern.

ermittelt werden können. Nur über direkte Befragungen oder Interviews können solche Daten erhoben werden, wobei diese Studien zumeist eine deutlich geringere Stichprobe aufweisen als etwa die öffentlichen Daten des Statistischen Bundesamtes. Im Rahmen der bereits zitierten Jugendstudie des Bundesverbands deutscher Banken, wurden insgesamt 650 Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 24 Jahren telefonisch befragt (Bankenverband 2018, 42). Diese Stichprobe ist besonders interessant, gerade im Vergleich mit den Daten von überschuldeten, jungen Menschen, da fast zwei Drittel der Befragten ein Gymnasium besuchten und sich somit stark von dem typischen Klientel einer Schuldnerberatung unterscheiden. Trotz der geringeren Stichprobengröße, sind sie in ihrem Bildungshintergrund repräsentativer für die deutsche Gesamtbevölkerung, als die jungen Erwachsenen, die eine Beratungsstelle aufsuchten und auf deren Daten die meisten Überschuldungsstatistiken beruhen. Von den Befragten der Jugendstudie des Bankenverbands hatten 130 Personen, also ca. 26%, mindestens einmal Schulden, unabhängig von der Höhe oder der Dauer ihrer monetären Verschuldung (Bankenverband 2018, 32). Knapp die Hälfte der Befragten hatten dabei entweder Schulden bei ihren Eltern oder bei ihren Freunden. Nur 30% hatten Schulden bei ihrer Bank, entweder weil sie einen Ratenkredit aufgenommen oder noch wahrscheinlicher, weil sie versehentlich ihr Girokonto[26] überzogen haben und so Dispo- bzw. Überziehungszinsen fällig wurden. Weitere 12% haben monetäre Verpflichtungen bei einem Händler in Form eines Ratenkaufs aufgenommen und nur 7% haben Schulden bei einem Telefonanbieter (ebd.). Im öffentlichen Diskurs werden dennoch besonders Smartphones mit ihren versteckten Kosten in Apps, aber auch ihrer Finanzierung mittels Handyvertrag, als große Schuldenfalle für junge Menschen betrachtet.

Während die Daten der Jugendstudie dieses Vorurteil eher widerlegen, scheinen Schulden bei Telekommunikationsunternehmen für überschuldete Heranwachsende ein deutlich größeres Problem zu sein. Bei den unter 25-Jährigen, die eine Schuldnerberatung aufsuchten, hatten knapp zwei Drittel offene Verbindlichkeiten bei ebendiesen, wobei die Schuldenhöhe knapp ein Sechstel der gesamten durchschnittlichen Schulden von 8.849€ ausmachte (Creditreform 2019, 16f.). Wenn man nur Personen betrachtet, die tatsächlich Schulden bei Telekommunikationsunternehmen haben, fällt die durchschnittliche Schuldenhöhe in dieser Kategorie mit ca. 2450€ sogar noch höher aus (Destatis 2019a, 14). Der prozentuale Anteil steigt dabei mit dem Alter, da bei den unter 20-Jährigen nur 46%

[26] Nach der Jugendstudie besitzen mehr als drei Viertel aller Befragten ein Girokonto. Die Zahl nimmt mit steigendem Alter zu. Während 83% der 18- bis 20-Jährigen bereits ein Girokonto haben, sind es bei den 21- bis 24-Jährigen bereits 93% (Bankenverband 2018, 34).

Schulden in dieser Kategorie hatten. Nichtsdestotrotz sind in beiden Altersklassen Telekommunikationsunternehmen die Hauptgläubiger bei jungen Menschen. Über die Hälfte hat zudem Schulden bei öffentlichen Gläubigern, wie Sozialkassen oder Stellen der öffentlichen Verwaltung (Destatis 2019a, 24). Strafen und Bußgelder zählen aber nicht in diese Kategorie, sondern bilden eine Eigene, zu denen auch Schadensersatzforderungen zählen. Schulden aus unerlaubten Handlungen haben allerdings nur knapp 11% der Überschuldeten zwischen 20 und 25 Jahren, wobei keine durchschnittliche Schuldenhöhe angegeben werden konnte. (Destatis 2019a, 12f.).

Wie im vorherigen Unterkapitel dargestellt wurde, zeichnet sich nahezu jeder Dritte junge Mensch in einer Überschuldungssituation durch ein irrationales Konsumverhalten aus bzw. hat eine unwirtschaftliche Haushaltsführung. So ist es nicht verwunderlich, dass 43% der 20- bis 25-jährigen Überschuldeten direkte Schulden bei Gewerbetreibenden und ein Drittel bei Versandhäusern haben (ebd.). Die durchschnittliche Schuldenhöhe liegt bei beiden Kategorien zwischen rund 440€ und 760€. Ein geringerer Prozentsatz hat vor dem Konsum oder zum Zweck der Umschuldung einen Kredit bei einer Bank oder einem anderen Kreditinstitut aufgenommen. Fast jeder Fünfte hat dabei sein Konto überzogen und somit einen sogenannten Dispositionskredit aufgenommen. In den meisten Fällen wird dieses Verhalten wohl nicht geplant gewesen sein, weshalb dies ein Zeichen für einen unmündigen Umgang mit Geld sein könnte. 13,4% haben hingegen einen geplanten Ratenkredit aufgenommen, um größere Anschaffungen bezahlen zu können oder zum Umschulden. Die durchschnittliche Schuldenhöhe, ausgehend für Personen, die tatsächlich Schulden in dieser Kategorie haben, ist bei Ratenkrediten mit fast 6000€ in der Altersgruppe von 20 bis 25 Jahren am höchsten (Destatis 2019a, 14). Doch auch Schulden, die im Zuge eines Dispositionskredits entstanden, machen durchschnittlich 1560€ aus. Während die Höhe der Dispozinsen zwischen 4% und 14% je nach Bank variiert, schlagen Vermieter bei verspäteten und angemahnten Zahlungen bis zu 21% Zinsen auf die ursprünglichen Hauptforderungen auf (Ulbricht et al. 2019, 18). Mit einer durchschnittlichen Schuldenhöhe von 2168€, haben überschuldete, junge Menschen die dritthöchsten Schulden bei Vermietern (Destatis 2019a, 14), was immerhin jeden Fünften der 20- bis 25-Jährigen betrifft. Generell ist das Wohnen in deutschen Großstädten für viele Menschen zu einem Überschuldungsrisiko geworden und jede Dritte zur Miete lebende Person gilt mittlerweile als arm (Creditreform 2019, 19). Hinzukommen noch die stetig

steigenden Energiekosten[27], weshalb fast jeder Vierte im Alter zwischen 20 und 25 Jahren auch Schulden bei einem Energieunternehmen hat (Destatis 2019a, 12).
Die typischen Verbindlichkeiten, für die sich junge Menschen überschulden, sind zusammenfassend Miet- und Energiekosten, Telekommunikationskosten und Konsumkosten durch Ratenkäufe. Dazukommen Unterhaltsverpflichtungen, Schadensersatzforderungen sowie Strafen und Bußgelder für unerlaubte Handlungen (Creditreform 2019, 15). Die Anzahl der Gläubiger variiert, wobei über die Hälfte der Befragten jungen Menschen bei fünf bis neunzehn Gläubigern Schulden hatte (Destatis 2019a, 10). Jeder Zehnte hatte nur einen Gläubiger, während nahezu jeder Fünfte zwischen zwei und vier Gläubigern hatte (ebd.). Je mehr Gläubiger eine überschuldete Person hat, desto geringer ist die Chance eine schnelle Einigung in einem Verbraucherinsolvenzverfahren zu erzielen und seine Schulden zu tilgen. Die Privatinsolvenz ist dabei oft die letzte Möglichkeit, um eine Überschuldungssituation zu bewältigen. Welche Konsequenzen und Belastungen eine Zahlungsunfähigkeit mit sich bringt, wird im nächsten Kapitel thematisiert.

3.4 Konsequenzen von Zahlungsunfähigkeit

Die Konsequenzen einer Zahlungsunfähigkeit lassen sich anhand eines typischen Überschuldungsverlaufs[28] verdeutlichen. Im Rahmen dieser Darstellung werden bereits thematisierte Aspekte erneut aufgegriffen und gleichzeitig in Zusammenhang mit Bewältigungsstrategien von Überschuldungssituation gestellt. So werden unter anderem sowohl die Arbeit der Schuldnerberatungsstellen als auch der Ablauf eines Verbraucherinsolvenzverfahrens im Folgenden skizziert.
Am Anfang einer Überschuldung steht ein Überschuldungsauslöser, welcher allerdings meistens von weiteren Ursachen bzw. Überschuldungsverstärkern begleitet wird. Oftmals handelt es sich um externe Faktoren bzw. kritische Lebensereignisse, die eine Schuldenspirale anstoßen (Zier et al. 2015, 223). Dazu gehören etwa die Trennung vom Lebenspartner, eine schwerwiegende Erkrankung oder generell der Jobverlust. Eine Überschuldungssituation kann aber auch aus vermeidbarem Verhalten resultieren, etwa durch

[27] Der durchschnittliche Strompreis für Privathaushalte ist seit der Jahrtausendwende von 13,94 auf 30,43 Cent pro Kilowattstunde in 2019 gestiegen (Creditreform 2019, 40) und hat sich damit mehr als verdoppelt.
[28] Als Quelle für einen typischen Überschuldungsverlauf dient eine Übersicht aus dem Überschuldungsreport des iff (Ulbricht et al. 2019, 5).

unwirtschaftliche Haushaltsführung oder Straffälligkeit[29]. Unabhängig vom Auslöser sinken die Einnahmen der Betroffenen oder die Ausgaben steigen bzw. sind in der Relation höher. Dies ist besonders kritisch, wenn monatliche Kosten durch offene Forderungen, etwa in Form von Krediten oder Ratenkäufen, vorliegen. Um nicht in einen Zahlungsverzug zu geraten und noch höhere Kosten in Form von Mahngebühren zu erhalten, müssen die Betroffenen sogenannte Copingstrategien[30] einsetzen (Ulbricht et al. 2019, 5). Konkret müssen sie also entweder ihre Konsumausgaben auf ein Minimum reduzieren oder Maßnahmen zur Einkommenserhöhung treffen bzw. überhaupt wieder ein Einkommen generieren. Andere Optionen sind die Aufnahme eines weiteren Kredits, um eine Umschuldung zu besseren Konditionen vorzunehmen oder das Gespräch mit dem Gläubiger zu suchen, um die Ratenzahlungen kurzfristig auszusetzen oder zu modifizieren. Scheitern diese Bewältigungsstrategien und reicht das Einkommen, trotz des Einsatzes von vorhandenem Vermögen, nicht für die fristgerechte Begleichung der laufenden Verbindlichkeiten, so liegt per Definition eine relative Überschuldung vor (SCHUFA 2019, 63). Verharren die Betroffenen über einen längeren Zeitraum in dieser Krisensituation, wird diese immer schwerwiegender, da die Gläubiger in regelmäßigen Abständen Mahnungen verschicken. Mahngebühren und andere Verwaltungskosten der Gläubiger werden dabei den Schuldnern angerechnet, wodurch sich ihre Schuldhöhe vervielfacht. Nach mehreren unbeglichenen Mahnungen oder bei besonders hohen Schulden, beauftragen viele Gläubiger Inkassounternehmen, welche versuchen, die offenen Forderungen einzuholen bzw. Vermögensgegenstände zu pfänden. Inkassounternehmen haben allerdings nur begrenzte Rechte, weshalb Gläubiger weiterführend auch ein gerichtliches Mahnverfahren anstreben können. Urteilt das Gericht für den Gläubiger, erhält der Schuldner einen Mahnungsbescheid, welcher schließlich zu Zwangsvollstreckungsmaßnahmen durch einen Gerichtsvollzieher führen kann. In diesem Zusammenhang kann es beispielsweise zu Kontenpfändungen, Pfändungsversuchen von Vermögensgegenständen oder Zwangsversteigerungen kommen. Weiterhin erfolgt eine Eintragung in öffentliche Schuldenverzeichnisse und die Kreditwürdigkeit des Schuldners verschlechtert sich bei Wirtschaftsauskunfteien. Die beschriebenen Maßnahmen entsprechen teils harten Negativmerkmalen bzw. Überschuldungszeichen, weshalb nun von einer absoluten Überschuldung gesprochen werden kann.

[29] Die häufigsten Anlässe und Ursachen für Überschuldungen wurden im Kapitel 3.3.2, anhand von aktuellen Statistiken und mit dem Fokus auf junge Menschen bis 25 Jahren explizit thematisiert.
[30] Dieser Scheinanglizismus kommt vom englischen „to cope with“ und bedeutet etwas zu bewältigen bzw. zu überwinden. Es handelt sich daher um Bewältigungsstrategien.

Mit zunehmenden Mahnungen und Zwangsvollstreckungen steigt auch der Druck auf die Schuldner. Dieser äußert sich nicht nur durch finanzielle und materielle Entbehrungen bis zum Existenzminimum, sondern geht gleichermaßen mit physischen und psychischen Belastungen einher, welche sich beispielsweise zu einer Depression entwickeln können (Creditreform 2019, 20). Gesundheitliche Probleme und Stress übertragen die Schuldner zudem auf ihr soziales Umfeld. Wenn es nicht ohnehin schon ein Überschuldungsauslöser war, kann es vermehrt zu Konflikten im Haushalt kommen, die schließlich zu einer Spaltung führen können. Auch außerhalb des eigenen Haushalts wird die soziale Teilhabe eingeschränkt, einerseits weil die Betroffenen kaum Geld haben, um etwas mit Freunden und Bekannten zu unternehmen. Andererseits werden überschuldete Menschen von Anderen oft stigmatisiert und ausgegrenzt. Ihnen allein wird die Schuld an ihrer Krisensituation zugeschrieben und sie werden diffamiert als asozial, faul, gierig, unverantwortlich, kaufsüchtig, impulsgesteuert und vieles mehr (Reifner 2006, 13). Im schlimmsten Fall droht der soziale Abstieg durch den Verlust der Wohnung oder das Abstellen von Strom und Heizung, wenn hohe Schulden beim Vermieter oder Energieunternehmen vorliegen (Zier et al. 2015, 219).

Die meisten Menschen schaffen es nicht allein aus dieser Überschuldungsspirale auszubrechen, weshalb sie dringend Hilfe von externen Stellen benötigen. Die entscheidende Ansprechstation in ganz Deutschland ist dabei die Schuldnerberatung. Durch die langen Wartezeiten für einen Termin und das hohe Maß an benötigter Vorarbeit, werden die Schuldnerberatungsstellen jedoch von vielen und vor allem von jungen Menschen als hochschwellige Institution angesehen (Braun et al. 2015, 40). Besonders junge Erwachsene, die noch im formalen Bildungssystem integriert sind, suchen daher als ersten Anlaufpunkt die Unterstützung von Sozialpädagogen und ähnlichen, niederschwelligen Unterstützungsangeboten. Deren Hilfe variiert zwischen dem schlichten Hinweis auf die nächstgelegene Schuldnerberatungsstelle bis hin zur unterstützenden Begleitung bei den Terminen[31] (ebd.).

Grundlegend für die Arbeit der Schuldnerberatungsstellen ist zuerst einmal die Haushalts- und Budgetberatung nach einer gründlichen Haushaltsanalyse sowie die Feststellung der Verbindlichkeiten bei den einzelnen Gläubigern[32] (Darlatt 2015, 57). Anschließend werden verschiedene Maßnahmen zur Krisenintervention durchgeführt. Hierzu

[31] Die Autoren bemerken kritisch, dass Sozialpädagogen häufig stellvertretend für junge Überschuldete agieren, wodurch nur ein geringer bis kein Lerneffekt bei den Schuldnern entsteht und sich diese oftmals erneut verschulden (Braun et al. 2015, 39).

[32] Während dieses Verfahrens sammeln die Schuldnerberatungsstellen anonymisierte Daten zu den Überschuldeten, welche anschließend für die jährlichen Überschuldungsberichte genutzt werden.

zählen etwa die Sicherung von Wohnraum sowie die Wasser- und Strombereitstellung, die Abwehr unberechtigter Forderungen und Vollstreckungsmaßnahmen, aber auch der Erhalt und die Nutzbarkeit des Girokontos durch die Umwandlung in ein Pfändungsschutzkonto, kurz P-Konto (ebd.). Danach muss das gemeinsame Ziel aller Beteiligten sein, die aufgenommenen Schulden zu begleichen bzw. eine Einigung mit den Gläubigern zu erzielen, mittels eines Verbraucherinsolvenzverfahrens und einer weiterführenden Restschuldbefreiung. Ein Insolvenzverfahren unterscheidet sich insofern von Zwangsvollstreckungsmaßnahmen einzelner Gläubiger, da das Einkommen bzw. Vermögen des Schuldners unter allen bekannten Gläubigern gleichermaßen bzw. anteilig aufgeteilt wird (Kokott 2013). Bei Zwangsvollstreckungen kann es hingegen dazu kommen, dass nur der Gläubiger, der als erstes vollstreckt, die bei ihm aufgenommen Schulden zurückerhält, während alle anderen Gläubiger leer ausgehen. In beiden Fällen werden die Gläubiger selten vollständig befriedigt, da die Überschuldeten nicht ausreichend Einkommen generieren oder Vermögenswerte besitzen und zudem ihr Existenzminimum rechtlich gesichert ist. Dies ist für die Gläubiger problematisch, aber aus gesellschaftlicher und volkswirtschaftlicher Perspektive notwendig, da ansonsten tausende überschuldete Privathaushalte in einer ausweglosen Krisensituation am Existenzminimum verharren müssten (Kokott 2013, 142). Das wiederrum würde nur das Ausweichen insolventer Schuldner in die Schattenwirtschaft fördern, wodurch weder die Gläubiger noch der Staat, in Form von Steuern, Geld von Überschuldeten erhält. Soziale Hilfestellungen und die Möglichkeit der Entschuldung würden Schuldner hingegen motivieren, ihren Beitrag zur Befriedigung der Gläubiger zu leisten, innerhalb der sechsjährigen, sogenannten Wohlverhaltensphase und sie wieder in die Gesellschaft integrieren (Kokott 2013, 143f.).

Der erste Schritt in einem Verbraucherinsolvenzverfahren ist ein außergerichtlicher Einigungsversuch zwischen dem Schuldner und den Gläubigern (Kokott 2013, 145ff.). Hierfür wird mithilfe der Schuldnerberatungsstelle ein Regulierungsvorschlag erstellt und den einzelnen Gläubigern übermittelt. Stimmen alle Gläubiger diesem Plan zu, ist der Schuldner ohne weitere Gerichtsverfahren schuldenfrei, sobald er die vereinbarten Rückzahlungen erfüllt hat. In den meisten Fällen kommt solch eine Einigung jedoch nicht zustande und sofern nur ein Gläubiger dieses Vorgehen ablehnt, kommt es zu einem gerichtlichen Einigungsversuch[33]. Erst zu diesem Zeitpunkt wird der eigentliche Insolvenzantrag gestellt und ein amtlicher Schuldenbereinigungsplan erstellt. Dieser wird erneut den

[33] Wenn eine Einigung mit den Gläubigern direkt ausgeschlossen wird, kann der gerichtliche Einigungsversuch übersprungen werden und das Insolvenzverfahren wird eingeleitet.

Gläubigern vorgelegt und kann ebenfalls zu einer Schuldenfreiheit in einem vereinfachten Verfahren führen, falls alle Gläubiger zustimmen. Lehnt eine Mehrheit erneut ab, wird das gerichtliche Insolvenzverfahren eingeleitet. In diesem Zuge verliert der Schuldner die Verwaltungs- und Verfügungsbefugnis über sein Vermögen und tritt diese an einen Insolvenzverwalter bzw. Treuhänder ab. Dieser stellt erneut das Vermögen des Schuldners fest, pfändet ggf. Vermögensgüter und verteilt die pfändbaren Beträge aus Einkommen und Vermögen anteilig an die Gläubiger. Diese Phase der Entschuldung dauert in der Regel sechs Jahre an, kann unter bestimmten Bedingungen jedoch um bis zu drei Jahre verkürzt werden. Bestätigt der Insolvenzverwalter bzw. das Gericht die Redlichkeit des Schuldners in dem Sinne, dass er aktiv an der Befriedigung der Gläubiger mitgearbeitet und keine sträflichen Handlungen[34] innerhalb der Wohlverhaltensphase begangen hat, wird ihm abschließend eine Restschuldbefreiung erteilt, wodurch die noch nicht bezahlten Schulden verfallen. Allerdings müssen die Schuldner die Kosten für das Verbraucherinsolvenzverfahren in Höhe von etwa 2000€ selbst tragen. Da dies für viele Überschuldete zu Beginn des Verfahrens kaum möglich ist, dürfen sie seit 2001 eine Stundung der Verfahrenskosten beantragen, welche innerhalb weiterer vier Jahre beglichen werden muss (ebd.). So können bis zu zehn Jahre vergehen, ehe die Überschuldeten endgültig von ihren Schulden befreit sind und die Negativmerkmale aus den Schuldnerregistern und den Wirtschaftsauskunfteien gelöscht werden.

An diesem Verfahren wird kritisiert, dass die ehemaligen Schuldner zwar ihre ökonomische Handlungsfähigkeit zurückgewinnen, allerdings eine soziale Reintegration bei der Hälfte der Betroffenen nicht gelingt (Kokott 2013, 147f.). Hier fehlt es an weiteren Unterstützungsangeboten, um auch die psycho-sozialen Belastungen einer Überschuldung zu bewältigen. Tatsächlich sinkt die Zahl an Verbraucherinsolvenzverfahren in Deutschland immer weiter und nur 7,5% aller Überschuldeten ließen sich überhaupt von einer Schuldnerberatungsstelle beraten (Ulbricht et al. 2019, 3). Von den jungen Erwachsenen zwischen 18 und 25 Jahren ließen sich zusammengerechnet immerhin rund 12,5% von einer Schuldnerberatungsstelle beraten, allerdings brach nahezu jeder Vierte in dieser Altersgruppe die Beratung frühzeitig ab (Ulbricht et al. 2019, 23). Das iff begründet dieses Verhalten vor allem mit der großen Scham der Überschuldeten, wenn sie zu einer Beratung gehen oder in einem Insolvenzverfahren stecken. Außerdem würden Schuldner

[34] Der Schuldner darf nach §290 InsO etwa keine vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Falschangaben zu seinen wirtschaftlichen Verhältnissen tätigen, Handlungen durchführen, die die Gläubigerinteressen beeinträchtigen oder die Staatskasse belasten sowie die im Verfahren bestimmten Mitwirkungspflichten verletzen (vgl. Kokott 2013, 144).

zunehmend mit Hilfe eines Pfändungsschutzkontos in der Überschuldungssituation verharren, ohne sich in einem Insolvenzverfahren bewähren zu müssen, weshalb das P-Konto auch als Insolvenzkiller betitelt wird (May 2012, 160).
Für die Überarbeitung des Spiels „Kreditpoly“ sind die Konsequenzen einer Überschuldung eher nebensächlich, allerdings sollten sie unbedingt im Rahmen der Reflexion des Spiels bzw. am Ende einer Unterrichtsreihe zum Thema Jugendverschuldung behandelt werden. Inwieweit dieses Thema, mit besonderem Fokus auf Finanzkompetenz, in deutsche Schulen gehört, wird im nächsten Kapitel thematisiert.

4. Vermittlung von Finanzkompetenz im Rahmen finanzieller Bildung (O.E.)

Die meisten Heranwachsenden und nahezu jeder Erwachsene muss in seinem Alltag finanzielle Handlungen ausführen, wie etwa Geld abheben oder überweisen, verschiedene Produkte und Dienstleistungen bezahlen oder Versicherungen und andere Verträge abschließen. Obwohl diese Handlungen zu den alltäglichen Erscheinungsformen in der heutigen Geldgesellschaft gehören, haben viele Menschen kein tiefergehendes Wissen über Finanzprodukte, ihre Mechanismen und die Wirtschaft im Allgemeinen (Hofmann 2015, 103). Die zunehmende Menge, Komplexität und Heterogenität von Finanzprodukten verstärkt dieses Problem weiterhin und führt zu einer noch größeren Unübersichtlichkeit sowie Unsicherheit auf Seiten der Verbraucher (Seeber & Retzmann 2017, 72). So ist es nicht verwunderlich, dass weiten Teilen der deutschen Bevölkerung mangelnde Kenntnisse über den Umgang mit Geld, ein ineffizientes oder sogar falsches Altersvorsorgeverhalten, ein riskantes Verschuldungsverhalten und ein unzureichendes Verständnis für den Finanzmarkt und ökonomische Prozesse, bescheinigt wird (vgl. Grohmann & Hagen 2017; Mania & Tröster 2015a). Auch wenn medial teilweise politisch motivierte Pauschalurteile verbreitet werden, bestätigen zahlreiche Studien diese Einschätzung und verweisen darauf, dass Personen mit Finanzkompetenz bessere Finanzentscheidungen treffen (ebd.).

Im Rahmen der Jugendstudie 2018 des Bankenverbandes wurden etwa einem Drittel der Befragten schlechte bis sehr schlechte Wirtschaftskenntnisse attestiert[35] (Bankenverband 2018, 14). Bei der diesbezüglich etwas umfangreicheren Jugendstudie der comdirect Bank, bewertete jeder Sechste junge Erwachsene zwischen 16 und 25 Jahren sein Wirtschaftswissen als mangelhaft oder ungenügend, wobei der Notendurchschnitt aller 1600 Befragten bei 3,1 lag (comdirect 2019, 37). Ihr Finanzwissen bewerteten die Befragten sogar etwas schlechter, mit einem Notendurchschnitt von 3,3, wobei jeder Fünfte sein Finanzwissen als mangelhaft oder ungenügend beschrieb (comdirect 2019, 40). Eine große Mehrheit von 92% wünschten sich Finanzenwissen als ein Pflicht- bzw. Wahlfach in ihrer Schulzeit (comdirect 2019, 50). Das hohe Interesse an mehr Wirtschaftsthemen im schulischen Bereich wird auch durch die Befragung des Bankenverbandes gestützt, bei der sich vier von fünf Befragten positiv dazu äußerten (Bankenverband 2018, 11). Tatsächlich erwarten rund 60% der befragten Schüler Informationen über Wirtschaft und Finanzen, im Rahmen der schulischen Bildung, zu erhalten. Mehr als die Hälfte erhofft sich solche Informationen aus den Medien, knapp 30% von Banken und schließlich 22% erwarten Hilfestellungen bei Wirtschaftsthemen durch ihre Eltern (Bankenverband 2018, 10). Im Rahmen einer kleinen Studie von Bender und Breuer an Berufsschulen, fanden die Soziologen jedoch heraus, dass die Gelderziehung größtenteils von den Eltern geleistet wird, wobei ein Unterschied zwischen verschuldeten und nicht verschuldeten Schülern deutlich wurde. So wurde bzw. konnte nur jeder Dritte der Verschuldeten durch seine Eltern finanziell informiert werden, während es bei den nicht-verschuldeten Schülern 79% waren. Schule, Banken oder Medien spielten bei der Gelderziehung der Befragten nur eine geringe Rolle mit jeweils unter 4% (Bender & Breuer 2011, 51). Auch wenn diese Befragung schon etwas älter ist, muss davon ausgegangen werden, dass sich die prozentualen Anteile kaum geändert haben und besonders junge Menschen aus bildungsfernen Familien kaum mit wirtschaftlichen Themen in Kontakt kommen, da sie nur in geringem Maße in den Rahmenlehrplänen der meisten Fächer vorgesehen sind und einige Eltern diese fehlende finanzielle bzw. ökonomische Bildung nicht kompensieren können. In den folgenden Unterkapiteln soll daher dargestellt werden, wie Finanzkompetenz im Rahmen von Finanzbildung an Schulen vermittelt wird. Nach einer Begriffsklärung und inhaltlichen Auseinandersetzung mit der finanziellen Bildung, wird ihre Einbettung im

[35] Zur Überprüfung des Finanzwissens mussten die Befragten angeben, ob sie ausgewählte, ökonomische Begriffe kennen und sie anschließend auch erklären, wie etwa Inflationsrate oder Rendite. Diese Bewertung ist jedoch relativ oberflächlich, weshalb sich ein Blick in die umfangreichere Überprüfung des Finanzwissens der comdirect Jugendstudie 2019 anbietet.

deutschen Bildungswesen kurz dargestellt. Darauf aufbauend soll die konkrete Verankerung, am Beispiel der Lehrpläne von Berlin und Brandenburg, aufgezeigt werden, anhand des Ankerfachs: Wirtschaft-Arbeit-Technik.

4.1 Begriffsklärung

Es existiert eine Vielzahl an Begriffen und Definitionen im fortwährenden Diskurs zum Thema Finanzbildung. Begriffe wie Finanzkompetenz, Finanzwissen, finanzielle Allgemeinbildung oder finanzielle Grundbildung bzw. financial literacy werden oftmals identisch und teilweise willkürlich verwendet. Dabei unterschieden sich die Konzepte in der jeweiligen Zielgruppe, ihrer Definition und ihrer Perspektive bzw. ihrem Umfang (Seeber & Retzmann 2017, 70). Die Debatte wird aktuell dominiert durch das internationale Konzept der financial literacy, welches größtenteils mit dem deutschen Pendant, der finanziellen Grundbildung, übereinstimmt. Beide Konzepte sind als Teilbereich der Alphabetisierung und Grundbildung zu verstehen (Mania & Tröster 2015a, 9), welche sich vorrangig an benachteiligte Erwachsene, im Rahmen der Erwachsenenbildung, richten. Der Begriff Grundbildung bzw. das englische „Literacy" umfasst neben einem Mindestmaß an Lese- und Schreibfähigkeiten „Kompetenzen in den Grunddimensionen kultureller und gesellschaftlicher Teilhabe wie Rechenfähigkeit (Numeracy), Grundfähigkeiten im IT-Bereich (Computer Literacy), Gesundheitsbildung (Health Literacy), Finanzielle Grundbildung (Financial Literacy), Soziale Grundkompetenzen (Social Literacy)" (Mania & Tröster 2015a, 10). Darauf aufbauend steht finanzielle Grundbildung für die „existenziell basalen und unmittelbar lebenspraktischen Anforderungen alltäglichen Handelns und der Lebensführung in geldlichen Angelegenheiten" (Mania & Tröster 2014, 140). Die Definition des internationalen, von der OECD geprägten Konzepts der „financial literacy"[36] ist dahingehend konkreter, da es auf die Verbesserung lebenspraktischer Fähigkeiten, Fertigkeiten sowie Einstellungen zielt. Obwohl sich beide Konzepte vorrangig auf benachteiligte Erwachsene beziehen, wurden sie 2012 als ein Teilbereich in die PISA-Studie aufgenommen[37], welche das Wissen bzw. die Kompetenzen von 15-Jährigen erfassen

[36] Definition der Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung: „Financial literacy is knowledge and understanding of financial concepts and risks, and the skills, motivation and confidence to apply such knowledge and understanding in order to make effective decisions across a range of financial contexts, to improve the financial well-being of individuals and society, and to enable participation in economic life" (OECD 2014, 33 zitiert nach Seeber & Retzmann 2017, 73).

[37] Zumindest für die Wirtschaftspädagogin Daniela Barry ist dies ein Beweis für die steigende Bedeutung von Finanzbildung bis hin zu einem der „21st century skills" (Barry 2014, 16).

soll. In diesem Kontext wird kritisiert, dass sich das Konzept der OECD, vor allem auf die Vermittlung von Wissen bezieht (Kaminski & Friebel 2012, 5), obwohl die dargestellten Definitionen Alltags- und Schlüsselkompetenzen einschließen. Erst der Begriff Finanzkompetenz soll die Wissensvermittlung um ein subjektives Verhaltenselement ergänzen. Nach Udo Reifner ist finanzielle Grund- bzw. Allgemeinbildung[38] demnach nur als Prozess zur Erreichung von Finanzkompetenz anzusehen (Reifner 2011, 14 zitiert nach Kaminski & Friebel 2012). Auch gemäß der Präambel des Präventionsnetzwerk Finanzkompetenz (2006) geht es bei der Finanzkompetenz nicht nur um das Wissen über finanzielle Themen und den Umgang mit Finanzdienstleistungen, sondern konkret um die Gesamtheit der Fähigkeiten, die benötigt werden, um die finanziellen Aufgaben im Alltag zu bewältigen. Dies schließt also auch die bereits erwähnten Schlüsselkompetenzen ein, wozu etwa Leseverständnis, alltagsmathematische Fähigkeiten und Problemlösekompetenz zählen.

Ein häufiger Kritikpunkt an den verschiedenen Konzepten der Finanzbildung ist, dass sie fast ausschließlich die monetäre Dimension des Wirtschaftens und das persönliche Finanzmanagement betrachten. Nach Birgit Weber müsste eine umfassende finanzielle Bildung jedoch in ökonomische Zusammenhänge integriert werden, da sonst Systemrisiken ignoriert und die Verantwortung für Überschuldungsprozesse allein den Individuen zugeschrieben würden (Weber 2017, 37). Generell ist finanzielle Bildung nur ein Teilgebiet der umfassenderen ökonomischen Bildung, wobei sie ihr wichtigster und alltagsrelevantester Bestandteil ist (Seeber & Retzmann 2017, 77). Während die finanzielle Bildung die Verbraucherperspektive fokussiert[39], beinhaltet die ökonomische Bildung auch die Unternehmensperspektive und die ordnungspolitische Dimension, welche für eine multiperspektivische Auseinandersetzung mit dem Finanzwesen, den Finanzprodukten und den darauf bezogenen institutionellen Rahmenbedingungen notwendig sind (Kaminski & Friebel 2012, 6).

Zusammenfassend ist das allgemeine Ziel von finanzieller Bildung die Bewältigung von finanziellen Aufgaben im Alltag und daraus resultierend, die Vermeidung von Verarmungs- bzw. Überschuldungsprozessen (Tzanovia et al. 2011). Um dies zu

[38] Mania & Tröster beschreiben den Übergang von finanzieller Grundbildung zur Allgemeinbildung als fließend (2015a, 18). Eine genauere Differenzierung wird nicht deutlich, zumal die Begriffe teils identisch benutzt werden. Eine mögliche Erklärung wäre, dass finanzielle Allgemeinbildung losgelöst ist von der Vermittlung grundlegender Schlüsselkompetenzen, wie lesen, schreiben und rechnen, da diese bereits als gegeben betrachtet werden.

[39] Daher wird finanzielle Bildung häufig mit Verbraucherbildung gleichgesetzt, obwohl sie zumindest in Berlin Brandenburg nur eine von vier inhaltlichen Dimensionen der Verbraucherbildung darstellt (SenBJW 2016, 8).

gewährleisten, umfasst die Finanzbildung mehrere Kernbereiche bzw. Kompetenzen in unterschiedlichen Domänen. Diese werden im folgenden Kapitel vorgestellt.

4.2 Kernbereiche finanzieller Bildung

In einer Analyse der Bundeszentrale für politische Bildung stellten die Autoren fest, dass in nahezu allen Arbeiten zum Thema Finanzbildung vier Kernbereiche identifiziert werden können (Tzanovia et al. 2011). Dies sind zum Ersten der Kernbereich „Vermögen bilden", zum Zweiten „mit Verschuldung umgehen", zum Dritten „sich versichern" und zum Vierten „täglich mit Geld umgehen". Diese vier Kernbereiche sollen sicherstellen, dass die wichtigsten Aspekte der Finanzbildung thematisiert werden, auch wenn sie diese nicht vollends ausschöpfen[40] (ebd.).

Im Kernbereich „Vermögen bilden" sollen die Lernenden verstehen, dass sie in der Gegenwart, zugunsten ihrer Zukunft, auf Konsum verzichten sollten und stattdessen ihr Einkommen sparen, um ein Vermögen bzw. Rücklagen zu bilden. Dies ist wichtig, da besonders bei jungen Menschen eine tendenzielle Kurzsichtigkeit bei der Altersvorsorge vorherrscht. In diesem Zusammenhang sollten die „gängigsten Finanzprodukte sowie deren Chancen, Risiken und Fristen" (Hofmann et al. 2015, 112) thematisiert werden. Dazu zählen auch Kenntnisse über weitere, teils passive Einkommensquellen, wie beispielsweise durch Aktien, Dividenden oder Mieteinnahmen.

Der zweite Kernbereich „mit Verschuldung umgehen" ist notwendig, da junge Menschen dazu tendieren, die Rückzahlung von Krediten als Nachsparen aufzufassen und so Risiken vernachlässigen (Tzanovia et al. 2011). Daher sollten die Vor- und Nachteile einer Kreditaufnahme behandelt und beispielsweise mit einem Barkauf verglichen werden. Weiterführend sollten auch die unterschiedlichen Kreditgeber besprochen sowie für den realen Fall einer Verschuldung mögliche Hilfs- und Beratungsstellen vorgestellt werden. Auf der individuellen Ebene könnten zudem die Konsequenzen einer Überschuldung in Form einer Privatinsolvenz dargelegt werden, während auf der gesellschaftlichen Ebene auch Staatsverschuldungen oder Schuldenkrisen von Interesse sein können.

[40] Ein Konzept des Deutschen Instituts für Erwachsenenbildung, kurz DIE, basiert beispielsweise auf sechs Kompetenzdomänen mit insgesamt 23 Subdomänen. Auch hierbei werden alle Kernbereiche umfasst, wobei sie teils detaillierter dargestellt werden. Die Kompetenzdomänen im Konzept der DIE sind: Einnahmen, Geld und Zahlungsverkehr, Ausgaben und Kaufen, Haushalten, Geld leihen und Schulden, sowie Vorsorge und Versicherungen (vgl. Mania & Tröster 2015b).

Im dritten Kernbereich „sich versichern“ sollen die Lernenden die Risiken des täglichen Lebens kennen und beschreiben können, um sie nicht zu bagatellisieren oder zu ignorieren. Hierbei sollten verschiedene Versicherungen auf ihre Sinnhaftigkeit und konkrete Versicherungsangebote auf ihre Qualität, vor allem hinsichtlich des Preis-Leistungs-Verhältnisses, überprüft werden (ebd.).
Beim vierten Kernbereich „täglich mit Geld umgehen“ geht es vor allem um das Management der eigenen Einnahmen und Ausgaben, beispielsweise im Rahmen eines persönlichen Haushaltsbuchs (ebd.). Gleichzeitig muss auch die Führung eines Girokontos sowie der Umgang mit Überweisungen, Lastschriften, Daueraufträgen und Ähnlichem behandelt werden. Der Überblick über Zahlungsausgänge ist dabei zentral, um das Überziehen des Kontos und damit einhergehende Zinsen für einen Dispositionskredit zu vermeiden (Hofmann et al. 2015, 133).
Für das Thema Verschuldung bzw. Überschuldung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen sind vor allem der zweite und vierte Kernbereiche von Bedeutung, weshalb im Folgenden besonders damit verbundene Themen und Kompetenzen betrachtet werden. In einem ersten Schritt soll kurz die Einbettung von Finanzbildung im deutschen, föderalen Bildungssystem skizziert werden, ehe explizit auf die Verankerung im Fach Wirtschaft-Arbeit-Technik für die Mittelstufe an Berliner und Brandenburger Schulen eingegangen wird.

4.3 Einbettung von Finanzbildung im deutschen Bildungssystem

Finanzielle Bildung ist im traditionellen Bildungskanon an Schulen[41], bestehend aus Sprachen, Naturwissenschaften, Gesellschaftswissenschaften und Künsten, nicht enthalten (Tzanovia et al. 2011). Das Fach Wirtschaft existiert zwar in einigen Bundesländern wahlweise, aber erhält, im Rahmen der gesellschaftswissenschaftlichen Fächer, nur einen sehr geringen Teil, der nach der Kultusministerkonferenz zur Verfügung stehenden 16 Wochenstunden für diese Fächergruppe (Weber 2017, 32). Stattdessen erfolgt finanzielle Bildung eher fächerübergreifend im Rahmen der Verbraucherbildung, wobei es je nach Schulform und Bundesland andere Ankerfächer gibt (ebd.). In Bayern ist dies etwa das Fach Wirtschaft und Recht, im Saarland das Fach Sozialkunde oder in Berlin und Brandenburg das Fach Wirtschaft-Arbeit-Technik.

[41] Dies gilt auch für Berufsschulen, wo außer den Bank- und Versicherungskaufmännern, selbst gewerblich-technische Ausbildungsberufe nur geringfügige finanzwirtschaftliche Inputs erhalten (Hofmann et al. 2015, 116f.).

Auf der Grundlage einer allgemeinen, bundesweiten Curriculumanalyse von Lehrplänen der Sekundarstufe I, fand Birgit Weber heraus, dass es für die ökonomische Bildung nur drei Inhaltsfelder gibt, die von allen Wirtschaftsdidaktikern als relevant eingeschätzt werden (Weber 2017, 32). Dies sind die Inhaltsfelder Konsum und Haushalt, Beruf-Arbeit-Unternehmen, sowie Wirtschaftsordnung und Wirtschaftspolitik (ebd.). Von den genannten Inhaltsfeldern, welche insgesamt zwanzig grundlegende curriculare Zielsetzungen ökonomischer Bildung umfassen, beziehen sich bloß zwei auf das persönliche Finanzmanagement im engeren Sinne der finanziellen Bildung. Die Zielsetzungen „Mit Ressourcen im Haushalt planvoll umgehen“ und „Zukunftsbedürfnisse und Risiken angemessen berücksichtigen“ sind beide ein Teil des Inhaltsfeldes Konsum und Haushalt, erhalten aber je nach Bundesland bzw. Ankerfach eine andere Gewichtung[42]. Andere curriculare Zielsetzungen erfordern zumindest die Reflexion finanzieller Entscheidungen, wie „Konsumentscheidungen reflektierter treffen“ oder „Ökologische Auswirkungen ökonomischer Entscheidungen untersuchen“ (Weber 2017, 32f.).

Selbst im Kanon der ökonomischen Bildung bzw. Wirtschafsfächern an Schulen, macht die Finanzbildung bundesweit nur einen geringen Teil aus, weshalb es wenig überraschend ist, dass Lernende diesen Umstand beklagen und sich selbst oder mithilfe ihrer Eltern in finanziellen Angelegenheiten weiterbilden müssen. Nicht zu vernachlässigen ist jedoch der Einfluss der jeweiligen Lehrkraft, die sich zwar im Rahmen der Lehrpläne des Bundeslandes bewegen muss, aber auch eigene Schwerpunkte setzen kann. Am Beispiel von Berlin-Brandenburg soll im Folgenden gezeigt werden, wie Lehrkräfte Inhalte finanzieller Bildung dennoch in ihrem Unterricht integrieren können und dabei im Rahmen des Lehrplans bleiben. Mit Blick auf das zu überarbeitende Spiel Kreditpoly und die bereits erwähnten Inhaltsfelder bzw. curricularen Zielsetzungen, soll zuerst der Rahmenlehrplan für das Ankerfach Wirtschaft-Arbeit-Technik überprüft werden, um anschließend dessen Radius, mithilfe des Orientierungs- und Handlungsrahmens für das fächerübergreifende Thema Verbraucherbildung, zu erweitern.

[42] Planvolles Haushalten wird in den klar ökonomisch geprägten Fächern, wie WAT oder Wirtschaft, deutlich stärker berücksichtigt, als etwa in anderen, gesellschaftswissenschaftlichen Fächergruppen, wie Sozialkunde oder Politik-Wirtschaft. Zukunftsbedürfnisse und Risiken werden in noch geringerem Ausmaß curricular beachtet (Weber 2017, 33).

4.3.1 Verankerung im Rahmenlehrplan für Berlin und Brandenburg

Da das Fach Wirtschaft-Arbeit-Technik in Berlin und Brandenburg als Ankerfach für die ökonomische Bildung in der Sekundarstufe I dient, wird zuerst der Teil C des Rahmenlehrplans für das Fach WAT betrachtet. Dieser beinhaltet insgesamt zwanzig Themenfelder bzw. Module, von denen nur vier einen konkreten Bezug zur ökonomischen Bildung aufweisen (SenBJW 2015a, 28f.). Das erste Themenfeld „Wirtschaften im privaten Haushalt (P2)“ hat dabei die größte Schnittmenge zur Finanzbildung, da hier typische Geldströme, im Sinne von Einnahmen und Ausgaben, oder reflektiertes Einkaufen unter Berücksichtigung von Ressourcenknappheit thematisiert werden[43] (SenBJW 2015a, 31). Allerdings wird dieses Themenfeld der Doppeljahrgangsstufe 5 und 6 zugeordnet, welches nur in Brandenburg, im Rahmen des WAT-Unterrichts, unterrichtet wird. Auch die anderen beiden Doppeljahrgangsstufen der Sekundarstufe I enthalten jeweils nur ein ökonomisches Themenfeld. Zum einen das Modul „Markt, Wirtschaftskreisläufe und politische Rahmenbedingungen P6“ für die 7. und 8. Klassen (SenBJW 2015a, 35) und zum anderen das Modul „Unternehmerisches Handeln P10“ für die Doppeljahrgangsstufe 9 und 10 (SenBJW 2015a, 39). Wie die Modultitel vermuten lassen, haben beide einen Fokus auf die Unternehmensperspektive bzw. die ordnungspolitische Dimension im Sinne der ökonomischen Bildung und betrachten daher nicht das individuelle Finanzmanagement. Das vierte Modul „Entwickeln und Herstellen von Produkten für Kunden/Entwickeln und Anbieten von Dienstleistungen WP1“ ist Teil des Wahlpflichtbereichs und vereint sowohl technische als auch ökonomische Aspekte, wobei auch hier die unternehmerische Perspektive dominiert (SenBJW 2015a, 42).

Auch bei den Kompetenzen und Standards findet man nur wenige Bezüge zur finanziellen Bildung. Zudem sind diese eher unteren Niveaustufen zugeordnet. Da das Spiel Kreditpoly am Ende der Sekundarstufe I, also vorrangig in der 10. Klasse gespielt werden soll, sind nur die Niveaustufen E bis H von Interesse (vgl. SenBJW 2015a, 13). Unter dieser Prämisse finden sich passende Standards nur innerhalb der Kompetenz „Bewerten und Entscheiden“ und dem Basiskonzept „Handeln in wirtschaftlichen Kontexten“ (SenBJW 2015a, 25).

[43] Somit stimmt es mit dem, durch Weber benannten, Inhaltsfeld „Konsum und Haushalt“ überein und bedient die curriculare Zielsetzung „Mit Ressourcen im Haushalt planvoll umgehen“. Zukunftsbedürfnisse und Risiken werden jedoch nicht explizit betrachtet.

Die Standards lauten wie folgt:
Die Schüler können

- *eigene Konsumentscheidungen benennen und beschreiben (C/D).*
- unterschiedliche Möglichkeiten bei der Haushaltsplanung und Haushaltsführung erläutern (E/F).
- Einflüsse von Anreizen und Restriktionen auf Entscheidungen in privaten Haushalten im Wirtschaftskreislauf analysieren und erörtern (G/H).

Andere Standards, die zumindest die Reflexion finanzieller Entscheidungen erfordern, lassen sich ebenfalls im Rahmen der Kompetenz „Mit Fachwissen umgehen" finden (SenBJW 2015a, 19ff.).
Aus dieser kurzen Darstellung wird deutlich, dass Finanzbildung als Teil der ökonomischen Bildung, zumindest im Rahmenlehrplan Teil C des Faches Wirtschaft-Arbeit-Technik in Berlin-Brandenburg, nur sehr geringfügig integriert ist.
Allerdings wird Verbraucherbildung als eines von dreizehn übergreifenden Themen mit gesellschaftlicher Relevanz im Teil B berücksichtigt. Hierbei wird Finanzbildung explizit als einer von vier Teilbereichen der Verbraucherbildung genannt, neben der Medien- und der nachhaltigen Konsumbildung sowie der Gesundheits- und Ernährungsbildung (SenBJW 2015b, 31). Als zentrale Kompetenz wird hier beschrieben, dass Schüler lernen sollen „anstehende Entscheidungen im Alltagsleben, auch in Bezug auf die Haushaltsführung, als […] Verbraucher wohlüberlegt zu treffen und verantwortungsbewusst mit Geld und vertraglichen Verpflichtungen umzugehen" (ebd.). Als Fächer mit Anknüpfungsmöglichkeiten werden neben WAT, auch Sachunterricht, Sport und gesellschafts- sowie naturwissenschaftliche Fächer genannt. Da die Kurzdarstellung der Verbraucherbildung im Teil B nur sehr oberflächlich erfolgt, werden die Ziele, Kompetenzen und Standards der Verbraucherbildung in einem Orientierungs- und Handlungsrahmen konkretisiert.

4.3.2 Verankerung im Orientierungs- und Handlungsrahmen Verbraucherbildung

Der Orientierungs- und Handlungsrahmen für das übergreifende Thema Verbraucherbildung wurde knapp ein halbes Jahr nach dem Inkrafttreten der aktuellen Rahmenlehrpläne für Berlin und Brandenburg veröffentlicht. Wie bereits beschrieben, ist die Finanzbildung eine von vier inhaltlichen Dimensionen der Verbraucherbildung und wird hier als Dimension „Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht" umschrieben (SenBJW 2016, 8).

Durch den Titel soll zum Ausdruck gebracht werden, dass die ökonomische Verbraucherbildung nicht nur finanzielle bzw. monetäre Aspekte umfasst, sondern auch das Verbraucherrecht sowie wirtschaftliche und politische Rahmenbedingungen des Marktes. Jene zusätzlichen Aspekte, die durch verschiedene Wirtschaftsdidaktiker, beim Konzept der financial literacy, als fehlend kritisiert wurden. Nichtsdestotrotz ist das grundlegende Ziel: „die Vermittlung von finanzieller Allgemeinbildung im Sinne des Aufbaus grundlegender Finanzkompetenz, die zum wirtschaftlichen Umgang mit verfügbaren finanziellen Ressourcen des privaten Haushalts befähigt“ (ebd.).
Hinsichtlich der Kompetenzen und Standards der Dimension „Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht“ existiert in jeder der fünf Kernkompetenzen mindestens ein Standard, welcher im Rahmen des überarbeiteten Spiels Kreditpoly[44] zumindest im Ansatz geschult bzw. erreicht werden kann. Diese werden in der folgenden Tabelle gebündelt dargestellt, wobei erneut nur Standards für die Niveaustufen E bis H berücksichtigt werden.

	Die Schüler können…
Fachkompetenz (SenBJW 2016, 11)	*Fachwissen:* - zentrale Finanzdienstleistungen (Anlage- und Kreditformen, Versicherungen) charakterisieren und voneinander abgrenzen (G/H).
	Systemwissen: - zentrale Gründe für die Verschuldung von Kindern und Jugendlichen identifizieren und mit dem eigenen Konsumverhalten in Beziehung setzen (E/F). - die zentralen Ursachen von Überschuldung und deren Zusammenhänge erläutern (G/H).
Methodenkompetenz (SenBJW 2016, 12)	*Methodenanwendung und -weiterentwicklung:* - ein Haushaltsbuch führen und darin verschiedene Kostenkategorien sinnvoll zusammenfassen (E/F).

[44] Hierzu zählen nicht nur Kompetenzen, die während des eigentlichen Spielprozesses geschult werden, sondern auch Aspekte, die im Rahmen einer Unterrichtsreihe bzw. eines Projekts oder in Reflexionsphasen im Anschluss an das Spiel thematisiert werden können.

Urteils- und Entscheidungs-kompetenz (SenBJW 2016, 13)	*Problemerkennung und -analyse:* - für einzelne Bedarfsfelder […] das Konsumverhalten und dafür ursächliche Bedürfnisse reflektieren. (E/F) - Konsumbedarfe und die diesen zugrunde liegenden Bedürfnisse umfassend kritisch reflektieren (G/H). - Institutionen auswählen, die bei Konsumentscheidungen und -problemen unterstützen können […], erkunden und charakterisieren (G/H).
	Urteilen und Entscheiden: - ausgewählte Kostenquellen des eigenen Konsumverhaltens […] realistisch beurteilen (E/F). - Finanzdienstleistungen […] in Hinblick auf Sinnhaftigkeit und Notwendigkeit beurteilen (G/H).
Kommunikations-kompetenz (SenBJW 2016, 14)	*Kompetenz als Kommunikationsempfänger:* - den Einfluss von Personen des sozialen Umfelds (Peers) auf das eigene Kaufverhalten an ausgewählten Produktbeispielen reflektieren (E/F). - den Einfluss des persönlichen Umfelds auf das eigene Konsumverhalten kritisch reflektieren (G/H).
	Kompetenz als Kommunikationssender: - Motive und Konsequenzen des eigenen Kaufverhaltens an ausgewählten Beispielen diskutieren (E/F). - Motive, Besonderheiten und Konsequenzen des eigenen Konsumverhaltens […] begründen (G/H).
Handlungs-kompetenz (SenBJW 2016, 15)	*Eigenverantwortliches Handeln:* - konkrete Strategien zur Vermeidung unangemessener Verschuldung entwickeln (E/F).

Zusammenfassend bietet der Orientierungs- und Handlungsrahmen Verbraucherbildung Lehrkräften in Berlin und Brandenburg einen deutlich umfangreicheren Bezugspunkt, um Verbraucher- bzw. Finanzbildung in der Sekundarstufe I zu unterrichten, als der reguläre Rahmenlehrplan Teil C des Faches WAT. Es wurde zudem gezeigt, dass eine Vielzahl an Kompetenzen und Standards mithilfe des Spiels Kreditpoly geschult werden können, sowohl innerhalb einer Unterrichtsreihe oder einem Projekt als auch im Rahmen von Reflexionsphasen nach dem Spielen. Inwieweit finanzielle Themen unterrichtet werden, hängt schlussendlich von den einzelnen Lehrkräften bzw. dem schulinternen Curriculum des Fachbereiches ab. Noch immer gibt es eine Diskussion, ob Wirtschaft bzw. Finanzen, als ein eigenes Fach in das deutsche bzw. föderalistische Bildungssystem aufgenommen

werden soll. Eine tatsächliche Einführung scheint im Angesicht begrenzter Wochenstunden aber eher unwahrscheinlich, obwohl es eindeutig einen Bedarf an mehr finanzieller und ökonomischer Bildung in Deutschland gibt.
Für den Erwerb von Finanzkompetenz müssen Informationen durch Lernprozesse bei den Lernenden in Wissen umgewandelt werden. Die folgenden Kapitel thematisieren daher Lernprozesse und Lerntheorien. Im Hinblick auf die Überarbeitung des Spiels Kreditpoly wird ein Schwerpunkt auf das implizite Lernen gelegt, welches auch das Lernen durch Spielen beinhaltet. Darauf aufbauend wird im sechsten Kapitel das spielende Lernen im Zusammenhang mit Spieltheorien und der Spielpädagogik fokussiert. Anhand der vorherigen und der nun folgenden Kapitel 5 und 6 wird somit die wissenschaftliche Grundlage für die Überarbeitung des Spiels Kreditpoly gelegt.

5. Theoretische Grundlagen zum Lernen (Y.E.)

„Im alltäglichen Sprachgebrauch versteht man unter Lernen meist die aktive Aneignung von Wissen durch Instruktion oder Schulung“ (Bodenmann, Perrez & Schär 2011, 14). Wobei dem Wort aktiv hier eine besondere Stellung zugeschrieben wird. Denn wie bereits Law und Wong feststellten, ist die Aneignung von Wissen keine passive Angelegenheit, sondern etwas, was der Lerner aktiv erwerben muss (Gudjons 2007; Law & Wong 1996; Reinmann & Mandl 2006). Somit bleibt Lernen „letztendlich gebunden an die Bereitschaft des Lerners, selber lernen zu wollen“ (Gudjons 2007, 142). Dabei wird der Lernprozess durch vier Merkmale gekennzeichnet. Der Lerner (Lernsubjekt) eignet sich Wissen, Fähigkeiten oder Einstellungen (Lernobjekt) auf eine bestimmte Art und Weise (Lernmodus) an, die anhand von Verhaltensänderungen (Lernindikator) des Lernsubjekts gemessen werden können (Käser & Röhr-Sendlmeier 2012a). Neben der persönlichen Einstellung des Lernsubjekts, müssen also auch die anderen Merkmale berücksichtigt werden. Zwar kann man die Motivation des Lerners selbst nicht ändern, die anderen Faktoren jedoch soweit beeinflussen, dass sich aufgrund dessen die Motivation des Lerners von einer Passiven zu einer Aktiven wandelt. Dabei sollte beispielsweise das Lernobjekt so gewählt werden, dass es dem Lerner als wichtig erscheint. Denn nur das, was für die lernende Person einen Sinn macht und der sie eine lebenspraktische Bedeutung zuschreibt, wird auch nachhaltig gelernt (Siebert 2003). Dieses nachhaltige Lernen ist es, was den Schülern in der heutigen Zeit meist fehlt. Sie lernen fast ausschließlich für die anstehenden Prüfungen und eignen sich dementsprechend in der Regel nur träges Wissen

an. Schüler sollten aber in der Lage sein, ihr gelerntes Wissen auch zu transferieren und den jeweiligen Situationen in ihrem Leben anzupassen, anstatt trockenen Schulstoff zu lernen, aus dem sie keine logischen Schlussfolgerungen für sich selbst ziehen können. Ferner sollte mehr Wert auf die Art und Weise gelegt werden, wie etwas gelernt wird, als auch auf den Prozess des Lernens, anstatt auf das entstehende Produkt (Pramling Samuelsson & Asplung Carlsson 2007). Der Lernmodus ist dabei kein starres Gebilde. Wissen kann, neben der verbalen Kommunikation, auch visuell, somatisch und technisch vermittelt werden (Schindler 2017). So sollte die Vermittlung von Wissen im Unterricht neben institutionalisiertem Lernen auch kontextbezogene, realistische Probleme aufweisen, welche die Schüler selbstständig lösen müssen (Gudjons 2007). Auf diese Weise erlernen die Schüler nicht nur Wissen, es geht auch mit einer Verhaltensänderung einher, die aufgrund des gebildeten Erfahrungsschatzes eintritt (Bodenmann, Perrez & Schär 2011; Fürstenau 2016). Für die Abfrage oder Überprüfung des Lernerfolges wäre es denkbar, die Schüler etwas praktisch Vormachen zu lassen, da erst durch die Anwendung des gelernten Wissens ein echtes Können entstehen kann (Neuweg 2015). Darüber hinaus ist Lernen keineswegs nur das beobachtbare Verhalten, sondern ist stark mit den Kognitionen und Emotionen des Lernsubjekts verbunden. Wie und ob überhaupt gelernt wird, hängt also nicht nur wesentlich von der Person ab, sondern auch von der jeweiligen Lerngruppe, der Lernumgebung und wie wohl sich der Lerner dort fühlt (Siebert 2005).

Dies alles sind Faktoren, welche in der kognitiv-konstruktivistischen Lerntheorie berücksichtigt werden. Obwohl bereits durch diverse Studien belegt werden konnte, welchen positiven Einfluss diese Lerntheorie auf den Lernerfolg der Schüler hat (vgl. Schmidt & Moust 2000), findet die Kombination aus kognitivem und praktisch orientiertem Lernen leider immer noch viel zu selten im Unterricht statt, da die benötigte Vorbereitungszeit und der Materialaufwand in der Regel aufwendiger sind, als beispielsweise ein fragendentwickelnder Unterricht.

Da das Spiel Kreditpoly aufgrund der Gegebenheiten auch zu dieser Lernform dazugezählt werden kann, wird im folgenden Kapitel näher auf die kognitiv-konstruktivistische Lerntheorie eingegangen, welche auch situiertes Lernen genannt wird. Welche Rolle das implizite Lernen dabei spielt, wird im weiteren Verlauf erörtert. Zum Abschluss des fünften Kapitels werden sowohl die kognitiv-konstruktivistische Lerntheorie als auch das implizite Lernen gemeinsam betrachtet und Folgerungen für das schulische Lernen aufgestellt.

5.1 Kognitiv-konstruktivistisches bzw. situiertes Lernen

Die kognitiv-konstruktivistische Lerntheorie zeichnet sich durch sechs Prozessmerkmale aus, welche die praxisorientierte Position des Lernens beschreiben. Dabei ist Lernen zu verstehen als ein aktiver, selbstgesteuerter, konstruktiver, emotionaler, situativer und sozialer Prozess (Reinmann & Mandl 2006, 638). Der Lernende muss sich also aktiv beteiligen, ist selbst für seine Steuerungsprozesse verantwortlich, konstruiert neues Wissen aus bereits vorhandenen Erkenntnissen, verbindet dies mit seinen Emotionen in einem spezifischen, situationsabhängigen Kontext und interagiert mit jenen Informationen als soziales Wesen mit seiner Umwelt (ebd.). Die bekanntesten Vertreter der kognitiv-konstruktivistischen Lerntheorie waren Piaget, Bruner und Aebli. Für sie stellt der Begriff Lernen eine Wissenskonstruktion durch Informationserzeugung dar (Bendorf 2016, 77). Das heißt, dass ein direkter Transfer von Wissen von Lehrenden zu Lernenden nicht möglich ist, sondern dass jeder Lernende sich seine eigene Welt und somit auch sein eigenes Wissen durch Informationen selbst erschafft. Dabei ist nicht nur die Aufbereitung eines Unterrichts dieser Art wesentlich anspruchsvoller, auch die konstruktivistische Pädagogik selbst ist für die Lernenden kognitiv fordernder als eine reine Wissenspädagogik (Siebert 2003). Infolgedessen fördert diese Art des Lernens die Selbstlernkonzepte der Lernenden, indem ihnen Raum gegeben wird, selbst gestalterisch tätig zu werden und sich ihr eigenes Wissen aufzubauen, anstatt es von den Lehrenden präsentiert zu bekommen. Der Fokus liegt dabei auf der aktiven Auseinandersetzung mit Lerngegenständen, also dem entdeckenden Lernen (Bendorf 2016), wobei die Lehrenden den Lernenden lediglich als Unterstützer und Begleiter zur Seite stehen.

Ein Teil dieses konstruktivistischen Konzeptes ist das situierte Lernen. Charakteristisch für situierte Lernumgebungen ist, wie auch für die konstruktivistische Lerntheorie, die aktive Einbringung der Lernenden, das kontextbezogene Handeln und Denken, die Gebundenheit des Lernens an Erfahrungen der Lerner sowie, dass das Wissen ein gemeinsames Gut aller darstellt (Gudjons 2007; Law & Wong 1966; Reinmann & Mandl 2006). Für die Vertreter dieser Theorien bedeutet das situierte Lernen eine Verbindung der formalen Lehr-Lernprozesse mit den Herausforderungen des Alltagslebens (Bendorf 2016, 82). „Das Wissen soll in einen Anwendungskontext gebracht werden, sodass die zum Teil künstliche Trennung zwischen Lernen und Anwendung des erworbenen Wissens aufgehoben wird“ (ebd.). Das heißt, dass ein großer Wert auf Aufgaben gelegt wird, die

lebensnahe, echte Bezüge aus dem Alltagsleben der Lernenden aufweisen, welche sie mit Hilfe ihres erworbenen Wissens lösen müssen und zugleich die Anwendungsmöglichkeiten dieses Wissens kennenlernen (Bendorf 2016; Gudjons 2007). Grund dafür ist, dass das Wissen, welches beim eigenständigen Lösen von Problemen erlernt wird, später auch Anwendung bei ähnlichen Problemsituationen findet (Bendorf 2016, 86). „Allerdings darf das Wissen nicht zu eng auf die realen Kontexte fixiert bleiben, weil es dann nicht übertragbar ist auf andere Anwendungssituationen“ (Gudjons 2007, 141). Ziel dieser Lernumgebungen ist das Erlangen von Problemlösekompetenzen und eine flexible Anwendung der erworbenen Kenntnisse (Reinmann & Mandl 2006). Auf diese Weise bietet die Lerntheorie, in der das „learning by doing“ im Vordergrund steht, eine gute Möglichkeit, um das sonst so träge und oberflächlich angeeignete Wissen bei den Lernern länger und nachhaltiger zu verankern (Siebert 2003).

Gleiches ist bei der Überarbeitung des Spiels Kreditpoly angedacht. Das Spiel soll die Schüler mit Kontexten aus ihrem Alltagsleben konfrontieren und sie zu geeigneten Handlungsentscheidungen führen. Dabei sollen sie kein fertiges Wissen vorgelegt bekommen, sondern selbstständig handeln, aus möglichen Fehlern lernen und dieses Wissen aus dem Spiel auf die Realität übertragen und zukünftig anwenden können. Entscheidend bei dieser Lernform ist, dass am Ende der Lerneinheit eine Reflexion des Gelernten und eine Rückmeldung der Lehrkraft erfolgen muss. Dies sollte zwar in jeder Unterrichtsstunde stattfinden, jedoch ist sie beim eigenständigen, situierten Lernen besonders wichtig, da hier nicht zwangsläufig ein konkretes Lernziel vorgegeben ist und der entscheidende Fokus auf dem Lernprozess und nicht etwa dem Produkt liegt. Dieser kann aber aufgrund der Form des Lernens zum größten Teil implizit erfolgen, da der Lerner stets auf ein vermeintliches Lernziel fokussiert ist und sich des eigentlichen Lernvorgangs meist nicht bewusst ist. Dieses implizite Lernen begleitet uns bereits seit unserer Kindheit, wurde allerdings bis heute noch nicht gänzlich erforscht. Da es aber einen sehr großen Teil unseres erlernten Wissens ausmacht und auch mit der kognitiv-konstruktivistischen Lerntheorie in Verbindung steht, wird im folgenden Kapitel genauer auf die Mechanismen des impliziten Lernens eingegangen.

5.2 Implizites Lernen

Zunächst muss der Begriff „Implizites Lernen“ genauer erläutert werden, da es in der Wissenschaft diverse Definitionen und Theorien dazu gibt. Diesbezüglich wird als erstes eine Begriffsklärung vorgenommen, in der auf die verschiedenen Lernmodi und deren Unterschiede eingegangen wird. Anschließend kann eine Konkretisierung des impliziten Wissens, im Hinblick auf die Funktionsweise stattfinden und die Verbindung zum spielerischen Lernen genauer dargestellt werden.

5.2.1 Begriffsklärung

Erstmalig beschrieben wurde der Begriff des impliziten Gedächtnisses von Polanyi 1966[45]. Die ersten durchgeführten Studien zu diesem Thema kamen anschließend von Reber (1989), der sich ebenfalls intensiv mit impliziten und expliziten Gedächtnisleistungen beschäftigte und impliziertes Lernen, anhand seiner Forschungsergebnisse zum Grammatiklernen, als einen inzidentell ablaufenden Prozess charakterisierte. Da es zu dieser Zeit keine ausführlicheren Forschungsansätze gab, wurden die Begriffe des impliziten und inzidentellen Lernens synonym verwendet. Obwohl man einige Zeit später herausfand, dass es sich um zwei unabhängig voneinander stattfindende Lernmodi handelt, werden die Wendungen noch heutzutage immer wieder gleichbedeutend genutzt, da sie sich in gewissen Punkten überschneiden können (vgl. Berry & Dienes 1993; Oerter 2000; Käser & Röhr-Sendlmeier 2002). Diverse Studien und Forschungen wurden zu dem Thema geführt, konnten aber bislang noch keine konkreten Ergebnisse liefern (Buchner 1993; Neuweg 2015). Dies ist der Tatsache geschuldet, dass es sehr schwierig ist ein unbewusstes Verhalten mit einem Bewussten zu vergleichen, da man das Unbewusste nicht als Variable vorgeben kann. Mittlerweile konnten jedoch einige Kennzeichen ausgemacht werden, anhand derer man die einzelnen Lernmodi voneinander unterscheiden kann. Trotzdem ist diese Unterteilung nicht stringent durchführbar und teils schwierig zu differenzieren, weil die Übergänge von einem Lernmodus in den anderen fließend sind (Buchner 1993; Käser & Röhr-Sendlmeier 2012a; Reber 1989). Für eine Feststellung, ob es sich um explizites, implizites oder inzidentelles Lernen handelt, müssen drei Aspekte

[45] Michael Polanyi gilt als einer der Ersten, die sich intensiv mit dem impliziten oder auch stillen Wissen (tacit knowledge) auseinandergesetzt haben. In seinem Buch The Tacit Dimension geht er auf die Unterschiede zwischen dem impliziten Wissen (know-how) und dem expliziten Wissen (know-that) ein. Quelle: Polanyi, M. (1966). The Tacit Dimension. Chicago: The University of Chicago Press.

untersucht werden, welche auf die Bewusstheit, die Aufmerksamkeit und die Intentionalität des Lernens eingehen (Käser & Röhr-Sendlmeier 2012b, 48). Während beim expliziten Wissen dem Lerner der Lernvorgang bewusst ist, handelt es sich beim impliziten Wissen um eine Form des unbewussten Lernens (Käser & Röhr-Sendlmeier 2012a, 13). Auch wenn die Aufmerksamkeit dabei nicht auf die Lernabsicht gerichtet ist, weist implizites Lernen trotzdem eine Struktur in Zusammenhängen und Handlungskompetenzen nach (Käser & Röhr-Sendlmeier 2012a, 15). Beim inzidentellen Wissen ist der Lernprozess ebenfalls unbewusst, zusätzlich aber auch ohne Aufmerksamkeit und Intentionalität. Das Lernen wird beschrieben als jenes, welches ohne Absicht des Erinnerns erfolgt (vgl. Polanyi 1966). Der entscheidende Unterschied zwischen dem impliziten und inzidentellen Lernmodus liegt im Lernmoment. Während es sich beim inzidentellen Lernen um einen punktuellen Lernmoment handelt, kann das implizite Lernen einen prozeduralen Lernvorgang aufweisen (Käser & Röhr-Sendlmeier 2012a, 14). Das implizite Wissen entsteht durch eine intensivere Beschäftigung mit dem neuen, unbekannten Material, wohingegen das inzidentelle Wissen auf den kurzen, beiläufigen Moment mit dem Lernobjekt beschränkt ist (ebd.). Die so intentionale und konzentrierte Beschäftigung mit dem Lernmaterial, kann das Vorurteil entkräften, dass es sich beim impliziten Lernen nur um beiläufige, absichts- und anstrengungslose Lernprozesse handelt (Neuweg 2015, 199). Trotz dieser zielgerichteten und mit voller Aufmerksamkeit vollzogenen Lernprozesse, hat der Lerner dennoch nicht das Gefühl, dass er lernt, da die Vorgänge unbewusst passieren. Diese implizite Art des Lernens ist sozusagen die natürliche Form des Lernens, neben der Konditionierung und Nachahmung (Oerter 2012, 399). Aufgrund des nachhaltigen Lerneffekts, sollte diese Lernform besonders betrachtet werden.

5.2.2 Konkretisierung des impliziten Wissens

Wie bereits beschrieben, ist die Untersuchung der Lernmodi aufgrund der fließenden Übergänge immer noch eine Herausforderung. Zusätzlich kann bei den Lernenden nicht genau untersucht werden, inwieweit Erfahrungen, Erinnerungen und die eigene Intuition bei der Kontrolle mit einfließen. Entscheidend bei der impliziten Forschung ist die Transferleistung, die sich aus dem inzidentellen Lernen ergibt (Buchner 1993, 6). Also wie gut jemand das unbewusst Gelernte auf eine neue, völlig andere Aufgabe übertragen und sie trotz gefühltem „Unwissen“ lösen kann. Diese unbewusste Art des Lernens ist uns Menschen sowie allen Säugetieren angeboren. Ebenso wie die Säugetiere, die für sie

wichtigen Jagd- und Kampffähigkeiten, durch die spielerische Erprobung an ihren Eltern oder Geschwistern erlernen, eignen wir uns bereits als Babys und Kleinkinder unbewusst Wissen und Fähigkeiten an, die bis heute in unserem Gedächtnis eingespeichert sind, indem wir Personen und Handlungen spielerisch durch Nachahmung und Wiederholung imitieren (vgl. Baer 1999). Die meisten dieser in der Kindheit erlernten Handlungen sind dabei in unserem Gehirn so fest verankert, dass wir sie automatisch ausführen und nicht mehr darüber nachdenken müssen. In der Regel fällt es uns sogar schwer diese abgespeicherten, intuitiven Handlungen in Worte zu fassen und jemand anderem zu erklären. Dies ist der Punkt an dem das ‚know-that' ein ‚know-how' wird (vgl. Polanyi 1966). Dabei kann der Austausch dieser Erfahrungen in jedweder Art, beispielsweise durch Beobachtung oder gemeinsame Praxis, vonstatten gehen. "Learners have to experience (learning by doing) or observe (apprenticeship) what had not and cannot be captured in rules" (Neuweg 2015, 238). Der Begriff implizites Wissen bezeichnet also Fähigkeiten, die in der Regel nicht oder nur schwer explizier- oder verbalisierbar sind und aus diesem Grund auch häufig schweigendes Wissen genannt wird. Viele schulische Lernziele gehen bereits auf das implizite Gedächtnis zurück, wie zum Beispiel die vier Grundrechnungsarten oder das grammatikalische Wissen (Oerter 2012, 400), welches wir zwar beherrschen, aber auf Nachfrage eines Anderen wahrscheinlich nicht erklären könnten. Besonders immer wiederkehrende und alltägliche Handlungssituationen gehen aufgrund der ständigen Wiederholung von Wissen in Erfahrung über. Aus diesem Grund sollte man sich darüber Gedanken machen, ob es möglich und vor allem sinnvoll wäre, schulisches Lernen vermehrt implizit statt intentional zu vermitteln, um eine Nachhaltigkeit des Gelernten zu erreichen. Denn wie bereits Oerter feststellte, kann es zwar Phasen des bewussten Lernens, aber nicht des intentionalen Lernens geben, da sich die Lernenden nicht das Ziel gesetzt haben, eine bestimmte Leistung oder ein bestimmtes Wissen zu erlangen (2012, 393).

5.3 Folgerungen für schulisches Lernen

„Das Lernen ist nicht das eigentliche Ziel des Handelns der lernenden Person"
(Käser & Röhr-Sendlmeier 2012b, 50). Aus diesem Grund sollte wie von Pramling Samuelsson und Asplung Carlsson (2007) gefordert, viel mehr Wert auf den Lernprozess, als auf das Lernziel gelegt werden. Dabei sollte das primäre Ziel von Unterricht sein, das Interesse bei den Schülern zu wecken und sie zum selbstständigen Lernen und Entdecken zu motivieren (Käser & Röhr-Sendlmeier 2012c). „Da Interesse sogar beiläufiges Lernen

unterstützt, ist ein Unterricht, der bei Schülerinnen und Schülern Interesse weckt, selbst dann nachhaltig erfolgreich, wenn kognitive Lernziele nur in geringem Maße erreicht werden“ (Käser & Röhr-Sendlmeier 2012c, 218). Das Bildungsangebot sollte aus diesem Grund anschlussfähig, viabel, situiert und relevant sein sowie neugierig machen (Siebert 2003, 116). Um bei möglichst vielen Schülern dieses Lerninteresse und die Motivation zu erreichen, muss darauf geachtet werden, dass die Lehrtexte adressatengerecht formuliert sind und eventuell durch den Einsatz von bildlichen Informationen eine Differenzierung gewährleistet wird. Zusätzlich muss der Kompetenzstand der Schüler analysiert werden, um eine entsprechende, situationsbedingte Erstellung von Unterrichtsmaterial zu ermöglichen. „Ferner ist wichtig, dass Lernende nicht nur Wissen erwerben, sondern dass ihnen auch realistische Probleme geboten werden, bei denen sie den Anwendungskontext des Wissens kennen lernen“ (Gudjons 2007, 146). Das heißt, dass die Schüler ihr eigenes Wissen aus individuellen Erfahrungen heraus eigenständig aufbauen müssen und dass aus diesem Grund die Lernumgebungen möglichst nah an der Lebenswelt der Schüler angelehnt sein und realistisch gehalten werden sollten. “Contextualising knowledge to concrete situations cannot be learnt explicitly. This is why learning to perform in real life contexts often requires implicit learning” (Neuweg 2015, 238). Anders als durch das intentionale Lernen aus Lehrbüchern, aus denen die Schüler lediglich Daten und Fakten ziehen können, soll den Schülern die Möglichkeit für selbstgesteuertes Lernen ermöglicht werden, denn erst dadurch kann bei ihnen aus den Daten ein Wissen entstehen. Empfehlenswert ist also ein situierter, selbstgesteuerter Unterricht, dessen Voraussetzung strukturierte Arbeitsanweisungen sind, was eine detaillierte Vorbereitung und dementsprechend mehr Zeit- und Arbeitsaufwand bedeutet. Auch bedeutet es in der Regel eine Unterrichtsverschiebung von einem lehrerzentrierten hin zu einem schülerzentrierten Unterricht, was bei den Lehrenden die Fähigkeit voraussetzt, die Verantwortung über Lernprozesse in Schülerhände abzugeben.

Ziel ist es bei den Lernenden Problemlösekompetenzen, eine flexible Anwendung dieser und somit ein nachhaltiges Wissen zu erreichen. Da ein großer Teil unseres Wissens nebenbei, unbewusst, aber auch spielerisch entstanden ist und weiterhin auf diese Weise entsteht, lässt sich zusammenfassend sagen, dass das implizite Wissen als Vermittlungsform von Lernen eine wichtige Rolle spielt (Wulf 2017, 622). Daher sollten wir uns intensiver mit dieser Art und Weise der Wissensvermittlung auseinandersetzen. Aufgrund der angeborenen spielerischen Neugierde, neue Dinge zu erlernen, lässt sich schlussfolgern, dass implizites Lernen meist in Spielhandlungen eingebettet ist (Hille & Hoffmann

2012, 386). So sollte man sich gerade dem Spielen, durch das wir in der Jugend so viele Dinge erlernt haben, näher zuwenden und überlegen, ob Spielen und somit das situierte, implizite Lernen, auch im Unterricht eine mögliche und eventuell auch passendere Unterrichtsmethode darstellen könnte.

6. Spielend lernen (Y.E.)

Wolfgang Menzel sagte einst: „Wer in der Schule nicht spielen lernt, lernt nicht lernen." Und wer nicht lernt zu lernen, der lernt nicht zu leben (vgl. Döring 1997). Denn genauso wie das Lernen selbst, muss auch das Leben gelernt werden und dies muss nicht zwangsläufig immer intentional erfolgen, sondern kann auch auf spielerische Art und Weise vonstattengehen (Döring 1997, 250). So ist es nicht verwunderlich, dass es zwischen den beiden Begriffen Spiel und Schule viele Gemeinsamkeiten gibt, angefangen mit dem lateinischen Begriff ludus, welcher sowohl mit Spiel als auch mit Schule übersetzt werden kann (Kriz 2004). Dabei ist Lernen ein lebenslanger Prozess, welcher nie gänzlich abgeschlossen ist (vgl. Döring 1997; Pramling Samuelsson & Asplung Carlsson 2007; Sutton-Smith 1978[46]). Wie bereits in Kapitel 5 dargestellt, beginnt unser Lernprozess spielerisch im Kleinkindalter und zieht sich auf diese Weise bis zum Eintritt in die Schule fort, wo dann das kognitive Lernen im Vordergrund steht und Spielen an solch einem leistungsstarken bzw. leistungsorientierten Ort nicht toleriert wird (Keller 1992, 252). Doch wieso muss das spielerische Lernen in der Schule enden? Warum besteht die Schule eher aus Zwang als aus Spiel (Flitner 1996, 14), obwohl Spontanität zu den Voraussetzungen gelungener Lernprozesse gehört (Edelstein 1992, 183)? Döring zeigt auf, dass bereits Schiller (1965)[47] sowie Huizinga (1956)[48] verdeutlicht haben, dass der Mensch durch das Spiel geformt wird und eine Entwicklung in kultureller, gesellschaftlicher und bildungsrelevanter Form erlebt (Döring 1997, 37). Dabei muss das Spiel nicht erst gelernt werden, sondern ist eine natürliche Neigung eines jeden Kindes und sogar eines jeden Tieres

[46] Brian Sutton-Smith (1978). Die Dialektik des Spiels: eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf: Hofmann.
[47] Friedrich Schiller (1759-1805) beschäftigte sich in seinen Briefen ‚Über die ästhetische Erziehung des Menschen' mit dem Spieltrieb des Menschen. Eines der wohl bekanntesten Zitate: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt" entstammt aus dieser Schriftenreihe. Quelle: Schiller, F. (1965). Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. (Erstveröffentlichung 1795). Stuttgart: Reclam.
[48] Johan Huizinga (1872-1945) ist ein niederländischer Historiker, der 1938 sein Buch mit dem Titel Homo ludens veröffentlichte (Deutsche Fassung 1956) und sich in seinem Werk mit der Verbindung zwischen Spiel und Kultur befasste. Quelle: Huizinga, J. (1956). Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt Verlag.

(Brougère 2017, 425). Dinge die während des Spielens gelernt werden, bleiben nicht als Lerntätigkeit in Erinnerung und man hat Spaß dabei (Baer 1999, 75). Denn Spielen macht Spaß und wird nicht als Arbeit definiert. „Schon der Ausdruck ‚spielend lernen' weist darauf hin, dass Lernen im Spiel scheinbar mühelos gelingt, eben nebenbei" (Oerter 2012, 397). Dabei wird dem spielerischen Lernen, im Gegensatz zum intentionalen Lernen, eine Leichtigkeit unterstellt (Cramm, Malo & Wist 2009, 37). Spielende sind in der Regel auch motivierter, denken problemlösungsorientierter und können sich an unterschiedliche Anforderungen und Schwierigkeitsgrade anpassen (ebd.). Denn anders als beim Lehren, wo die Einflussnahme von außen kommt, kommt das Spielen aus der intrinsischen Motivation heraus (Pramling Samuelsson & Asplung Carlsson 2007, 151) und ist somit deutlich effektiver und nachhaltiger, was den Lernerfolg angeht. Zusätzlich verbindet das spielerische Lernen „die Anstrengung und Motivation, ein Spiel zu gewinnen, mit dem Erlernen, Anwenden und Trainieren von Wissen und Fertigkeiten, wobei der Fokus sowohl auf neuen als auch auf der Vertiefung bereits vorhandener Kompetenzen liegen kann" (Cramm, Malo & Wist 2009, 37). Wenn Lernen also produktiv sein soll, braucht es den Moment aktiver Direktheit, welches schon Piaget dem spontanen Lernen im Spiel zugeschrieben hat (Edelstein 1992, 188). Im Hinblick auf all die positiven Nebeneffekte des Spiels, sollte dieses Thema etwas genauer betrachtet und sich mit der Frage auseinandergesetzt werden, wieso das Spielen in der Schule meist nur als Auflockerung zwischen den Lernphasen dient und nicht als eigentlicher Lernprozess genutzt wird. Dazu wird zunächst ein kurzer Blick auf die Geschichte des Spiels geworfen, bevor die Spieltheorie und die Spielpädagogik näher erörtert werden. Im Anschluss daran wird auf die Lernspiele, deren Aufbau, Einsatz und Auswirkungen auf den Unterricht eingegangen, ehe die Folgerungen für das schulische Lernen nochmals aufgegriffen und konkretisiert werden.

6.1 Geschichte des Spiels

Spiele gab es in jedem Kulturkreis, zu jeder Zeit. Ob das infantile Spiel der Kinder oder die Kampfspiele der Gladiatoren in der Antike. Das Spiel findet sich überall (vgl. Renner 2008). Bis heute konnte die Wissenschaft allerdings nicht gänzlich klären, ob der Mensch bereits von Geburt an einen Spieltrieb besitzt. Es gibt aber verschiedene Indikatoren die dafür sprechen, beispielsweise das „Mund-offen-Gesicht" oder die Tatsache, dass Jungtiere sowie Menschenkinder von sich aus andere zum Spielen animieren, ohne dass sie sich dieses Verhalten von den Erwachsenen abgeschaut haben (Kauke 1992, 11). Auch

werden gerade durch das Spiel wichtige Dinge des alltäglichen Lebens, wie beispielsweise Flucht- und Kampfreaktionen oder Partnerspiele, trainiert und für einen eventuell eintretenden Ernstfall ausgebildet (Kauke 1992, 14ff.). Dabei werden die Reaktionen und Verhaltensweisen durch das Spiel nicht bewusst trainiert, sondern lediglich nebenher (latent) gelernt, wobei die „gelernten" Informationen aber im Hirn verankert bleiben und bei Bedarf wieder abgerufen werden können (Kauke 1992, 18). „Spielen scheint also in der frühen Kindheit die Form motivierten Lernens schlechthin zu sein" (Calliess 1992, 227). Aufgrund dieser Tatsachen, wird das Spiel in der Regel dadurch charakterisiert, dass es lustvoll, spontan und frei ist (Pramling Samuelsson & Asplung Carlsson 2007, 151), wodurch es lange Zeit als Pendant zum Alltag, der Arbeit und dem Ernst galt (Holze & Verständig 2014, 129). Dies änderte sich mit der Zeit der Industrialisierung, der Trennung von Wohn- und Arbeitsort sowie der aufkommenden Reformpädagogik, gegen Ende des 19. Jahrhunderts (Döring 1997; Renner 2008). So wurde das Spiel zu dieser Zeit erstmalig als ein wichtiger Teil der Erziehung angesehen und sollte von den Erziehern umgesetzt werden, bzw. sollten die Erzieher den Kindern die nötige Zeit und den benötigten Raum zum Spielen geben (Renner 2008, 19). Alle Reformer dieser neuen Pädagogikbewegung waren sich in dem Punkt einig, dass die Schüler selbsttätig werden sollten und diese Selbsttätigkeit in den Unterricht integriert werden sollte. Dabei wurde deutlich, dass die Einbringung von Spielen und Spielmitteln sowohl vielfältig als auch pädagogisch fruchtbar ist und eine Erweiterung des pädagogisch-didaktischen Repertoires der Lehrenden ermöglicht (Döring 1997, 40f.). Erst durch die Reformpädagogik und die dadurch in den Unterricht eingebauten Spiele bzw. Spielansätze, wurde die Entwicklung der Schüler systematisch und lerngerecht gefördert und somit ein Einklang zwischen der Kindsentwicklung und der Schulleistung erreicht (Döring 1997, 45). Folglich ist das Spiel bis heute ein wichtiger Teil der Entwicklung und stellt, aufgrund der stetigen Ludifizierung der Gesellschaft, einen uns umgebenden Teil der Umwelt dar (Holze & Verständig 2014, 129). Angesichts dessen wird im Kapitel 6.2 die hier angerissene Spieltheorie näher erläutert sowie auf den Einfluss der Merkmale des Spiels auf die Spielpädagogik eingegangen.

6.2 Spieltheorie und Spielpädagogik

„Menschliches Spiel ist demnach evolutionär und kulturell verankert" (Renner 2008, 27). Jedoch gab es zwei Seiten der Betrachtung von Spielen. Einige Philosophen und Psychologen dachten, dass Spiel lediglich ein Überschuss an Energie sei, wieder andere

erkannten, dass Spiel zur Entwicklung der Kinder beisteuerte und ihnen die Möglichkeit eröffnete wichtige Fähigkeiten zu erlernen und zu festigen (Renner 2008, 20f.). Bereits Jean Piaget (1969) stellte in seiner Spieltheorie dar, dass sich die Intelligenz der Kinder während des Spiels entwickelt (Döring 1997, 21). Er konnte aufzeigen, dass schon Kinder ab dem 11.-12. Lebensjahr abstrahieren, von allgemeinen Gesetzmäßigkeiten auf konkrete Sachverhalte schließen und selbstreflektieren, also über ihre eigenen Gedanken nachdenken können (Piaget 1969 zitiert nach Renner 2008, 76). Dabei lernt das Kind nicht etwas für die reale Wirklichkeit, sondern vergrößert in erster Linie den Bereich seiner Möglichkeiten, indem es so tut, als ob etwas sein könnte und spielt, was alles sein kann (Fritz 1993, 17). Anders als das Lernen selbst, hat das Spiel nicht den Zweck ein bestimmtes Ziel zu erreichen, da meist der Weg selbst das Ziel ist, dadurch dass Erfahrungen gemacht werden, die in der Wirklichkeit so nicht hätten stattfinden können (Baer 1999; Flitner 1996). Ferner ist das Spiel von zentraler Bedeutung für mögliche Problemlösungen im Spiel, aber auch im realen Leben (Renner 2008, 260).

Entscheidend für die Einsetzung des Spiels als ein pädagogisches Erziehungsmittel war, wie bereits zuvor erwähnt, die Reformpädagogik zur Weimarer Zeit (Baer 1999, 9). Spielpädagogik wurde derweil verstanden als Mittel zur Vermittlung von Lerninhalten, was durch eine spielerische Einkleidung in Form von Lernspielen oder Interaktionsspielen passierte und nicht als das eigentliche Lernziel (Heimlich 1993, 107). Demzufolge besteht für Baer die Spielpädagogik aus zwei wichtigen Anwendungsgebieten, nämlich der Erziehung zum Spielen sowie der Erziehung mit und durch das Spiel (1999, 9). Die Erziehung zum Spiel schreibt dem Spiel dabei eine wichtige Rolle zu und fordert, dass besser und mehr gespielt wird (ebd.). Die Erziehung mit und durch das Spiel ist hingegen darauf bedacht, dass mit Hilfe von Spielen besser gelernt wird (ebd.). Spielen heißt Erfahrungen zu machen, Verhalten zu erproben, Zusammenhänge zu erkennen und zu begreifen sowie sich Orientierung zu verschaffen (ebd.). Beim Spielen wird nicht nur unbewusst gelernt, es ist auch im Rahmen schulischer Lernprozesse möglich spielerische Umgangsweisen und Verhaltensweisen mit Lerninhalten zu realisieren (Heimlich 1993, 106). Überdies wurde ersichtlich, dass Spielen und Lernen sich in vielerlei Hinsicht überschneiden. Unter anderem zeichnet sich Spiel dadurch aus, dass es Wissen schafft, Fähigkeiten entwickelt und trainiert, der Sozialisation dient, die kognitive Entwicklung beeinflusst, sowie Kommunikationskompetenzen fördert (Döring 1997; Pramling Samuelsson & Asplung Carlsson 2007). Döring stellt außerdem folgende sechs Gründe für die Grundlegung einer modernen Spielpädagogik und Spieldidaktik dar (1997, 56): Erstens stellt das Spiel eine

pädagogische Wertigkeit dar, da es zur menschlichen Entwicklung beiträgt. Zweitens hat der Spielbegriff einen hohen Praxisbezug inne. Drittens ist der Spielbegriff vielseitig und ermöglicht einer Lehrperson mit einem breiten Repertoire diverse Möglichkeiten. Viertens wird das institutionelle Lernen als ein Erfahrungsraum für die Lernenden definiert. Fünftens wird die pädagogische Wertigkeit einer Lehrperson als Spielleiterin unterstützt und sechstens steht das Spiel, wenn es denn, wie anderer Unterricht auch, sorgfältig geplant, vorbereitet und umgesetzt wird, dem restlichen Unterricht in nichts nach und es bleibt trotzdem noch genügend Zeit für andere Lern- und Unterrichtsformen erhalten. Die thematische Auswahl der Spiele ist dabei von zweitrangiger Bedeutung. Vielmehr sollte darauf geachtet werden, dass die Spiele zu den Kindern passen und deren Kompetenzen, Fähigkeiten und Möglichkeiten umfassend erweitern können (Fritz 1993, 18). Daraus ergibt sich für die Lehrpersonen spieldidaktisch, dass sie eine Fülle verschiedener Spiele und Spielformen parat haben müssen, kompetent damit umgehen und sie pädagogisch gezielt einsetzen können sollen (Döring 1997, 60). Um diesen Maßstäben gerecht zu werden, muss sich zuerst damit beschäftigt werden, welche Anforderungen an solche Spiele gestellt werden, wie sie aufgebaut sind und wie sie gezielt im Unterricht ein- und umgesetzt werden können.

6.3 Spielpädagogik im Unterricht – Lernspiele

Der Einsatz von Spielen im Unterricht ist also erwünscht und sollte auch im Hinblick auf die Reformpädagogik soweit umgesetzt werden, dass die Schüler gemäß ihren Fähigkeiten optimal gefördert und gefordert werden. Was jedoch genau mit dem Begriff Lernspiele gemeint ist und wie dieser definiert wird, kann leider aufgrund der Fülle an Begriffsbestimmungen und Termini nicht gänzlich geklärt werden. Fakt ist jedoch, dass eine Erläuterung benötigt wurde, die eine Trennung zwischen den eigentlichen, schulischen Lernmitteln (Arbeitsmitteln) und den Spielmitteln ermöglicht (Retter 2003, 140f.). Unter Lernmitteln, welche als Spielmittel in der Schule eingesetzt werden, versteht man Materialien zur kognitiven und psychomotorischen Schulung, Materialien zur Förderung sprachlicher Kompetenzen, ebenso wie zum Umgang mit mathematischen Strukturen sowie der Vermittlung elementaren Sachwissens (Retter 2003, 141). Dabei sind Lernmittel keineswegs bloße Beschäftigungsmittel, die etwas Entspannung in das Arbeitsleben bringen sollen, sondern richtige Arbeitsmittel, die einem bestimmten Zweck dienen und eine Aufgabe enthalten (Prelle 1951 zitiert nach Retter 2003, 141).

Da es in der vorliegenden Arbeit lediglich um eine Überarbeitung des Spiels Kreditpoly geht und dieses Spiel aufgrund der eben beschriebenen Gegebenheiten zu den Lernspielen dazugezählt werden kann, ist an dieser Stelle eine weitere und umfangreichere Erläuterung des Begriffs Lernspiele nicht vonnöten. Zusätzlich muss erwähnt werden, dass in dieser Arbeit der Lernspielbegriff etwas weiter gefasst wird und auch Lernspiele umfasst, die besonders auf den Lernprozess fokussiert sind und somit kein direktes Ziel verfolgen. Mit dem hier verwendeten Begriff werden also alle Materialien eingeschlossen, die implizites Lernen anhand von spielerischen Elementen verbinden, wie eben das Lernspiel, aber auch die spielerische Einkleidung (vgl. Döring 1997). Wie man sich solche Lernspiele vorstellen kann, das heißt, wie sie aufgebaut sind und welche Einsatzmöglichkeiten es im Unterricht gibt, wird in den folgenden Kapiteln verdeutlicht.

6.3.1 Aufbau von Lernspielen

Das Erfinden von Spielen stellt den Erfinder vor eine komplexe Praxis, da Elemente, Züge und Ziele immer wieder verändert und verschoben werden können, teils sogar müssen (Schäfer & Thompson 2014, 15). Auch gibt es, wie bereits Kamper festgestellt hat, keine Regeln für das Erfinden von Regeln eines Spiels (1991, 116), was die Struktur nur noch komplexer macht, da es keinen wirklichen Startpunkt bzw. Beginn beim Spielerfinden gibt. Eine Möglichkeit anzufangen ist, sich in erster Linie mit dem Aufbau und den äußeren Gegebenheiten von Lernspielen auseinanderzusetzen. Damit Lernspiele in ihrer Bezeichnung als kognitiv lernfördernde Arbeitsmittel eine korrekte Anwendung finden, sollten die vier Elementen der Spielsituation, nämlich Spielzeit, Spielraum, Spielpartner und Spielmittel, genauer betrachtet werden (Heimlich 1993, 124).

Spielzeit

Die Spieldauer sollte gut gewählt werden. Alles unter 45 Minuten wird nicht empfohlen, da man sich nicht richtig auf ein Spiel einstellen kann und keine wirkliche Spielatmosphäre entsteht (Fritz 1993, 145). Länger als zwei Stunden sollte ein Spiel aber auch nicht dauern, da Spielen zwar Spaß macht, aber auch anstrengend sein kann und bei anhaltender Spieldauer die Lust und Laune verloren gehen. Besonders bei länger andauernden Spielen kann das dazu führen, dass die Spieler nur noch mitspielen ohne sich tatsächlich am Spielgeschehen zu beteiligen (ebd.). In diesem Fall wäre es beispielsweise

möglich, mit neu eingebrachten Spielen oder Veränderungen im Spielgeschehen, der Monotonie entgegenzuwirken (ebd.).

Spielraum

Darunter werden, neben dem allgemeinen Ort des Spielens, auch die äußeren Gegebenheiten gezählt. Am Ort selbst ist meist nichts veränderbar, da der Klassenraum in der Regel vorgegeben ist und kaum Änderungen möglich sind. Eine mögliche Überlegung wäre aber, das Spiel in Abhängigkeit vom Thema, draußen stattfinden zu lassen. Ebenso sollte darauf geachtet werden, dass das Spiel frei ist, das heißt, dass die Spielenden sich freiwillig dazu entschieden haben zu spielen, da ein Spiel unter Zwang und Befehl im eigentlichen Sinne kein Spiel mehr ist (Wittig 2014, 161f.; vgl. auch Huizinga 1956). Des Weiteren muss auch ein Spiel bindende Regeln enthalten, die zwar verändert und angepasst werden können, dem Ganzen aber eine Struktur verleihen (vgl. Döring 1997; Huizinga 1956; Retter 2003). So wie Huizinga (1956) das Spiel Monopoly als immer wieder spielbar beschrieben hat, da es zwar Regeln hat, die aber auf Grund der vorherrschenden Umstände immer im begrenzten Rahmen funktionieren (Wittig 2014, 166f.). Das heißt, dass es bis zum Schluss ungewiss ist, wer gewinnen wird und es auch jedes gespielte Mal ganz anders verlaufen kann, sodass es nicht langweilig wird, obwohl das Spiel selbst in der Regel keine Änderung erfährt. Die einzige wirkliche Veränderung erfolgt in der Zentrierung des Unterrichts, die von einer eher lehrerzentrierten Form in eine schülerzentrierte Form übergeht (Döring 1997, 31). Während von den Schülern der aktive Part gefordert wird, schlüpft die Lehrperson indes in die passive Rolle des Lernbegleiters, Unterstützers und Helfers.

Spielpartner

Der Spielpartner ist, neben der Wahl des richtigen Spielmittels, eines der wichtigsten Elemente, da die Spieler in der Regel nur spielen, wenn sie mit jemandem spielen können und dürfen, mit dem sie gerne spielen. So sollte darauf geachtet werden, dass eventuelle Spannungen im Klassenraum vorher geklärt oder die Gruppen von den Schülern selbst gewählt werden. Auch sollte gerade in der Schule darauf geachtet werden, dass es zum einen nicht zu viele Einzelgruppen gibt, die man am Ende nicht überblicken kann, aber auch keine zu großen Gruppen, in denen jeder Einzelne entsprechend lange warten muss, bis er wieder an der Reihe ist. Ein gutes, ausgewogenes Verhältnis zwischen

Gruppengröße und Gruppendynamik ist besonders entscheidend für ein gut funktionierendes Spiel.

Spielmittel/Spielmaterial

„Prinzipiell ist Spielmaterial wertvoll, wenn es ein optimales Verhältnis zwischen Spielbedürfnis, pädagogischer Absicht und Realisierungsmöglichkeiten gewährleistet" (Kauke 1992, 171). Das heißt, dass das Spiel selbst ästhetisch und ansprechend gestaltet, es am besten durch Variationen immer wieder spielbar sein sollte und vor allem die Schüler weder über- noch unterfordern darf (Kauke 1992, 166f.). Daher sollte man eventuell im Vorfeld eine Sachanalyse unter bestimmten Kategorien durchführen, um zunächst die Eignung für die Gruppe festzustellen. Einen solchen Kriterienkatalog findet man beispielsweise bei Fritz (1993), der festgestellt hat, dass unter anderem der Umfang und die Aktivierung im Spiel wichtig sind, auch die Intensität und der Abwechslungsreichtum, ebenso wie die Originalität der Spielidee. Selbst das Tempo sowie die Schwierigkeit der Regeln sind von Bedeutung. Diese Kriterien beurteilen nicht, ob das Spiel gut oder schlecht ist, sondern lediglich, ob das gewählte Spiel für die Gruppe geeignet ist. Die didaktischen Anforderungen an ein Spiel sind hingegen dieselben wie die einer Unterrichtsstunde. Es müssen curricular abgestimmte Pläne und Themen vorgewiesen, Lernziele festgelegt werden sowie eine Einbindung in die jeweilige Unterrichtseinheit erfolgen (Döring 1997, 30). Genauso müssen für das Spiel notwendige Materialien vorbereitet und zur Verfügung gestellt werden und eine Evaluierung der Lernergebnisse stattfinden (Döring 1997, 31). Dabei sollte das Spiel so nah wie möglich an der Realität der Schüler angelehnt sein, damit eine spätere Übertragung auf die Wirklichkeit überhaupt erst möglich ist und das eigentliche Lernziel, mit dem Transfer in die Alltagswelt, erfolgreich erreicht wird (vgl. Wittig 2014).

6.3.2 Einsatz von Lernspielen

Der Einsatz von Lernspielen sollte nicht nur zwischen den Lernabschnitten als eine Art der Auflockerung angesehen werden bzw. erfolgen, sondern systematisch im Unterricht etabliert sein (Döring 1997, 13ff.). Auch Daublebsky fordert die Einführung des Spiels bzw. spezieller Spielstunden in den Unterricht, um etwaige Defizite der Kinder auszugleichen (1992, 8f.). Dieser Ausgleich erfolgt durch das selbst gewählte Lerntempo der Schüler, die differenzierten Aufgaben im Spiel, aber auch dadurch, dass der Lernprozess

im Vordergrund steht und kein richtiges und vor allem für alle gleich zu erreichendes Lernziel vorgegeben wird. Dabei macht Daublebsky deutlich, dass der Einsatz von Spielen keineswegs nur für kleine Kinder sinnvoll ist, sondern dass Spiele für jede Altersgruppe lernfördernd und nützlich sein können (ebd.). Die Spielenden können während des Spielens ihre Bedürfnisse und Gefühle besser in die Situation einbringen, als während einer normalen Unterrichtsstunde, zusätzlich können sie aktiv und selbstbestimmt handeln und die Konsequenzen ihres Handelns gleich selbst erleben (Calliess 1992, 250). Trotzdem bleibt das Spiel eine unwirkliche Wirklichkeit, da es zwar gesellschaftliche Handlungsmöglichkeiten bietet, die der wirklichen Welt entsprechen, diese aber keinerlei Auswirkungen auf diese haben (Schäfer & Thompson 2014, 11). Dies verdeutlicht Huizinga beispielsweise an Monopoly, da ein Spieler, der Bankrott geht, im wirklichen Leben nicht um seine Existenz fürchten muss. Trotzdem lernen die Spielenden dadurch, wie ihre gewählten Handlungen sich eventuell auf ihr späteres Leben auswirken könnten, wenn sie sie genauso bestreiten wie im Spiel. Gerade in solchen Themenbereichen können Lernspiele besonders effektiv als Methode eingesetzt werden, da Schüler ihre Handlungen verändern oder sogar umkehren können (Wittig 2014, 163), andere Entscheidungen treffen und somit selbst über den Ausgang des Spiels entscheiden können. Auch können die Spieler immer wieder neue Charaktere werden, was im wirklichen Leben nicht ohne weiteres möglich ist. Lernspiele sollten also auch beim Einsatz stetig Anregungen bieten und möglichst ungewiss in Bezug auf ihren Ausgang sein, da sie sonst vorhersehbar sind oder Langeweile entsteht, falls die Spiele bereits bekannt sind oder schon zu oft gespielt wurden (Calliess 1992, 242; Huizinga 1956; Wittig 2014, 166).

Dabei müssen Lernspiele nicht zwangsweise analog sein. Der Trend geht immer mehr hin zu digitalen Lernspielen (Digital Game-Based Learning, DGBL), die deutlich geringer im Material- und Arbeitsaufwand sind, aber auch vor die gleichen Probleme im Spieleinsatz sowie -aufbau gestellt werden. Trotzdem weisen sie, ebenso wie analoge Spiele, ein hohes Potential auf, gezielt Lernprozesse zu fördern und den Erwerb curricularer Lerninhalte zu ermöglichen (Hense & Mandl 2009, 32).

Spielen sollte daher nicht nur der Abwechslung zwischen den Lerneinheiten dienen, um neue Energien für das eigentliche Lernen zu haben (Daublebsky 1992, 10). Spielen besitzt durchaus die notwendigen Voraussetzungen für gelungene Lernprozesse, wie bereits im Kapitel 6 beschrieben. Entscheidend ist, dass man beim Einsatz von Spielen im Unterricht vor allem Spaß hat. Denn wenn man an etwas Spaß hat, man deutlich länger bei der Sache bleibt (Daublebsky 1992, 14). Um diese Motivation und längere Beschäftigung mit einer

Sache zu erreichen, kann das Lernspiel dabei auch eine spielerische Einkleidung von trockenen Unterrichtsthemen sein, welche man den Schülern dadurch versucht so interessant wie möglich zu gestalten (Döring 1997, 43). Ob dabei eine Täuschung der Lernenden stattfindet, hängt nicht von der Bezeichnung ‚Lernspiel' ab, sondern davon, wie die Lehrperson dieses Unterrichtsvorhaben vermittelt und das Lernspiel als eine angenehme Lernmethode für spezifische Unterrichtsthemen präsentiert (Döring 1997, 48). Wie die Lernspiele von den Schülern aufgenommen werden und welche Möglichkeiten, aber auch Probleme beim Einsatz sie eventuell mit sich bringen, wird im kommenden Kapitel konkretisiert.

6.4 Chancen und Herausforderungen beim Einsatz von Lernspielen im Unterricht

Dass Lernspiele durchaus ihre Einsatzberechtigung im Unterricht haben sowie zahlreiche Vorteile bieten, wurde bereits in den vorausgegangenen Kapiteln des Öfteren erwähnt. Nichtsdestoweniger muss man sich beim Einsatz von Lernspielen auch einigen Herausforderungen stellen, je nachdem wie, wann, wie oft und mit welchen Hintergründen sie im Unterricht eingesetzt werden. Ferner muss man sich bewusst machen, dass das Spiel dabei zweckentfremdet wird, indem es im Unterricht als eine Art Übung zielgerichtet eingesetzt und somit als didaktisches Mittel instrumentalisiert wird (Weiss 2014, 50). Aus diesem Grund bleibt es eine Übung, auch wenn diese auf spielerische Art und Weise erfolgt (ebd.). Das bedeutet auch, dass es für die Lernenden keine Rolle spielt welche Begrifflichkeiten für die Verwendung solcher Spiele im Unterricht genutzt werden, sofern die Lehrperson den eigentlichen Lernzweck offen thematisiert (vgl. Döring 1997). Wichtig dabei ist nur, dass den Lernenden die Anwendung alternativer Arbeitsformen, in diesem Fall die spielerische Einkleidung eines Themas, Spaß bereitet und dass sie sich freuen, spielen zu dürfen. Denn erst durch diese Freude und die damit einhergehende Motivation, können sich Möglichkeiten zum besseren Lernen, anhand von Lernspielen, ergeben. Anderenfalls könnte die bereits erwähnte Zweckentfremdung durchaus problematisch werden. Welche Chancen sich konkret, sowohl für Lehrende, als auch für Lernende ergeben, aber auch welche Probleme eventuell auftreten könnten, wird nachfolgend näher beschrieben.

6.4.1 Chancen und Möglichkeiten

Wie schon zuvor erwähnt, ist Spielen eine natürliche, ursprüngliche Lernform und dient bereits im Kindsalter dem Erwerb von Erfahrungen und diversen Kompetenzen (Daublebsky 1992; Döring 1997; Oerter 2012). Kinder lernen durch das Spielen sich ihre Umwelt handhabbar zu machen und werden dadurch zugleich sozialisiert (Baer 1999, 9). Das Lernen wird dabei zu einer Art nicht direkt wahrnehmbaren Spielbegleiter. Dennoch muss das Spiel nicht zuerst in seine didaktischen Bestandteile zerlegt werden und auch keine Trennung zwischen dem eigentlichen Lernen und dem Ausführen der Tätigkeiten erfolgen (Brougère 2017, 429). In Spielen haben die Lernenden die Möglichkeit sich Dinge nicht nur anzuschauen, sondern sie selber auszuprobieren und somit das ‚learning by doing' anzuwenden (Döring 1997, 47). Auch haben sie die Möglichkeit ihre Gefühle und Bedürfnisse besser in die Situation einbringen zu können und aktiv über ihre Handlungen und Konsequenzen zu bestimmen (Calliess 1992, 250). Durch diese aktive Teilnahme am Unterrichtsgeschehen wird in der Regel automatisch ein Zentrierungswechsel vollzogen. Die Schüler werden auf diese Weise aus der passiven Position in eine aktive, handelnde Position geführt, in der ihre Motivation zur Ausgangsbasis ihres Tuns und zugleich Lernens wird (Döring 1997, 32). Dabei lernen sie in der Regel viermal so viel, wie beim reinen Zuhören (Baer 1999, 11). Die Lehrperson spielt ab diesem Zeitpunkt nur eine nebensächliche Rolle und nimmt die Position des Lernbegleiters ein. Indem die Teilnahme und der Lernprozess spielerisch erfolgen, werden sie von den Lernenden nicht als anstrengend oder unangenehm wahrgenommen (Hense & Mandl 2009, 32). „Dieses spielerische Lernen vermag Schülern sicher das Lernen zu erleichtern und für positive Einstellungen zum Lerninhalt sorgen" (Heimlich 1993, 106). Diese Lerninhalte werden dadurch als genau passend, also weder über- noch unterfordernd wahrgenommen und die Lernsituation als angenehm empfunden (Hoblitz 2015, 220). Aufgrund dieser positiven Einstellung und der persönlichen Motivation der Lernenden, führt es sogar dazu, dass sie sich viel länger, intensiver und emotionaler mit dem Spiel und damit auch mit dem Lernmaterial auseinandersetzen (Hense & Mandl 2009, 32). Sie sind wesentlich motivierter und fokussierter, lassen sich also weniger ablenken und genießen das Spielen, da es als eine Alternative zu herkömmlichen Unterrichtsmethoden angesehen wird (Hoblitz 2015, 216). Folglich vertiefen sie ihr Wissen und haben dennoch Spaß dabei (Hoblitz 2015, 220). Spielen in der Schule dient also dem Zweck, die Schüler zu motivieren ihre eigenen Erfahrungen zu machen, neue Dinge, wie beispielsweise ihre eigenen Regeln, zu erfinden,

aber auch auf neue Problemlösungen zu kommen und neue Lösungsstrategien zu entwickeln (Flitner 1996, 178; Kauke 1991, 156). Infolge dieser höheren Motivation zeigt Döring, auch anhand von Untersuchungen von Einsiedler und Treinies (1994), dass Schüler, die ihre Lernsachen in einer Art Spiel gelernt haben, wesentlich bessere Erfolge aufzeigen, als Schüler, die in anderen Unterrichtsformen gelernt haben (Döring 1997, 49). Weitere Untersuchungen belegten derweil, dass nicht nur die Lernerfolge verbessert werden, sondern auch, dass die so gewonnenen Erkenntnisse wesentlich verlässlicher im Gehirn gespeichert und wieder abgerufen werden können (Kauke 1992, 156). Schlussfolgern lässt sich somit, dass Spielen sich positiv auf die Entwicklung des Gehirns (Zimpel 2011, 9), aber ebenso auf alle anderen Bereiche des Lebens auswirken kann und man aus diesem Grund auch in Bildungsinstitutionen nicht darauf verzichten sollte (Döring 1997, 249ff.). Ferner stellt Spielen eine besondere Möglichkeit dar, die persönlichen Fähigkeiten und Leistungen zu entwickeln und zu verbessern (Döring 1997, 23; Weiss 2014, 35). Erkenntnisse können trainiert und Handlungsmöglichkeiten erweitert werden (Flitner 1996, 58), um flexibel, offen und kreativ auf den Umgang mit eventuell kommenden Situationen vorzubereiten (Kauke 1992, 160). Dadurch wird nicht nur die Selbstständigkeit gefördert, sondern auch eine Ausweitung des Wissens und der Empfindungen erreicht, die für die Persönlichkeitsentwicklung von Nutzen sein können (Einsiedler 1999, 150). Auch wurde gezeigt, dass Lernende beim spielerischen Lernen deutlich risikobereiter sind, als beim intentionalen Lernen, da sie in einem Schonraum agieren und Dinge ausprobieren können, die in der realen Welt möglicherweise schlimme Konsequenzen nach sich ziehen könnten (Bear 1999, 15). Das heißt, sie trauen sich auch an schwierigere Aufgaben heran, die sie sonst im Unterricht wahrscheinlich nicht gewählt hätten und lassen sich durch ein eventuelles Scheitern nicht zwangsläufig demotivieren, gemäß des ‚trial and error-Prinzips'. Dieser Schonraum und damit das Spiel, wird von Fritz als „Probebühne fürs Leben" beschrieben (1993, 161). Döring schließt sich dieser Beschreibung an, indem sie aufzeigt, dass durch wechselnde Situationen und Spielverläufe neue Perspektivwechsel und dadurch neue Einsichten gewonnen werden, die äußerst hilfreich für das eigene Leben und die Lebensbewältigung sein können (1997, 251). Dabei ist Spielen lediglich eine Verfremdung der Realität (Baer 1999, 9). Ein Ort, an dem die Lernenden eine vereinfachte Wirklichkeit vorfinden, neue Erfahrungen machen können (ebd.), in ein anderes Leben schlüpfen und somit eine andere Identität annehmen können (Wulf 2014, 100f.). Sie können in eine unterhaltsamere Welt des Zeitvertreibs fliehen (Baer 1999, 9) und den Ernst des Lebens in einem unernsten Raum erproben (vgl. Schäfer und Thompson 2014,

14). Dieses Ausprobieren kann dabei auf verschiedenen Realitätsebenen, sowohl in der Vergangenheit als auch in der Zukunft erfolgen (Kauke 1992, 159) und ist lediglich abhängig von der Vorstellungskraft der jeweiligen Person, der der anderen Spielenden sowie den Regeln, die den Wechsel ermöglichen. „Der Spieler kann also nur gut spielen, wenn er nicht willkürlich handelt, sondern zur spielerischen Bewegung in der Welt des Spiels fähig ist“ (Buschkühle 2014, 78).

Es kann also festgehalten werden, dass der Einsatz von Lernspielen im Unterricht, besonders für die Lernenden, sehr viele Vorteile bietet, die andere Unterrichtsmethoden nicht aufweisen können. Es werden gezielt, aber auch differenziert, verschiedene Kompetenzen trainiert. Des Weiteren können eine stattfindende Sozialisation, positive Auswirkungen auf das Gehirn sowie bessere Lernerfolge, aufgrund einer intensiveren, gezielteren und fokussierteren Auseinandersetzung mit dem Lernmaterial, nachgewiesen werden. Zudem ist nachweislich die Rede von einer zunehmenden Selbstständigkeit, als auch einer Persönlichkeitsentwicklung, aufgrund der aktiven Handlungen. Zusätzlich wird ein gewisser Variationsreichtum an Verhalten und Reaktionen dadurch erlernt, dass die Dinge nicht nur wiederholt und trainiert werden, sondern, dass die Lernenden auch verschiedene Ansätze und diverse Wege ausprobieren können (Flitner 1996, 58). Dabei können sie nicht nur verschiedene Lösungswege erproben und durchspielen, auch eine Charakteränderung oder ein Rollenwechsel können so vollzogen werden, ohne dass es schwerwiegende Folgen für das eigene Leben hat. Gerade die, durch die Lernenden, selbst gesteuerte Dosierung des Scheiterns, erlaubt es ihnen, ihren eigenen Lernprozess zu steuern (Fritz 1993, 135) und das Spiel als eine Art Übung wahrzunehmen, jedoch als eine Übung für das echte Leben (Weiss 2014, 50).

6.4.2 Herausforderungen und Probleme

In erster Linie herrscht immer noch die weitverbreitete Auffassung, dass Spielen nur etwas für Kinder sei, eine sinnlose Tätigkeit und lediglich der Abwechslung diene, um wieder Energie für das Arbeiten oder das Lernen zu sammeln (Daublebsky 1992, 10). Ein weiteres, immer noch währendes Argument gegen das Spielen wird darin begründet, dass sinnvolle Lebenszeit verschwendet wird (Weiss 2014, 43). „Aber in dieser Verschwendung bzw. Verausgabung liegt gerade die Souveränität gegenüber der verbreiteten Vorstellung, seine Lebenszeit effektiv und vernünftig nutzen zu müssen“ (ebd.). Trotzdem wird Spielen nur dann als sinnvoll betrachtet, solange es als das angesehen wird, was es

ist, nämlich die Vorbereitung für das richtige Lernen (Daublebsky 1992, 10). In der Tat kann Spielen als Zeitverschwendung angesehen werden, wenn die Spiele, gerade im Unterricht, nicht zielführend oder zweckfremd eingesetzt werden und auch nicht adäquat an die Gruppe der Spielenden angepasst sind. Denn ein Spiel kann nur funktionieren, solange das Interesse am Spiel selbst besteht (Weiss 2014, 42f.). Sobald das Interesse verloren geht, komplett fehlt oder die Spielenden dieses nur vortäuschen, ist das Spiel verdorben (ebd.). Das kann durch unterschiedliche Gegebenheiten verursacht werden. Zum Beispiel dadurch, dass Spiele zu leicht oder zu schwer sind und die Lernenden damit unter- oder überfordert werden (Calliess 1992, 242). Ein weiterer, entscheidender Punkt ist die Erhaltung der lebensnahen Elemente. Wenn ein Spiel zu viele unrealistische Elemente aufweist, wie zum Beispiel das Spiel Monopoly, kann von den Lernenden kein Transfer von der Spielwelt in die Realität vollzogen werden und das eigentliche Lernziel wird folglich nicht erreicht (Weiss 2014, 165). Wie häufig ein Spiel gespielt wird, ist ebenso entscheidend, damit dieses nicht langweilig oder sogar vorhersehbar wird (Calliess 1992, 242). Es sollten stets Anregungen und Reize erhalten bleiben, um auf diese Weise die Motivation der Spielenden nicht zu verlieren (ebd.). Diese anhaltende Motivation ist entscheidend, da sie nicht beeinflussbar ist, sondern nur von den Lernenden selbst, also intrinsisch, hervorgebracht werden kann. Denn erst dadurch, dass sie intrinsisch und nicht extrinsisch erfolgt, sichert den Lernenden einen anhaltenderen Lerneffekt im Gegensatz zum intentionalen Lernen. Das Ziel von solchen Lernspielen ist aus diesem Grund eine Zusammenführung der Spiel- und Lernmotivation, um diese Leidenschaft der Lernenden zu spielen zu nutzen und um über diese Motivation, ein Interesse bei den Schülern für das Lernthema zu wecken (Hoblitz 2015, 87). Obgleich es wieder zum Problem werden könnte, wenn die Motivation lediglich eine Spielmotivation bleibt und sich daraus keine Lernmotivation entwickelt. Schwierigkeiten kann es auch beim Transfer geben, nicht nur aufgrund der eventuell enthaltenden unrealistischen Elemente. Die Lernenden müssen in der Lage sein zu verstehen, dass die unwirkliche Wirklichkeit auf die Realität übertragen werden kann und somit auch Dinge, die im Spiel keine Auswirkungen gezeigt haben, im realen Leben durchaus Folgen haben können (vgl. Schäfer & Thompson 2014, 11). Die im Spiel mögliche Option eine Reset-Taste zu drücken und wieder von vorne anzufangen, gibt es im realen Leben in der Regel nicht. Obwohl die Transferhypothese besagt, dass eine Übertragung des Verhaltens vom Spiel auf das Leben möglich sei (Kauke 1992, 159), beschreibt Wittig, dass es nicht möglich sei, dem Spiel eine Zielsetzung aus dem gewöhnlichen Leben zu geben, noch, dass sich daraus eine Auswirkung auf das Leben

ergibt (2014, 165). Es ist also fraglich, ob die Instrumentalisierung der Lernspiele zur Förderung des Lernerfolgs tatsächlich zielführend ist. Trotz der im Spiel enthaltenen gesellschaftlichen Handlungsweisen, die der wirklichen Welt entsprechen, bleibt das Spiel bloß ein Spiel und der Ernst des Lebens kann in einem unernsten Raum erfolgen (Schäfer & Thompson 2014, 14). Folglich wird das Spiel lediglich als eine Art Übung für das Leben interpretiert und somit dazu genutzt, bestimmte Praktiken des Lebens zu optimieren (Weiss 2014, 49). Dadurch kann zwar ein Perspektivwechsel vollzogen werden, ob jedoch dieser Wechsel vom Spiel in die Lebenswelt der Lernenden letztendlich gelingt, sie daraus etwas mitnehmen und in der realen Welt anwenden, kann leider nicht nachvollzogen werden. Das praktische Anliegen, mit dem Spiel für das eigene Leben zu lernen, würde das eigentliche Spiel verderben (Weiss 2014, 60). Ebenso lassen sich erreichte Lernerfolge nur schwer überprüfen. Aufgrund der nicht stringent planbaren Lernprozesse, werden auch die Lernziele nicht operationalisierbar und somit ebenfalls nicht kontrollierbar (Fritz 1993, 129). Man sollte demnach nicht darauf versessen sein, dass Lernspiele die gewünschten, aber meist nicht verbalisierten Lernziele tatsächlich vermitteln können (Fritz 1993, 133). Infolge der nicht kommunizierten und ebenso nicht klar definierten Ziele in diesen Spielen, kann jeder Spieler unterschiedliche Erfahrungen und Konsequenzen daraus ziehen (Hoblitz 2015, 69), was es für die Lehrperson wieder erschwert, einen einheitlichen Maßstab bei der Bewertung einzuhalten. Zusätzlich kann nicht davon ausgegangen werden, dass der Spielsieger den größten Lernzuwachs erworben hat und dementsprechend auch keine Vergleichbarkeit zwischen der Lernleistung und der Lernprogression besteht. Dies macht es für die Lehrperson nicht nur mühevoll bei der Bewertung, sondern kann ebenso frustrierend für die Lernenden sein, da sie keine klaren Bewertungsrichtlinien und gegebenenfalls keine persönliche Rückmeldung erhalten. Des Weiteren wird Lernspielen unterstellt, dass mit ihnen kein neues Wissen generiert werden kann, da sie lediglich zur Sicherung bereits vorhandenen Wissens und auf diese Weise bloß zum Einüben und Wiederholen von Dingen dienen (Fritz 1993, 130). Weitere Schwierigkeiten ergeben sich bei der Umsetzung von Lernspielen, durch die räumlichen und zeitlichen Gegebenheiten der Schule. Die meisten Schulstunden laufen in einem 45-minütigen Rhythmus. Da ein Spiel, wie bereits in Kapitel 6.3.1 erwähnt, mindestens 45 Minuten dauern sollte, kann dies in einer regulären Unterrichtsstunde nicht funktionieren, da die Zeit, für einen eventuellen Aufbau, eine Erklärung der Regeln sowie eine zwingend erforderliche Reflexion nach der Stunde, nicht ausreicht. Weiterhin erschweren die ungünstigen Tischanordnungen, als auch der enorme Zeit- und Materialaufwand bei der

Erstellung solch eines Spiels, eine Umsetzung von Lernspielen im Unterricht. Zwar kann der Materialaufwand durch eine einmalige Herstellung und Wiederverwendung der Materialien reduziert werden, der Zeitaufwand hingegen, welcher für die Anpassung der Inhalte an die jeweilige Gruppe, die altersgerechte Reduzierung des Lernstoffes sowie die konkrete Einordnung in den jeweiligen Rahmenlehrplan benötigt wird, bleibt in der Regel bestehen.

Dementsprechend kann festgehalten werden, dass neben all den Chancen beim Einsatz von Lernspielen im Unterricht einige Herausforderungen zu bewältigen sind. Beispielsweise dadurch, dass die Ergebnisse der Spielprozesse nicht immer präsentabel und für die Lehrperson nicht direkt beobachtbar sind (Retter 2003, 146). Spiele dienen keinem bestimmten Zweck und verfolgen in der Regel keine Lernziele (Flitner 1996, 182), was sowohl eine objektive Bewertung, als auch einen einheitlichen Bewertungsmaßstab für die Lehrperson hinfällig macht. Viele erachten Spielen immer noch als sinnlose Tätigkeit und als eine Art Abwechslung zwischen dem Lernen. Lernspiele können, wenn sie nicht ordentlich geplant und eingesetzt werden, die Spieler über- oder unterfordern und gegebenenfalls zu einer Demotivation und einem Desinteresse führen. Auch muss darauf aufgepasst werden, dass sie nicht zu unrealistisch und realitätsfremd sind, da sich so kein Transfer auf die Lebenswelt der Schüler ergeben kann und sie den eigentlichen Ernst dahinter nicht verstehen. Weiterhin kosten sie sowohl bei der Erstellung als auch bei der Umsetzung enorm viel Zeit und Material und können aufgrund der Gegebenheiten in der Schule nicht immer adäquat eingesetzt werden. Ergänzend kommt noch die Verschleierung und Irreführung der Schüler hinzu, da Lernspiele letztendlich keine wirklichen Spiele sind, sondern didaktische Maßnahmen, die zum Einkleiden von Lernthemen zweckentfremdet werden (Flitner 1996, 133).

Ob trotz all den Herausforderungen, welche Lernspiele mit sich bringen, ein Einsatz im Unterricht in Betracht gezogen werden sollte, wird im nachfolgenden Kapitel resümiert.

6.5 Folgerungen für schulisches Lernen

Ob Lernspiele im Unterricht verwendet werden oder nicht, muss jede Lehrperson selbst für sich entscheiden. Dennoch kann aus den vorangegangenen Kapiteln schlussgefolgert werden, dass sich die Nachteile beim Einsatz von Lernspielen in den meisten Fällen durch äußere Gegebenheiten ergeben, die Vorteile bei der Verwendung jedoch in vielerlei Hinsicht überwiegen. Im Folgenden werden nochmal einige Argumente aufgegriffen und

aufgelistet welche Folgerungen diese für das schulische Lernen haben. Mehrere dieser Rückschlüsse ähneln den bereits erwähnten Folgerungen in Kapitel 5.3, da viele Ansätze bereits durch die kognitiv-konstruktivistische Lerntheorie beschrieben wurden, welche anhand von Lernspielen im Unterricht umgesetzt werden kann.

Zunächst kann man sich bei der Umsetzung der Unterrichtmethode Lernspiele, den angeborenen Spieltrieb des Menschen zunutze machen. Durch die Verwendung spielerischer Elemente im Unterricht, kann eine gezielte und systematische Förderung der Schüler stattfinden, die nicht anstrengend ist, Spaß macht und ein latentes Lernen ermöglicht, da der Trieb nicht erst gelernt oder entwickelt werden muss. Entscheidend dabei ist, dass Spaß und Freude im Spiel am besten entstehen können und die Lernprozesse intensiver werden, je weniger Lerncharakter die Lernspiele nach außen hin transportieren (Fritz 1993, 131f.). Um diesen Lerncharakter möglichst unterschwellig zu vermitteln und damit die Voraussetzung für einen gelungenen Lernprozess zu schaffen, sind unter anderem Spontanität, aber auch die intrinsische Motivation der Lernenden erforderlich. Diese innerliche Motivation kann in der Regel von außen nicht beeinflusst werden, wodurch versucht werden muss, diese durch das Spiel selbst zu ändern. Dies ist beispielsweise durch eine spannende Spielidee, das Eintauchen in eine andere Welt oder die Möglichkeit der Selbstbestimmung über Spieldauer, Spielpartner und/oder Spielcharakter möglich. Ebenso ist es wichtig, den Schülern die Nützlichkeit des Spiels zu vermitteln, damit sie sich entsprechend auf die Situation einlassen können. Eine Beeinflussung der Motivation kann auch durch herausfordernde Aufgaben oder Problemstellungen, die an die Lebenswelt der Schüler angelehnt sind, mit denen sie sich also identifizieren können, erreicht werden (Hense & Mandl 2009, 33). „Ausgehend von solchen Problemstellungen ermöglicht das Spiel dann über die inhaltliche Auseinandersetzung und das Ausprobieren verschiedener Lösungsansätze, Erfahrungen mit einem bestimmten Gegenstandsbereich oder Phänomen zu sammeln und zu reflektieren“ (ebd.). Auf diese Weise können nicht nur neue Erfahrungen generiert werden, es werden auch Fähigkeiten und Fertigkeiten im sprachlichen, kognitiven, psychomotorischen und allgemeinbildenden Bereich trainiert. Da eine Übertragung von Wissen von Lehrenden zu Lernenden nicht möglich ist (siehe Kapitel 5.1), ist ein Lernspiel eine ideale Unterrichtsmethode, um Schüler selbst aktiv werden zu lassen und ihnen die Möglichkeit zu geben, sich ihr eigenes Wissen aufzubauen. Durch das selbstständige Erarbeiten lernen sie mehr als durch das bloße Zuhören und können ihre eigenen Erfahrungen machen, verschiedene Dinge ausprobieren und eigene Einsichten gewinnen. Zumal bei dieser spielerischen Art des Lernens nicht nur mit

dem Kopf gearbeitet wird, sondern auch mit den Händen und letztendlich sogar mit allen Sinnen. So werden die Lerninhalte im Gedächtnis viel besser gespeichert und im Nachhinein leichter reproduziert. Trotzdem ist am Ende jeder Lerner selbst dafür verantwortlich, ob er lernt oder nicht. Auch darf die Lehrperson nicht stur darauf beharren, dass die gewünschten Lernziele in jedem Fall erreicht werden (Fritz 1993, 133). Da beim Spielen in der Regel kein konkretes, einheitliches Lernziel vorhanden ist, ist es besonders wichtig, am Ende der Stunde bzw. des Spiels, die gesammelten Erfahrungen zu besprechen und mit den Schülern zu reflektieren. Dabei kann und sollte über die gemachten Beobachtungen, die jeweiligen Vorlieben oder Abneigungen, das eigene aber auch das Verhalten der anderen und vor allem über die anschließenden Perspektiven gesprochen werden (Fritz 1993, 180). Wie Döring bereits feststellte, ist diese Reflexion eine wesentliche Aufgabe von Spielen im Unterricht, „da nur so angestrebte Ziele – wie etwa der Erwerb neuer Einstellungen – erreicht werden können“ (1997, 49). Indes ist es nicht wichtig oder erforderlich, dass das Spielziel mit dem Lernziel deckungsgleich ist, sondern dass die Lerninhalte so integriert sind, dass sie beispielsweise zum Lösen des Problems oder gar zum Erreichen des Spielziels beitragen (Hoblitz 2015, 138). Wenn im Nachhinein ein Transfer vom Spiel in die Alltagswelt der Schüler stattfindet ist das Lernziel dennoch erreicht. Umso entscheidender ist die Reflexion am Ende, da der Lernprozess auch mit Beenden des Spiels nicht abgeschlossen ist, sondern sich auch erst im Anschluss ergeben kann. Genauso wichtig ist es, dass die Spielumgebungen möglichst nah an der Lebenswelt der Lernenden angelehnt sind und realistisch gehalten werden, damit sich die Schüler gut in die entsprechenden Rollen hineinversetzen können und ein Transfer überhaupt erst stattfinden kann. Damit dieser realistische Rahmen erhalten bleibt, die Lernenden mit den Inhalten auch nicht über- oder unterfordert werden, gilt es zunächst für die Lehrenden einen geeigneten fachlichen Inhalt zu finden. Dieser muss, im Hinblick auf das Alter der Spielenden, die Anzahl der Teilnehmer, die erforderliche Zeit und den didaktischen Lehrplan, entsprechend angepasst und reduziert werden. Dies ist in der Regel sehr zeitaufwendig und benötigt viel Vorbereitung, macht den Einsatz von Spielen im Unterricht aber durchaus wertvoll und steht anderen Unterrichtsformen in nichts nach (Döring 1997, 55f.). Um diesen Zeitaufwand möglichst gering zu halten bzw. zu reduzieren, wäre es wünschenswert, wenn es bereits fertige Spiele (digital oder analog) zu bestimmten Themenfeldern gäbe, auf die die Lehrenden zugreifen könnten. Aus diesem Grund geht der Trend immer mehr zu digitalen Spielen (DGBL), da sie weniger Aufwand benötigen und leichter mit anderen geteilt werden können. Trotzdem erleben auch analoge Spiele zurzeit

ein Revival, da sie zusätzlich auch Teamfähigkeit und soziale Kompetenzen fördern, weil sie, im Gegensatz zu digitalen Spielen, in der Gruppe und nicht allein am Computer gespielt werden können. „Aus individuell-konstruktivistischer Perspektive können Spiele als realitätsnahe und aktivierende Umgebung für selbstgesteuerte, kooperative und problemorientierte Lernaktivitäten betrachtet werden“ (Hense & Mandl 2009, 33). Nichtsdestotrotz muss angeführt werden, dass Lernspiele kein Interesse bei den Schülern wecken können, welches nicht bereits vorhanden ist (Hoblitz 2015, 262). „Nur aufgrund eines Spieles werden Lerninhalte nicht plötzlich interessant und die Schüler lernen motiviert. Vielmehr bedarf es eines gewissen Lerninteresses, um die Spiele gewinnbringend nutzen zu können“ (ebd.).
Schaut man sich schlussendlich nochmal alle Folgerungen an und blickt auch auf die diversen Studien, die bereits belegen konnten, dass es einen positiven Lernerfolg beim Lernen durch Spiele gibt, manchmal sogar eine bessere Leistung als beim intentionalen Lernen erreicht wird (vgl. Einsiedler und Treinies 1989; Hoblitz 2015), sollte das Spielen im Unterricht definitiv als potenzielle Unterrichtsmethode in Betracht gezogen werden (Baer 1999, 75).

7. Vorstellung des Spiels Kreditpoly (Y.E.)

Ein Lernspiel, das den Unterrichtsstoff zum Thema Schuldenprävention auf eine spielerische Art und Weise einkleidet, ist das Spiel Kreditpoly. In den nachfolgenden Kapiteln wird zunächst auf die Entstehung und Umsetzung dieses Spiels eingegangen, bevor im Anschluss daran das originale Spiel aus dem Jahr 2000 und seine Änderungen in der ersten Überarbeitung von 2009 beschrieben werden. Im letzten Unterpunkt erfolgt sowohl die Kritik an beiden Versionen als auch die Vorstellung möglicher Verbesserungen. Die von uns umgesetzten Korrekturen werden anschließend im 8. Kapitel näher erläutert. Die Informationen in den folgenden Unterkapiteln wurden mit Unterstützung von Peter Gnielczyk, einem der Autoren des Spiels Kreditpoly, erweitert und konkretisiert.

7.1 Ideen und Entstehung

In den 90er Jahren beschäftigte sich die Abteilung Verbraucherbildung damit, wie man Schülern Verbraucherthemen am besten nahebringen kann und diese am sinnvollsten in die Schule und somit in die Curricula integrieren könnte (P. Gnielczyk, persönl.

Mitteilung, 06.04.2020). In sogenannten Modellseminaren wurden Konzepte diskutiert, wie die Schüler am einfachsten, aber auch am effektivsten an eher trockenere Themen, wie beispielsweise Schuldenprävention, herangeführt werden könnten (ebd.). Es wurden methodische Zugänge recherchiert und auf deren Eignung untersucht, bis man auf das Konzept der Zukunftswerkstatt (ZKW) von Robert Jungk stieß (Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. (vzbv) 2000, 4). Zusätzlich wurde Prof. Dr. Waldemar Stange und sein Team aus Lüneburg, als Experten für Sozialarbeit und Sozialpädagogik, mit ins Boot geholt (P. Gnielczyk, persönl. Mitteilung, 06.04.2020). Dieses Team hatte bereits im Vorfeld diverse ZKW durchgeführt und war auch dieses Mal maßgeblich an der Entwicklung der ZKW Schuldenprävention beteiligt (ebd.). Besonders wichtig war den Entwicklern, dass die Zukunftswerkstatt einen starken Workshop-Charakter hat, sodass die Schüler an ihrem eigenen Lernprozess beteiligt sind und Dinge selbst ausprobieren können (ebd.). In der Zukunftswerkstatt haben die Schüler die Möglichkeit sich selbst besser wahrzunehmen, ihre eigenen Ansätze zu entwickeln, neue Erfahrungen zu machen, sich stärker in Lern- und Handlungsprozesse einzubringen, sich neue Sachgebiete eigenständig anzueignen, ihre Haltung zum Konsumieren zu reflektieren sowie ihre gewonnenen Erkenntnisse in der Gruppe auszutauschen (vzbv 2000, 4). Das Konzept der ZKW basiert dabei auf der Eigenständigkeit der Schüler ohne diese zugleich zu belehren (ebd.). Dazu wird der eher „sperrige“ Lernstoff spielerisch eingekleidet, was zu einer Motivation der Schüler führt, sich mit dem Thema eigenständig auseinanderzusetzen (ebd.). Es gibt unterschiedliche Methodenelemente und verschiedene Phasen, die es den Schülern ermöglichen „ein Problem, das [sie] erst viel später [in] ihrem Lebensalltag betreffen wird, schon heute als wichtig und interessant zu erkennen“ (ebd.). Das Ziel der ZKW ist es, die Kompetenzen der Schüler im Umgang mit Geld und Geldgeschäften zu fördern (ebd.). Vor allem aber auch, dass Schüler sich ihrer Träume und Wünsche bewusstwerden und lernen ihre Einstellung zur Warenwelt und damit zu den materiellen Gütern zu reflektieren (ebd.). Konsumgüter sind in der Regel stark emotional besetzt, was in der Bildungsarbeit mit Jugendlichen allzu oft vernachlässigt wird (ebd.). Die Werbung hingegen hat diese Zusammenhänge erkannt und richtet die Aufmerksamkeit der Jugendlichen verstärkt auf den Wunsch des „Haben-wollens“ (ebd.). Um nicht dauerhaft auf diese Werbemechanismen hereinzufallen, lernen die Schüler in der ZKW Schuldenprävention diese zu erkennen und mit ihnen richtig umzugehen (ebd.). Dabei werden die Ziele der Zukunftswerkstatt „nicht nur aufgrund einfachen Vermittelns, ‚richtiger‘ Erkenntnisse und Einsichten erzielt, sondern durch systematische Lernprozesse aufgebaut, deren kennzeichnende

Merkmale ‚strukturierte Erfahrungen' und ‚Handlungsorientierung' sind" (vzbv 2000, 6). Auf diese Weise soll bei den Schülern ein Vorausdenken statt ein Hinterherdenken erreicht werden (vzbv 2000, 12). Außerdem sollen sie Handlungsalternativen für das eigene Leben, aber auch Chancen und Gefahren der Lebensplanung kennenlernen (ebd.). Anstatt anderen Lebensmodellen nachzueifern, sollen sie lernen, eigene Ideen zu entwickeln und Verantwortung zu übernehmen. Ebenso sollen sie Mut zum Handeln gewinnen, um ein stärkeres Selbstvertrauen aufzubauen (ebd.).
Die Entwicklung der gesamten ZKW Schuldenprävention, inklusive praktischer Erprobung mit Schulklassen, dauerte etwa ein Jahr, wobei man sich intensiv mit den spielerischen Aspekten, als auch den Lehrinhalten zur Verschuldungsproblematik auseinandersetzte (P. Gnielczyk, persönl. Mitteilung, 06.04.2020).

7.2 Umsetzung

Die Umsetzung der Zukunftswerkstatt in Schulen soll einen spielerischen Charakter haben. Die Atmosphäre sollte möglichst offen und locker sein, den Schülern Spaß machen und sie zum Spielen und eigenständigen Arbeiten animieren, auch wenn sich alle an die Spielregeln halten müssen (vzbv 2000, 7). Dabei ist die ZKW als ein ganzheitlicher Prozess anzusehen, welcher folgende Aspekte berücksichtigen muss, um eine erfolgreiche Lern- und Arbeitsstrategie zu erreichen (vzbv 2000, 5). Es sollten stets Sachbezüge zu sozialen und gesellschaftlichen Problemen der Schüler hergestellt sowie emotionale Bezüge ermöglicht werden (ebd.). Ebenso sollte versucht werden möglichst viele Sinne der Schüler anzusprechen, sodass ein mehrkanaliges Lernen erreicht wird (ebd.). Des Weiteren sollten die Schüler rationale Erkenntnisse erlangen, handlungsorientiert arbeiten und das alles möglichst durch spielpädagogische Methoden, wie beispielsweise Interaktionsspiele, Rollenspiele, körperliche Lockerungsspiele aber auch Transferübungen (ebd.). Ferner sollte eine Integration der konträren Prozessdimensionen erfolgen. Zum einen, dass Lernen Arbeit heißt und somit intensiv und anstrengend ist. Zum anderen, dass Lernen aber auch Spaß macht und lustvoll sein kann (ebd.). So weist die ZKW kaum parallelen zum herkömmlichen Unterricht auf, aufgrund der vielen emotionalen sowie gruppendynamischen Prozesse (ebd.). Die Schüler sollen beim Spielen auch negative Gefühle erfahren, wie Resignation oder Perspektivlosigkeit, jedoch ist die anschließende Reflexion und das Bewusstmachen der Handlungs- bzw. Veränderungsoptionen entscheidend und der zentrale Punkt der ZKW (ebd.). Durch das eigenständige Arbeiten soll den

Schülern bewusstwerden, dass sie sich selbst aus einer Krisensituation befreien können, aber auch präventiv solche Situationen vermeiden können (ebd.). Aus diesem Grund ist die Durchführung der ZKW auch keine punktuelle Veranstaltung, sondern erstreckt sich über mehrere Tage, am besten im Rahmen einer Projektwoche, um den Schülern die Chance zu geben, die psychischen Prozesse angemessen zu durchlaufen und eine Entwicklung der eigenen Persönlichkeit zu erfahren (vzbv 2000, 6). Vor diesem Hintergrund ist die Zukunftswerkstatt in sechs Phasen aufgeteilt, die alle aufeinander aufbauend sind. Als erstes erfolgt die Orientierungsphase, in der das Einstimmen auf die Zukunftswerkstatt stattfindet und eine erste Orientierung vollzogen wird, indem die Erwartungen der Schüler abgefragt werden (ebd.). In der zweiten Phase, der sogenannten Problematisierungsphase, wird der Gegenstandsbereich genauestens durchleuchtet (ebd.). Das heißt, dass die eigene Einstellung in Bezug auf die Problemschwerpunkte analysiert und reflektiert, aber auch durch zusätzliche Informationen in Frage gestellt wird (ebd.). Daran anschließend folgt die Phantasiephase, in der Problemlösungen gefunden und Ideen entwickelt werden, bevor es zur Umsetzungsphase kommt, wo diese Erkenntnisse und Ideen verwirklicht werden (ebd.). Abschließend erfolgt die Nachbereitungsphase, die wohl wichtigste und entscheidendste Phase, da hier die Reflexion erfolgt und die Schüler, die für sie wichtigen Transferüberlegungen anstellen, indem sie das Gelernte auf ihren Alltag übertragen (vzbv 2000, 7).

Die ZKW ist somit als eine komplette Unterrichtseinheit aufgebaut, in der von der Einstimmung der Schüler auf das Thema, bis hin zur Reflexion der gemachten Erfahrungen alles enthalten ist. Trotzdem ist es auch möglich einzelne Elemente und Spiele herauszunehmen und als alleinige Unterrichtsmethoden zu nutzen. Wichtig dabei ist nur, dass diese Übungen ebenso in einen Rahmen eingebettet werden, der eine Einstimmung, einen Abschluss und vor allem eine Reflexion enthält.

So ist beispielsweise das Spiel Kreditpoly, welches auch als alleiniges Spiel in der Klasse verwendet werden kann, ein wichtiger Baustein der Zukunftswerkstatt Schuldenprävention (P. Gnielczyk, persönl. Mitteilung, 06.04.2020). Das Spiel selbst zählt bei der ZKW zur Problematisierungsphase und spricht das Problem der Ver- bzw. Überschuldung direkt an, indem es den Schülern bewusst macht, wie schnell es zu einer Ver- bzw. Überschuldungssituation kommen kann. Um möglichst nah an der Alltagswelt der Schüler zu bleiben, wurden viele Inhalte aus der Schuldenpräventionsszene eingebettet (ebd.). Trotzdem hat das Spiel nicht den Anspruch, „die Wirklichkeit in allen Einzelheiten ‚nachzuspielen', sondern ist bewußt [sic] so angelegt, dass es (fast) immer zu einer hohen

Verschuldung, zu einer ‚Pleite auf Raten' kommt" (vzbv 2000, 34). Das Spiel Kreditpoly, welches nach dem Vorbild des Spiels Monopoly entstand, wurde dabei in mehrfacher Erprobung mit Schulklassen entwickelt (P. Gnielczyk, persönl. Mitteilung, 06.04.2020) und soll dem Zweck dienen, die finanzielle Allgemeinbildung der Jugendlichen zu fördern, die wirtschaftlichen Defizite zu schmälern, als auch einen Einfluss auf die emotionalen Botschaften, wie beispielsweise der Werbung, zu nehmen (vzbv 2009, 4).
Da es in dieser Arbeit lediglich um die Überarbeitung des Spiels Kreditpoly geht, wird in den weiteren Kapiteln auch nur dieses Spiel und etwaige Versionen davon beschrieben. Auch wenn das Spiel nur ein Teil aus einer ganzen Reihe ist und aus dem eigentlichen Phasenverlauf der Zukunftswerkstatt Schuldenprävention entnommen wurde, wird es hier als ein Gesamtpaket betrachtet, da es auch als alleiniges Spiel genutzt werden kann.

7.3 Spielbeschreibung

Die erste Version des Spiels Kreditpoly wurde im Jahr 2000 im Heft Schuldenprävention der Stiftung Verbraucher Institut veröffentlicht. Zu dieser Zeit dominierten noch andere Überschuldungsauslöser bei jungen Erwachsenen und auch die Begrifflichkeiten mussten im Verlauf der Jahre angepasst werden. So wurde das Spiel im Jahre 2009 aktualisiert und ergänzt. Während die Ursprungsversion damals nur als Print-Version erschien, gab es die 2009er Version auch digital (P. Gnielczyk, persönl. Mitteilung, 06.04.2020). Neben den bereits erwähnten Veränderungen, gab es noch einige andere Anpassungen, die unter anderem mit dem Format des Spiels zu tun hatten (ebd.). Im Folgenden wird zunächst die Ursprungsversion beschrieben, bevor im Anschluss daran die Änderungen aufgelistet werden, die in der 2009er Version umgesetzt wurden.

7.3.1 Ursprungsspiel aus dem Jahr 2000

Das Spiel Kreditpoly ist verankert in der Problematisierungsphase der Zukunftswerkstatt Schuldenprävention. In diesem Rahmen wird zuerst das Spiel vorgestellt, indem der Name des Spiels, die Methode, die Ziele, die Inhalte, die Dauer, das Material sowie die Spielanleitung kurz erläutert werden (siehe vzbv 2000, 34). Die erste, kurze Anleitung dient der Lehrkraft als Durchführungshilfe. Auf den nächsten beiden Seiten erfolgt dann die weitere Anweisung für die Lehrperson, was alles für die Vorbereitung der Übung benötigt wird bzw. worauf geachtet werden soll. Außerdem werden die Spielregeln

ausführlich vorgestellt, an die sich alle halten müssen. Es wird auch eine Empfehlung ausgeschrieben, ab welcher Runde ein Wechsel der Bezüge erfolgen sollte, damit es zu einer höheren Verschuldung kommt. Ebenso wird darauf hingewiesen, dass das Spiel kein richtiges Ende hat und somit jederzeit beendet werden kann, was allerdings erst nach mehreren Spielrungen Sinn macht, da erst dann eine sinnvolle Bilanz gezogen werden kann (siehe vzbv 2000, 36). Die Schüler sollen sich am Ende des Spiels mit ihrem Kontostand auseinandersetzen, wie sich die Karten auf diesen ausgewirkt haben und ab wann es zu einer Ver- bzw. Überschuldung gekommen ist (ebd.). Es folgt eine wichtige Anmerkung für die Lehrkraft auf der nächsten Seite, die darauf aufmerksam macht, dass es sich um ein sehr emotionales Spiel handelt, welches bei den Schülern zu Frust und einer Vermeidungstaktik führen kann (vzbv 2000, 37). Aus diesem Grund wird auf die Notwendigkeit der abschließenden Reflexion verwiesen, indem die Gefühle der Schüler unbedingt thematisiert werden sollten (siehe ebd.). Zusätzlich wird eine Variation des Spiels in Betracht gezogen, die das Rechnen etwas reduziert, indem mit Spielgeld gespielt wird und der Spielbogen mit der Kontoführung entfällt (ebd.).

Nach den ersten vier Seiten, die hauptsächlich für die Lehrperson bestimmt sind, folgen anschließend die Bögen für die Schüler.

Jeder Spieler, das heißt auch jeder Schüler, benötigt pro „Monat“, welcher aus zwei Würfelrunden besteht, einen Übungsbogen, indem die aktuellen Einnahmen und Ausgaben notiert werden. Mit dem Übungsbogen wird eine Art Haushaltsbuch simuliert. Zusätzlich erhält jeder Schüler eine Ratenzahlungstabelle, in welcher die abzuzahlenden Raten aufgelistet und abgehakt werden können.

Danach kommen die Karten, die pro Spielergruppe ausgeteilt werden. Gespielt wird in Spielgruppen von drei bis sechs Schülern, je nach Klassengröße.

Pro Spielgruppe gibt es einen Satz „Schicksalskarten“ mit acht unterschiedlichen Rollen, die die Schüler einnehmen können. Diese stellen die Ausgangssituation dar, welche beschreiben, mit welchem Starteinkommen die Schüler das Spiel beginnen und wie sich das Einkommen im Verlauf des Spiels ändert. Wann diese Änderung stattfindet, wird am Anfang in der Klasse festgelegt oder kann von der Lehrkraft selbst, je nach vorhandener Spielzeit, bestimmt werden, da das Spiel, außer einer Empfehlung, keine weiteren Vorgaben diesbezüglich macht. Zusätzlich sind die Fixkosten auf den Karten notiert, welche die Schüler dann pro Monat in ihren Spielbogen übertragen müssen. Des Weiteren benötigt jede Spielgruppe einen Satz „Chancenkarten“ mit 20 Karten und einen Satz „Ereigniskarten“ mit 42 Karten. Jede Spielgruppe braucht zudem eine Kopie der Spielregeln,

auf der auch der Ratenplan aufgelistet ist, aus dem die Schüler ihre Ratenzahlungen herauslesen müssen (siehe vzbv 2000, 54).
Abgerundet wird das Ganze, indem auf den letzten beiden Seiten zum Spiel Kreditpoly nochmal ergänzende Informationen für die Lehrkraft, zu den unterschiedlichen Verschuldungsfaktoren sowie zur Schuldensituation privater Haushalte, folgen (siehe vzbv 2000, 55f.).
Nachfolgend wird auf die unterschiedlichen Karten eingegangen, indem eine kurze Auflistung dieser aufgeführt wird. Eine genauere Auflistung sowie eine Gegenüberstellung der verschiedenen Versionen, befindet sich als Inventarliste[49] im Anhang.

Beschreibung der Schicksalskarten

Es gibt acht Schicksalskarten, die allesamt mit dem Arbeitslosengeld starten und nach dem Wechsel in die Arbeitslosenhilfe übergehen. Die einzigen Unterschiede der Karten ergeben sich im Einkommen, geminderten Einkommen sowie den zu bezahlenden Fixkosten. Das höchste, mögliche Einkommen beträgt 900€, das niedrigste Einkommen 400€. Die anderen Einkommen liegen dazwischen und betragen zwei Mal 700€ und zwei Mal 500€. Diese Karten unterscheiden sich lediglich in der Höhe der Fixkosten. Das geminderte Einkommen beträgt immer 100€ weniger als das Starteinkommen. Die höchsten Fixkosten betragen 500€, die niedrigsten 150€. Die Person mit dem niedrigsten Starteinkommen, hat nach dem Wechsel auf Arbeitslosenhilfe und nach dem Abzug der Fixkosten, lediglich 100€ zum Leben zur Verfügung, was die geringste Summe ausmacht. Zwei Personen müssen mit 150€ auskommen, eine mit 200€, eine mit 250€ und drei mit 300€.

Beschreibung der Chancenkarten

Wie bereits erwähnt gibt es 20 Chancenkarten, welche die Chance bieten, zusätzliches Geld zu erhalten. Dabei können die Karten in unterschiedliche Kategorien eingeteilt werden. Fünf Mal kann Geld durch einen Gewinn gemacht werden, wie beispielsweise durch das Lotto-Spielen oder durch einen Wettbewerb. Drei Mal können die Spieler beim Ziehen der Chancenkarte Geld bekommen, indem sie Nachbarschaftshilfe leisten, wobei zwei Karten davon zugleich eine Freikarte für die nächste Ratenzahlung darstellen und eingelöst werden können, wenn die Person das nächste Mal eine Ereigniskarte zieht. Mehrere Karten beschreiben zudem Verkaufssituationen bei denen die Schüler einmalig Geld

[49] Für die Inventarliste haben wir sämtliche Karten aus allen Spielversionen verglichen und eigens gebildeten Kategorien bzw. Icons zugeordnet. Die folgenden Beschreibungen beziehen sich auf diese Kategorisierung.

verdienen. Außerdem gibt es eine Karte bei der alle Spieler der Gruppe profitieren, da durch einen Regierungswechsel, das Einkommen aller Spieler um 10% ansteigt. Eine weitere Karte bringt Geld durch Ereignisse, was in diesem Fall den Geburtstag darstellt. Die restlichen neun Karten bringen Einkünfte durch Rückerstattungen, Rückzahlungen oder Nachzahlungen, beispielsweise durch das Amt, die Einkommens- bzw. Nebenkostenabrechnung, von Steuern, von Wohngeld oder dem Vermieter, wobei eine Karte auch eine Minderung der Fixkosten beinhaltet.

Beschreibung der Ereigniskarten

Die Ereigniskarten stellen, im Gegensatz zu den Chancenkarten, Ereignisse dar, in denen die Schüler, entweder per Sofortzahlung oder per Ratenzahlung, Ausgaben tätigen. Die insgesamt 42 Ereigniskarten können unterteilt werden in 19 Karten mit einer Sofortzahlung und 23 Karten, die eine Ratenzahlung beinhalten. Diese können wiederum eingeteilt werden in Konsumausgaben und sonstige Ausgaben. Die Konsumausgaben haben wir kategorisiert in die Bereiche: Möbel, Haushalt, Heimtextilien/Deko, Baumarkt, Multimedia, Mode, Freizeit und Geschenke. Bei den Konsumausgaben werden 22 per Ratenzahlung abgeleistet, während vier davon als Sofortzahlungen fällig werden. Bei den sonstigen Ausgaben ist das Verhältnis umgedreht, da es sich bei den sonstigen Zahlungen in der Regel um kurzfristige Änderungen oder Ereignisse handelt. Dazu gehören Rück- bzw. Nachzahlungen, Rechnungen, Versicherungen, Einkommenssenkungen, Fixkostensteigerungen, Straftaten, Unfälle/Schäden, Verluste, Reisen sowie Events. Dabei wird nur eine Karte als Ratenzahlung fällig, während 15 sofort abzuleisten sind.

7.3.2 Neubearbeitung aus dem Jahr 2009

Die 2009er Version ist im Grunde genauso aufgebaut wie die Ursprungsversion, hat aber im Verlauf der Zeit einige notwendige Anpassungen sowie Präzisierungen erhalten. Es gab aber auch einige Einsparungen, die aufgrund von Änderungswünschen durch Schulklassen, aber auch durch die Umstellung auf die digitale Fassung entstanden (P. Gnielczyk, persönl. Mitteilung, 06.04.2020).

Für die 2009er Version wurde lediglich das Spiel Kreditpoly aktualisiert und ergänzt, sodass keine Einbettung in die Zukunftswerkstatt Schuldenprävention mehr erfolgte und das Spiel als alleiniges Spiel für den Unterricht betrachtet wurde. Dadurch bekam es eine

neue Übersicht und wurde aufgeteilt in zwei separate PDF-Dokumente, nämlich die Anleitung und die Spielkarten.

Auf der ersten Seite erfolgt eine Beschreibung des Spiels sowie eine Kurzinformation über den Themenbereich, den zeitlichen Rahmen sowie die benötigten Materialien (siehe vzbv 2009, 1). Nach dem Inhaltsverzeichnis werden, wie in der 2000er Version, die Methode und der Inhalt vorgestellt. Anschließend erfolgt eine Übersicht zur aktuellen Schuldensituation Jugendlicher und die Faktoren, die zu einer Ver- bzw. Überschuldung führen (siehe vzbv 2009, 3f.), was in der Ursprungsversion am Ende der Spielbeschreibung zu finden ist. Danach folgt der Spielablauf, der wiederum die Durchführungshilfe für die Lehrkraft darstellt. Dieser ist im Vergleich zur 2000er Version sehr kurzgehalten. Während in der Ursprungsversion fast vier Seiten dafür vorgesehen waren, wird in der aktualisierten Version nur eine dafür verwendet. Durch diese Kürzung fehlt beispielsweise der Vermerk, ab wann sich die Situation der Schüler, das heißt ihre Einnahmen, ändern soll. In der 2000er Version wurde dafür eine Empfehlung ausgesprochen, wo indes in der 2009er Version weder ein Hinweis für die Lehrkraft, noch eine Information auf den Schicksalskarten vorhanden ist. Auch enthält die 2009er Version keine Vorschläge für Varianten der Spieldifferenzierung, wie in der Ursprungsversion.

Auf den Seiten sieben und acht werden die Spielregeln vorgestellt, die gleichzeitig als Kopiervorlage pro Spielergruppe verwendet werden sollen (siehe vzbv 2009, 7f.). Als erstes werden dabei die Materialien aufgelistet, welche pro Spielgruppe und auch pro Spieler benötigt werden, daran anschließend erfolgt die schrittweise Erklärung der einzelnen Spielrunden. Zum Abschluss der doppelseitigen Spielregeln befindet sich, wie auch in der 2000er Version, der Ratenplan, welcher in beiden Versionen identisch ist. In der Auflistung der Materialien steht, dass jeder Spieler, neben einem Stift und den Spielbögen, auch eine Ratenzahlungstabelle erhalten soll. Diese Tabelle ist dem Dokument allerdings nicht anhängig, genauso, wie die bereits zuvor erwähnte Durchführungshilfe für die Lehrkräfte. Der Spielbogen am Ende der Anleitungs-PDF wurde, bis auf einige kleine Änderungen, weitestgehend von der 2000er Version übernommen.

Die Spielkarten im zweiten Dokument wurden an die derzeitigen Gegebenheiten angepasst und im Hinblick auf die digitale Version verändert. Neben der Farbgebung, welche es in der Ursprungsversion zur Vereinfachung des Kopiervorgangs noch nicht gab, erhielten die Spielkarten auch eine Rückseite.

Nachfolgend werden ebenso wie in der 2000er Version die verschiedenen Karten beschrieben, wobei dieses Mal hauptsächlich auf die Änderungen zur Ursprungsversion

eingegangen wird. Für eine ausführliche Auflistung kann ebenso die Inventarliste im Anhang genutzt werden.

Beschreibung der Schicksalskarten

Im Gegensatz zu der 2000er Version, wo es bei den Schicksalskarten lediglich einen Wechsel von Arbeitslosenhilfe auf Arbeitslosengeld gab, gibt es in der 2009er Version ganz unterschiedliche Situationsverläufe. Einen Wechsel von Arbeitslosengeld I (ALG I) auf Arbeitslosengeld II (ALG II) gibt es insgesamt drei Mal, mit unterschiedlichen Einkommensbeträgen. Das höchste Einkommen liegt bei 900€, was gleichzeitig auch das insgesamt höchstmögliche Einkommen im Spiel ausmacht. Die beiden anderen Einkommen betragen 800€ und 700€. Ein Starteinkommen von 800€ erhält ebenfalls die Person, in deren Karte der Verlust des Teilzeitjobs beschrieben wird. Nach dem Verlust bezieht die Person ALG I und erhält ein gemindertes Einkommen von 500€. Eine weitere Person beginnt mit ALG II und einem Nebenjob und verliert diesen Nebenjob im Verlauf des Spiels, was einen Einkommensverlust von 100€ ausmacht und somit ein gemindertes Einkommen von 600€ ergibt. Die nächste mögliche Situation beschreibt einen Wechsel von ALG II hinzu einem Nebenjob, was mit einer Minderung von 200€ vom Startkapital 500€ einhergeht. Die letzten beiden Karten beschreiben einen Ausbildungsabbruch, bei dem die Schüler, welche die Karte gezogen haben, entweder mit 600€ oder 500€ Ausbildungsgehalt starten und dann, bei Bezug von ALG II, ein gemindertes Einkommen von 500€ bzw. 350€ haben. Das geminderte Einkommen wird also nicht mehr bei allen Karten um 100€ reduziert, sondern bewegt sich im Rahmen zwischen 100€ und 300€, wobei 100€ vier Mal, 150€ einmal, 200€ einmal und 300€ zwei Mal vorkommt. Die höchsten Fixkosten betragen 500€, die geringsten 150€. Drei Personen müssen nach dem Wechsel des Einkommens mit lediglich 100€ auskommen, zwei mit 150€ und drei weitere mit 300€, da sich die Fixkosten nicht parallel zur Einkommensminderung ändern. Die Endsummen wurden also, im Vergleich zur 2000er Version, noch etwas herabgesetzt, da es dort noch die Summen 200€ und 250€ gab und nur eine Person mit dem geringsten Wert von 100€ auskommen musste.

Beschreibung der Chancenkarten

Bei den Chancenkarten sind einige neue Karten hinzugekommen. Von den anfangs 20 vorhandenen Karten, wurde die 2009er Version auf 48 Karten erweitert. In den bereits existierenden Kategorien der 2000er Version, Gewinn, Nachbarschaftshilfe, Verkäufe,

Rückerstattungen/Rückzahlungen, wurden die Karten um eine oder bis zu sieben, weitere Situationen ergänzt. Ereignisse, wie der Geburtstag, als auch der Regierungswechsel wurden beibehalten, aber nicht ausgebaut. Zusätzlich kamen drei weitere Kategorien wie Boni, zufälliger Geldfund und Nebenjobs hinzu. Weggefallen sind die drei Karten zum Wohngeld.

Beschreibung der Ereigniskarten

Die Anzahl der Ereigniskarten wurde ebenso erhöht, wie die der Chancenkarten. Zu den zuerst existierenden 42 Karten kamen noch 14 weitere hinzu. Drei davon als Ratenzahlung und elf als Sofortzahlung. Bei den Konsumausgaben wurden drei Kategorien um jeweils eine bis zwei Karten ergänzt, zusätzlich kamen die Kategorien Beauty/Lifestyle, als auch Lebensmittel hinzu. Bei den sonstigen Ausgaben wurden insgesamt drei Kategorien erweitert, zwei davon um jeweils eine Karte. Die Kategorie Events erhielt drei weitere Karten dazu.

7.4 Bewertung der 2009er Version im Materialkompass Verbraucherbildung

Die 2009er Version des Spiels Kreditpoly wurde 2011 vom Materialkompass[50] Verbraucherbildung getestet, wo es das Gesamturteil gut erhielt (vzbv 2011, 19) und das Material als empfehlenswert beurteilt wurde (vzbv 2011, 18). Von 64 bzw. mit Zusatzpunkten insgesamt 69 möglichen Punkten, erreichte das Spiel 45 (ebd.). Es liegt damit eher im unteren Bereich der Note zwei, da es mit 40 Punkten bereits die Note drei gegeben hätte und erst mit 53 Punkten die Beurteilung sehr gut.

Positiv angemerkt wurden im Materialkompass der alltagsnahe Bezug, die Ermöglichung der spielerischen Annäherung an ein komplexes Problemfeld (vzbv 2011, 16) sowie die Aufweisung einer einfachen und komprimierten Darstellung einer komplexen Situation (vzbv 2011, 11). „Durch das Spiel wird eine reale Lebenssituation verschuldeter Haushalte ansprechend simuliert und bietet Ansatzpunkte zur unterrichtlichen Weiterarbeit und Vertiefung. Die Verschuldungssituationen sind für Jugendliche gut nachvollziehbar“

[50] Der Materialkompass ist eine Webanwendung, in der die Lehrkräfte, neben einem Rechercheinstrument für Unterrichtsmaterialien, auch ein Bewertungstool dieser Materialien erhalten. Diese Materialien, die zu den Themen Finanzen, Marktgeschehen & Verbraucherrecht, Medien & Information, Gesundheit & Ernährung sowie Nachhaltiger Konsum, bei der vzbv eingereicht werden, werden dort von einem unabhängigen Expertenteam auf ihre Qualität und somit auf ihre Tauglichkeit im Unterricht geprüft und bewertet. Verfügbar unter: https://www.verbraucherbildung.de/materialkompass/haufige-fragen-zum-materialkompass

(vzbv 2011, 18). Auch die kostenlose Verfügbarkeit und auf diese Weise die Möglichkeit das Spiel als Lehrkraft jederzeit selbst verwenden zu können, konnte positiv erwähnt werden. Ebenso die Tatsache, dass das Spiel altersunabhängig ist und ab dem 15. Lebensjahr gespielt werden kann (vzbv 2011, 3). Das heißt, dass das Spiel sowohl in der Mittelstufe als auch in der Erwachsenbildung und allen Stufen dazwischen zum Einsatz kommen kann (ebd., 3f.).

Zu den Kritikpunkten zählten vor allem die fehlenden Informationen zur Reflexionsphase (vzbv 2011, 11). Dieser Punkt wurde im Materialkompass gleich mehrmals erwähnt und führte zum Abzug von drei Punkten. Auch wurden im Spiel die Lernziele nur allgemein formuliert, da das Spiel eher affektiv ist (vzbv 2011, 16). Weitere Punktabzüge gab es für die Materialien, die weder abwechslungsreich waren, noch verschiedene Lerntypen ansprachen und auch nicht zu unterschiedlichen Sozialformen anregten (ebd.). Des Weiteren wurden die fehlenden Links, bzw. nicht vorhandenen weiterführenden Hinweise oder Literatur bemängelt (vzbv 2011, 17f.). Ebenso wie die fehlenden Hinweise zum Umgang mit Schülern aus verschuldeten Haushalten (vzbv 2011, 18).

Diesen Kritikpunkten können wir uns anschließen, wobei uns noch diverse andere Probleme aufgefallen sind. Aus diesem Grund erfolgt im nächsten Kapitel unsere eigene Beurteilung und Kritik am Spiel, wobei auch einige bereits genannte Kritikpunkte nochmals aufgegriffen und gegebenenfalls erweitert werden.

7.5 Beurteilung und Kritik

Kritik am Inhalt und der Verständlichkeit

Fast alle bereits genannten Kritikpunkte des Materialkompass konnten auch wir beim Spielen bzw. beim Durchgehen der Materialien feststellen. Besonders die fehlende Durchführungshilfe in der 2009er Version, im Vergleich zur 2000er Version, empfanden wir als großen Verlust bei der Neubearbeitung. Durch die Reduzierung von vier Seiten auf eine Seite gingen teils wichtige Informationen verloren. Dies führt dazu, das besonders die strukturierte und detaillierte Auflistung der Spielregeln fehlt, aber auch der wesentliche Hinweis, wie emotional das Spiel werden kann und wie essenziell es ist, diese Gefühle aus dem Spiel am Ende nochmals mit den Schülern zu reflektieren. Allgemein beinhaltet die 2009er Version keinerlei Auswertungs- oder Reflexionsvorschläge für Lehrende. Es wird zwar darauf hingewiesen, dass das Spiel einen emotionalen Zugang zu dem Thema Verschuldung ermöglicht und dass aus dem lustigen Spiel im Verlauf ein

Ernstcharakter mit hoher Aufmerksamkeit entsteht (vzbv 2009, 5), jedoch nicht, wie damit umzugehen ist bzw. was für eine erfolgreiche Reflexion vonnöten wäre. Dazu wird im Spielablauf nur beschrieben, dass sich Gespräche über das Schulden-Machen und über sinnvolle oder sinnlose Kaufentscheidungen ergeben, indem die Schüler am Ende des Spiels Bilanz ziehen und ihre Kontostände untereinander vergleichen (ebd.).
Auch soll das Spiel, laut den Autoren, einen Bezug zum Einfluss von emotionalen Botschaften nehmen, wie beispielsweise durch Werbung (vzbv 2009, 4), was im Spiel selbst allerdings nicht umgesetzt wird.
In der 2009er Version fehlt zudem die Ratenzahlungstabelle, was dem Expertenteam des Materialkompass anscheinend nicht aufgefallen ist. Im Spielablauf, in den Spielregeln und vor allem auch auf den einzelnen Ereigniskarten wird auf diese Tabelle hingewiesen, in welche die Schüler ihre Ratenzahlungen eintragen und abhaken sollen. Allerdings wurde vergessen sie aus der 2000er Version mit in die neubearbeitete Version zu übertragen. Zusätzlich wird mitten in den Spielregeln plötzlich ein anderer Begriff dafür verwendet und statt Ratenzahlungstabelle steht plötzlich Ratenzahlungsplan, was die Verwirrung umso größer macht, da der Ratenplan als Anhang der Spielregeln vorhanden ist. Dieser liefert aber keine weiteren Informationen für die Eintragung der einzelnen Raten, sondern dient der Übersicht über die zu zahlenden Kreditsummen und der daraus folgenden monatlichen Raten.
Die teils unverständlichen, bzw. verwirrenden Begriffe ziehen sich in der 2009er Version durch das gesamte Spiel, da teilweise Sätze nicht beendet werden und Materialien erwähnt werden, die nicht existieren oder anders betitelt sind. So ist auch die Beschreibung der Spielregeln in Runden relativ undurchsichtig, da in den Runden eins und zwei nur die bereits vorhandenen Einnahmen und Fixkosten nochmals in die Tabelle einzutragen sind und im Grunde genommen keine richtige „Runde“ stattfindet, da das jeder in der Gruppe für sich selbst macht und diese Runden somit parallel laufen können. Dies hätte man aus Gründen der Verständlichkeit, als eine Arbeitsanweisung, vor dem eigentlichen Start aufführen können. Auch, wann die erste und wann die zweite Ratenzahlung stattfinden soll, ist nicht gänzlich klar definiert. Bei der ersten Ratenzahlung ist die Fälligkeit nach der vierten Runde angegeben, was noch in demselben Monat bedeutet, obwohl man bereits in den meisten Fällen eine Anzahlung leisten musste. Bei der zweiten erwürfelten Ratenzahlung beginnt die erste Zahlung hingegen erst im Folgemonat. Dies hätte man deutlich vereinfachen und vereinheitlichen können, indem man von vorherein geschrieben hätte,

dass die Zahlungen immer erst im Folgemonat abgerechnet werden sollen, unabhängig von der Würfelrunde.

Kritik am Layout

Die Farben der Karten sind in der 2009er Version nicht auf die Farben des Würfels angepasst. In der 2000er Version waren die Karten, wie bereits erwähnt, aufgrund der besseren Kopiermöglichkeit einheitlich schwarz-weiß gehalten. So konnten die Würfelfarben theoretisch frei gewählt und die Zugehörigkeit zu den Karten musste nur entsprechend gekennzeichnet werden. Trotzdem wurde darauf hingewiesen, dass die Chancenkarten mit den beiden gelben Würfelflächen erwürfelt werden, die Ereigniskarten mit den vier roten Würfelflächen (vzbv 2000, 35). In der 2009er Version wurden die gelben Würfelflächen auf Weiße umgeändert, die Roten behielt man jedoch bei. Trotzdem wurden die Kartenfarben nicht entsprechend der Würfelfarben koloriert, sodass Schüler mitdenken mussten, dass bei den weißen Würfelflächen die grünen Chancenkarten gezogen werden sollten und bei den roten Würfelflächen, die gelben Ereigniskarten zu ziehen waren. Das hätte man besser aufeinander abstimmen können, um eine klare Zuordnung der Würfelflächen zu den Karten zu erreichen und somit einer unnötigen Verwirrung zu entgehen.

Ebenso hat das Layout des Spielbogens in der Neubearbeitung keine Verbesserung erfahren, sondern eher eine Verkomplizierung. Was in der 2000er Version lediglich ein Tabellenkästchen für Einnahmen oder Ausgaben darstellte, wurde in der 2009er Version auf zwei Kästchen ausgeweitet. Durch das einzige Kästchen der 2000er Version, indem jeweils positive und negative Beträge direkt untereinander aufgelistet werden mussten, führte dies im Falle des Vorzeichenvergessens zu Fehlbeträgen. Im Prinzip war die Erweiterung auf insgesamt zwei Kästchen, einmal für die Einnahmen und einmal für die Ausgaben, zunächst eine logische Überlegung, da nun die hinzukommenden, positiven Beträge nicht unter den abzuziehenden, negativen Beträgen stehen. Jedoch heißt das auch, dass gerade für die unnötigen Runden eins und zwei, mehrere Kästchen mit den gleichen Daten auszufüllen sind, was eine Platzverschwendung darstellt. Aufgrund dieser häufigen und wiederkehrenden Wiederholungen, müssen auch mehrere Rechenoperationen durchgeführt werden, was zu einer erhöhten Fehlerquote führen kann.

Da jeder Spielbogen, sowohl in der 2000er als auch in der 2009er Version, immer nur einen Monat darstellt, ergibt sich, bei mehreren Spielrunden und einem ganzen Klassensatz, ein erheblicher Papieraufwand. Es sollten am besten mindestens fünf Runden gespielt werden, um eine Spieldynamik entstehen zu lassen, was bei vier bis sechs Spielern

pro Gruppe, bzw. durchschnittlich 26 Schülern pro Klasse, insgesamt mindestens 130 Seiten allein für die Spielbögen darstellt. Hinzu kommen noch die Gruppensätze der Schicksals-, Chancen- und Ereigniskarten sowie die Spielregeln.
Des Weiteren kann auch das Bild auf den Schicksals- sowie Ereigniskarten kritisiert werden, da es relativ nichts aussagend ist und im Grunde genommen eine weitere Platzverschwendung darstellt, da man besonders die Ereigniskarten hätte kleiner machen oder den Text entsprechend um wichtige Informationen erweitern können. Das nun farbige Design der Karten, als auch die dazugehörige neu gestaltete Rückseite können indes als positiv erwähnt werden, da sie im Vergleich zur 2000er Version eine optisch ansprechendere Darstellung bieten.
Ebenso positiv ist die große Reichweite der Spielkarten, da sie alters- und beschäftigungsunabhängig sind und für diverse Zielgruppen, bzw. unterschiedliche Klassenstufen, bis hin zur Erwachsenenbildung, eingesetzt werden können. Hinzukommt, dass spätestens ab dem Wechsel der Spielsituation jeder einmal zur Arbeitslosengruppe zählt und erfährt, was es heißt, mit wenig Geld bzw. noch geringeren Einnahmen wirtschaften zu müssen.

Kritik an den Schicksalskarten

Als erstes kann bei den Schicksalskarten wieder der fehlende Hinweis kritisiert werden, ab wann die Änderung von der ersten zur zweiten Spielsituation erfolgen soll. Dies hätte man entweder in der Durchführungshilfe oder direkt auf den Karten notieren können, um Missverständnisse zu vermeiden.
Ein weiterer Kritikpunkt ergibt sich aus der Situationsbeschreibung, da es zwar im Vergleich zur 2000er Version bereits zwei Karten gibt, in denen die Schüler ein Ausbildungsgehalt beziehen, jedoch besteht weiterhin der größte Teil der Karten aus dem Bezug von ALG I bzw. ALG II. Natürlich will das Spiel eine Ver- bzw. Überschuldungssituation simulieren, trotzdem wird anhand dieser Situationen unterstellt, dass nur Personen, die Arbeitslosengeld beziehen, sich verschulden können. Dies ist aber in der Regel nicht der Fall, da eine Ver- bzw. Überschuldung ein gesamtgesellschaftliches Phänomen ist und selbstverständlich auch Personen mit Jobs und besonders Personen mit geringem Einkommen, wie beispielsweise Auszubildende, betreffen kann. Negativ anzumerken ist auch das geminderte Einkommen, welches sich auf keine speziellen Richtwerte bezieht, da besonders die Zahlen für die Bezüge von ALG II bei allen Karten voneinander abweichen. Theoretisch hätten alle Bezieher das Recht darauf, den gleichen Regelsatz zu erhalten. Unterschiede könnten nur im Falle von Kürzungen gemacht werden oder wenn die

Bezieher zum Beispiel noch bei ihren Eltern wohnen. Die Ereigniskarten deuten aber darauf hin, dass die Spielenden entweder alleine oder in einer Wohngemeinschaft wohnen, da sie sich beispielsweise einige Haushaltsgegenstände für die Wohnung anschaffen oder eine Mietminderung vom Vermieter erhalten. Trotzdem wird das aus den beschriebenen Informationen leider nicht deutlich. Ebenso unklar ist, was die Fixkosten beinhalten sollen. Theoretisch müssten die Fixkosten im Spiel die Miete, die Nebenkosten, wie zum Beispiel Strom, Telefon oder Heizung, aber auch Lebensmittel und die Mobilität beinhalten. Dafür sind diese aber in der Regel zu niedrig. Zusätzlich kommt hinzu, dass die Miete bei Bezug von ALG II theoretisch vom Amt bezahlt oder zumindest bis zu einem Prozentsatz übernommen wird. Wenn die Spielenden den Situationswechsel vollziehen und von nun an ALG II beziehen, müssten sich auch automatisch die Fixkosten reduzieren, was im Spiel leider nicht passiert.

Weiterhin haben wir uns gefragt, ob einige Karten überhaupt noch den Tatsachen entsprechen. Beispielsweise in der Situation, bei der ein Spieler von ALG II zum Nebenjob „aufsteigt“, trotzdem aber viel weniger Geld verdient. Tatsächlich gibt es immer noch Berufe, in denen die Arbeitnehmer weniger Geld verdienen, als dass sie beim Amt mit ALG II bekommen würden, trotzdem haben gerade diese Personen das Recht, ihren Lohn mit ALG II aufzustocken. Diese Karte müsste bearbeitet werden, sodass zum neu gefunden Job, der immer noch zu wenig Geld einbringt, weiterhin ALG II bezogen wird. Natürlich ist uns bewusst, dass das Spiel die Inhalte eher vereinfacht darstellen möchte, trotzdem sind wir der Meinung, dass man sich an einige Richtwerte hätte halten können, um eine realistischere Simulation zu erstellen. Andernfalls hätte auch auf die Ungleichheiten verwiesen werden können, sodass man am Ende der Stunde Gespräche mit den Schülern führen könnte, warum beispielsweise die Einnahmen in unterschiedlichen Höhen bezogen werden, trotz gleicher Berechtigung von ALG II-Bezug.

Positiv anzumerken sind die runden Zahlen, die zwar recht wenig mit der Realität zu tun haben, mit denen man aber wenigstens gut rechnen kann.

Da wir in den Schicksalskarten fast nur negative Punkte gefunden haben, sind wir zu dem Schluss gekommen, diese für das neue Spiel gänzlich zu verändern und eher an unsere Zielgruppe in der Sekundarstufe I anzupassen. Im Kapitel 8.2 wird auf diese Änderung genauer eingegangen.

Kritik an den Chancenkarten

Die Chancenkarten weisen zum Teil gute Ansätze auf, wie zum Beispiel die Freikarten, welche den Spielenden ermöglichen, eine weitere Ratenzahlung auszusetzen. Diese beinhalten in der Regel positive Verhaltensweisen für die Umwelt oder die Allgemeinheit, sodass gleichzeitig ein nachhaltiges Umdenken stattfinden kann. Auch der Regierungswechsel, der dazu führt, dass alle Spieler ihre Einnahmen erhöhen dürfen, dies aber zunächst ausrechnen müssen (Erhöhung um 10%), ist eine interessante Idee. Des Weiteren gibt es in der 2009er Version viel mehr Möglichkeiten Geld zu verdienen, sei es durch Zusatzeinkommen, aber auch Rückzahlungen sowie Bonuszahlungen.

Bei einigen Karten führt diese Erweiterung jedoch zu fragwürdigen Einkommensquellen. Zum Beispiel beschreibt eine Karte eine Aushilfstätigkeit in einem Restaurant. Unter den Bedingungen der Schicksalskarten könnte solch eine Beschäftigung nicht ohne weiteres stattfinden bzw. müsste als Schwarzarbeit betrachtet werden. Der Verkauf von recht teuren Konsumgütern, wie beispielsweise des eigenen Autos, scheint uns nicht unbedingt altersgerecht. Außerdem soll das Spiel auf eine Verschuldungssituation hinauslaufen, was beim Ziehen dieser Karte zunichte gemacht wird. Man hätte hier zum Beispiel ergänzend zum Verkauf einen Neukauf eines anderen Fahrzeugs einleiten können, als eine Art Abwrackprämie. Schade ist auch, dass nicht mehr Ereignisse als Chancenkarten hinzugekommen sind, da man besonders zu den Feiertagen oder anderen Anlässen in der Regel von der Familie bzw. der Verwandtschaft Geld oder sonstige Geschenke erhält.

Obwohl die Optik recht ansprechend ist, enthalten die Karten teils unnötige Sätze und Wörter, die witzig gedacht sind und der Jugendsprache entsprechen sollen, was die Texte aber eher dröge und langwierig macht. Zusätzlich müssten die Zahlen vereinfacht werden, da einige Karten Summen von 333€ oder 666€ aufweisen, welche das Rechnen im Spielbogen deutlich erschweren.

Kritik an den Ereigniskarten

Ebenso wie bei den Chancenkarten, können auch bei den Ereigniskarten die teils unnötigen und pseudo-witzigen Sätze kritisiert werden. Es werden teils veraltete Begriffe, wie beispielsweise Sammelbesteller genutzt, die bereits im Jahre 2009 nicht mehr zeitgemäß waren. Aber auch Kaffeefahrten sowie die erwähnten Hobbies und Geschenke scheinen ab und an nicht altersgerecht oder nach aktuellen Studien recherchiert worden zu sein. Es ist beispielsweise fraglich, ob jemand im Jahr 2009 oder heutzutage einem guten Freund eine Kuckucksuhr schenken würde. Zum Teil gibt es auch unverständliche Karten, wie

zum Beispiel der fällige Wochenendeinkauf. Die Lebensmittel müssten bereits in den Fixkosten bzw. den erweiterten Fixkosten enthalten sein, ansonsten müssten jeden Monat mindestens vier Karten zum Lebensmittelkauf gezogen werden. Ereigniskarten mit Lebensmitteleinkäufen machen so nur Sinn, wenn sie außerordentlich kostspielig sind bzw. ausnahmsweise zusätzliche Kosten entstehen, etwa zur Vorbereitung einer Party. Um Rechenschwierigkeiten zu vermeiden, müssen auch die Preise der Ereigniskarten teilweise vereinfacht bzw. gerundet werden.

Besonders positiv sind hingegen die vereinzelten Entscheidungskarten aufgefallen. Diese bieten die Wahloption, ob die fällige Summe sofort oder per Rate bezahlt werden soll. Hier wäre es schön, den Schülern viel mehr Entscheidungsoptionen zu bieten, um zu schauen, wie sie sich letztendlich entscheiden und welche Konsequenzen aus ihren Entscheidungen folgen. Gut finden wir auch, dass es nicht nur Konsumausgaben gibt, sondern auch Karten mit Erhöhungen oder Senkungen der Einnahmen bzw. Ausgaben, genauso wie Karten zu Versicherungen. Zusätzlich wurde darauf geachtet, dass die sonstigen Ausgaben in der Regel Sofortzahlungen sind, während die Konsumausgaben häufiger als Ratenzahlung abgeleistet werden, da Versandhäuser oder Kaufhäuser den Kunden Finanzierungen und Ratenkäufe anbieten. Trotzdem sollte man darauf verweisen, dass ALG II-Bezieher in der Regel weder eine Finanzierung noch einen Ratenkauf erhalten, weil ihre Bezüge vom Amt als unpfändbar gelten. Sie haben lediglich die Möglichkeit über sonstige Kreditanbieter, die nicht über die Bank laufen und nur die positive Bonität abfragen, sich einen Ratenkredit zu besorgen und die Waren dann auf diese Weise abzubezahlen. Die Ereigniskarten scheinen dies nicht zu beachten und vermitteln eher den Eindruck, dass Arbeitslose jederzeit und bei jedem Versand- oder Kaufhaus einen Ratenkauf tätigen können.

Weiterhin ist positiv anzumerken, dass einige Ereigniskarten irrationale Konsummuster andeuten, die die Lehrkraft in der Reflexion gezielt ansprechen kann. Ergänzend kann erwähnt werden, dass die Bezeichnung Ereigniskarte sehr gut gewählt ist, da es weder etwas Schlechtes noch etwas Gutes bedeuten muss. Käufe müssen an sich nicht als etwas Schlechtes gewertet werden. Viele Dinge auf den Karten werden zum alltäglichen Leben benötigt, sodass man dafür Geld investieren muss. Trotzdem handelt es sich um Ereignisse, die ein Loch in die Haushaltskasse reißen und man sich dann besonders bei anderen Ausgaben überlegen sollte, ob diese wirklich sinnvoll und notwendig sind oder ob man eventuell darauf verzichten könnte.

Abschließend kann festgehalten werden, dass das Spiel dringend eine Modernisierung benötigt, nicht nur hinsichtlich der Optik, sondern vor allem aufgrund der veralteten Inhalte. Leider war oder ist dies durch die vzbv aus Kostengründen nicht möglich, wodurch das Spiel keine weitere Neubearbeitung nach 2009 erhielt (P. Gnielczyk, persönl. Mitteilung, 15.05.2019). Es ist ebenso bedauerlich, dass das Spiel nur Inhalte der Finanzbildung thematisiert und nicht andere Bereiche der Verbraucherbildung einbezieht. Besonders nachhaltiger Konsum könnte im Rahmen der Entscheidungskarten aufgegriffen werden. Zusätzlich muss hinterfragt werden, inwieweit die vzbv ihr eigenes Material objektiv im Rahmen des Materialkompass beurteilte. Zumindest nach unserer Meinung wurden einige Problempunkte in deren Kritik nicht thematisiert, obwohl sie das Spiel entscheidend beeinflussten.

Trotzdem sind wir der Meinung, dass das Spiel eine tolle Möglichkeit darstellt, ein recht trockenes Thema, wie Ver- bzw. Überschuldung und die damit einhergehende Schuldenprävention, interessant darzustellen und die Schüler auf eine spielerische Art und Weise an ein wirklich wichtiges Thema heranzuführen. Mit der richtigen Einbettung in die Unterrichtseinheit und einer Modernisierung der Inhalte, ist dies durchaus ein Spiel mit dem auch wir später in der Schule arbeiten würden.

Genau aus diesem Grund sind wir dazu gekommen das Spiel, im Rahmen unserer Masterarbeit, genauer unter die Lupe zu nehmen und entsprechend an die heutige Zeit bzw. an die gültigen Rechtsverordnungen, aber auch an die aktuellen Zahlen der Konsum- und Überschuldungsstatistik von jungen Erwachsenen anzupassen und zu erweitern. Unsere Überarbeitung des Spiels wird im folgenden Kapitel genauer beleuchtet.

8. Überarbeitung des Spiels Kreditpoly – Kreditpoly 2.0 (O.E. & Y.E.)

In diesem Kapitel wird zunächst auf die Entstehung und Idee der Überarbeitung des Spiels Kreditpoly eingegangen, bevor im weiteren Verlauf die neuen Materialien vorgestellt werden, ebenso wie die möglichen Umsetzungsoptionen und Spielvarianten. Ausführliche Tabellen zu den Materialvergleichen befinden sich in den entsprechenden Unterpunkten des Anhangs. Gleichermaßen ist das komplette Spiel, inklusive Spielbeschreibung, Spielablauf, Spielregeln, Spielbogen und den einzelnen Spielkarten, im Anhang zu finden. In den folgenden Kapiteln werden lediglich ein textueller Vergleich und eine vereinzelte Vorstellung und Begründung der Materialien vorgenommen.

8.1 Ideen und Entstehung

Der Impuls zur Überarbeitung des Spiels Kreditpoly entstand im Rahmen eines schulischen Praktikums, dem sogenannten Praxissemester. Infolgedessen führte einer der Autoren eine Unterrichtsreihe zum Thema Jugendverschuldung mit einer 10. Klasse an einer Berliner Integrierten Sekundarschule durch. Während der Reihenplanung begann die Suche nach alternativen und interessanten Methoden, um die Theorie aufzulockern. Das originale Spiel Kreditpoly war uns zu diesem Zeitpunkt bereits aus einem universitären Seminar bekannt, wir selbst hatten es aber noch nicht gespielt. Um zu überprüfen, ob sich das Spiel für den Abschluss der Unterrichtsreihe eignen würde und um erste Erfahrungswerte zu sammeln, spielten wir es daher zunächst zu zweit. Bereits vor dem eigentlichen Spielen wurde deutlich, dass eine Vielzahl an Materialien gedruckt werden musste, vor allem, wenn das Spiel mit einer ganzen Klasse gespielt werden sollte. Während des Spielens fielen uns weitere Probleme auf, die bereits im Kapitel 7.5 thematisiert wurden. Die veralteten Informationen auf den Spielkarten und das nur mäßig aufgehende Spielprinzip[51] führten dazu, dass das Spiel schließlich nicht im Zuge der Unterrichtsreihe eingesetzt wurde. Nichtsdestotrotz konnte das Spiel Emotionen bei uns wecken, etwa beim Ziehen von Bonuszahlungen oder wenn Kredite für Konsumgüter aufgenommen wurden. Wir hatten Spaß und konnten mittels Fallbeispielen Lerneffekte erzielen bzw. Wissen vertiefen. Allerdings empfanden wir die Schicksalskarten eher als demotivierend, da alle nach nur wenigen Runden in die Arbeitslosigkeit führten. Besonders für Schüler einer 10. Klasse wären zielgruppengerechtere Rollen wünschenswert, da für die meisten dieser Schüler ein Umbruch in ihrem Bildungsweg ansteht, wie der Beginn einer Ausbildung. Schon beim ersten Spieldurchgang stellten wir diesbezüglich Überlegungen an und fanden eine Verknüpfung zur Berufsorientierung sinnvoll, weshalb in einer überarbeiteten Spielversion die Rollen junge Menschen bis 25 Jahre wiederspiegeln sollten, welche in einer Ausbildung sind oder über Nebenjobs ihr Studium finanzieren. Dies wäre eine deutlich positivere und gleichzeitig realistische Perspektive für viele der 10. Klässler.

[51] Anhand des Spiels soll etwa dargestellt werden, wie schnell Kredite bzw. Ratenzahlung zu einer Verschuldungssituation führen können. Beim tatsächlichen Spielen kam allerdings kein Spieler ins Minus, sondern konnte teilweise sogar ein beachtliches Vermögen aufweisen, selbst nach der zwölften Spielrunde. Dies bestätigte sich auch bei einem zweiten Spieldurchgang mit mehreren Spielern, wo nur einer von vier Spielern einen negativen Kontostand aufwies.

Beim Spielen wurde uns zudem schnell klar, dass sich Kreditpoly nur bedingt zum Abschluss einer Unterrichtseinheit eignet. Zumal in größeren Spielgruppen mit bis zu sechs Spielern, wie sie bei einer ganzen Klasse notwendig wären, eine Menge Zeit benötigt wird, um mehrere Runden zu spielen[52]. Allerdings können mit dem Spiel eine Vielzahl an relevanten Inhalten, wie Konsummustern, Verschuldungsgründen oder verschiedene Arten von Finanzdienstleistungen, spielerisch eingeführt und anschließend reflektiert sowie thematisiert werden. Im Rahmen eines Projektes oder als durchgängige, begleitende Methode während einer ganzen Unterrichtsreihe zum Thema Jugendverschuldung, könnte das Spiel motivierend und lehrreich für die Schüler sein.
Um dieses Vorhaben in unserem kommenden Schulalltag umsetzen zu können, mussten wir die bereits genannten Kritikpunkte ausbessern, weshalb eine Überarbeitung des Spiels im Rahmen der Masterarbeit reizvoll war. Zumal wir uns in vorherigen Studienprojekten bereits mit digitalen Spielen, Spieltheorien und alternativen Lernmethoden beschäftigt haben. Das Interesse an Wirtschaftsthemen und der Wunsch nach einer stärkeren Thematisierung im Rahmen des Schulfachs WAT taten ihr übriges.
Ausgehend von den vorherigen Kapiteln und aufgezeigten Kritikpunkten, werden im nächsten Kapitel, die teils überarbeiteten, teils völlig neu entwickelten Materialien, die im Rahmen dieser Masterarbeit entstanden, vorgestellt.

8.2 Vorstellung neuer Materialien

Überarbeitung des Spielbogens

Zuerst haben wir uns der Aufgabe gewidmet, den Spielbogen zu verbessern. Dabei waren uns zwei Dinge besonders wichtig. Zum einen sollte der Bogen vereinfacht werden, sodass den Schülern die notwendigen Rechenoperationen klar und verständlich sind. Zum anderen wollten wir den Bogen so strukturieren, dass pro Schüler jeweils nur noch ein Spielbogen vonnöten ist, um mehrere Spielrunden spielen zu können. Schnell war uns klar, dass der Bogen einer Art Lohnabrechnung oder einem Haushaltsbuch ähneln sollte, auf welchem klar erkennbar ist, welche Einnahmen hinzukommen und welche Ausgaben wieder abgehen. Dazu unterteilten wir den Spielbogen in die zwei großen Bereiche Einnahmen und Ausgaben, die zusätzlich entsprechend farblich markiert wurden. Die hinzukommenden, positiven Summen erhielten eine grüne Hinterlegung, passend zu der Farbe

[52] Um zwölf Monate im Spiel zu spielen, benötigten wir bereits mit vier erwachsenen Spielern über drei Zeitstunden. Mit Schülern und zusätzlichen Erklärungs- und Reflexionsphasen würde noch deutlich mehr Zeit benötigt werden.

der Chancenkarten, die abgehenden Summen eine Rote, die auf die Ereigniskarten hindeutete. Um den Schülern die Subtraktion der Ausgaben von den Einnahmen zu erleichtern, kamen zusätzliche, graue Zeilen hinzu, in denen sie die jeweiligen Zwischenstände der Be- und Abzüge notieren können. Die letzte Zeile zeigt den Schülern den aktuellen Kontostand für den jeweiligen Monat auf. Diese Zeile erhielt, ebenso wie die Zeile „alter Kontostand“ eine gelbe Farbe, damit die Schüler direkt sehen, wohin sie ihren Kontostand aus dem Vormonat übertragen sollen. Der Spielbogen ist beidseitig druckbar, wodurch sich zwölf Monate aufgelistet in zwölf Spalten ergeben. Wir haben es also geschafft aus einer Seite Spielbogen, der für einen Monat genutzt werden konnte, einen zweiseitigen Spielbogen zu erstellen, mit dem man zwölf Monate bzw. Runden spielen kann. Auf diese Weise konnten wir den benötigten Papieraufwand für eine Klasse, von rund 156 Seiten (bei zwölf Runden beidseitig gedruckt, für 26 Schüler), auf 26 Seiten reduzieren. Zusätzlich liegt den Schülern nun ein Bogen vor, der ihnen genaue Instruktionen zum Eintragen der gezogenen Be- oder Abzüge liefert und ihnen auch gleichzeitig durch entsprechende Vorzeichen die Addition oder Subtraktion vorgibt.

Überarbeitung der ergänzenden Informationsmaterialien

Bei den ergänzenden Informationsmaterialien war uns wichtig, dass die Durchführungshilfe für die Lehrkräfte wieder einen Teil des Spiels darstellt. Diese Seiten konnten wir dafür nutzen, weitere wichtige Elemente des Spiels zu klären, wie zum Beispiel, was alles in den erweiterten Fixkosten enthalten ist, aber auch, welche Besonderheiten es bei den Karten gibt. In den zusätzlichen Anmerkungen wird auf die starke Emotionalität dieses Spiels eingegangen, um den Lehrkräften die Bedeutung der Reflexion am Ende des Spiels zu verdeutlichen. Außerdem sind Vorschläge unsererseits enthalten, wie und wann das Spiel am besten in den Unterricht integriert werden kann. Zusätzlich haben wir noch Anregungen für weitere Spielvarianten aufgelistet, sodass die Lehrkräfte das Spiel, an ihre Lerngruppen und an die ihnen zur Verfügung stehende Zeit, anpassen können. Die komplette Überarbeitung befindet sich auf den Seiten vier bis neun des Spiels im Anhang.

Überarbeitung der Schicksalskarten

Wie bereits im Kapitel 7.5 beschrieben, konnten wir den Schicksalskarten nur wenige, positive Dinge zuschreiben, sodass sie bei unserem überarbeiteten Spiel nur recht wenig mit den alten Karten gemeinsam haben. Bereits der Name wurde von uns in Rollenkarte geändert, da die Schüler im Spiel eine Rolle einnehmen, die zwar ihrem späteren

Lebensabschnitt ähneln kann, aber in erster Linie eine Rolle im Spiel darstellt. Außerdem haben wir uns gegen den Einsatz der alten Schicksalskarten entschieden, da wir mit dem Einsatz in der Sekundarstufe I eine klare Zielgruppe haben, in der die Lebensphase der Jugendlichen und besonders der Übergang vom Schul- ins Berufsleben entscheidend ist. Aus diesem Grund wollten wir die Rollenkarten zum einen spezifischer gestalten, um möglichst nahe an der Realität der Schüler zu sein. Zum anderen wollten wir mit Hilfe der Rollenkarten diverse Optionen nach dem mittleren Schulabschluss aufzeigen und den Jugendlichen deutlich machen, dass es mehr als nur einen Weg gibt und dieser in der heutigen Zeit nur noch selten linear verläuft, sondern oft auch Lücken aufweist.
Dafür haben wir die Rollenkarten in zwei unterschiedliche Kartensets (Rollenkarte A und Rollenkarte B) eingeteilt und den Wechsel von der einen in die andere Rolle die Schicksalsrunde genannt. Diese Schicksalsrunde wird nach dem Ende des sechsten Monats durchgeführt, da sich einerseits der Seitenwechsel des Spielbogens bestens dazu eignet. Andererseits finden gerade in der Probezeit und in der ersten Hälfte des ersten Ausbildungsjahres die meisten Ausbildungsabbrüche statt (siehe BMBF 2019b, 14), sodass uns wichtig war, diesen Bruch in der Lebenswegplanung der Schüler zu thematisieren.
Zuerst ziehen die Schüler eine Rollenkarte A, mit denen sie in einer dualen Ausbildung ins Spiel starten. Eine kurze Beschreibung erklärt den Schülern die unterschiedlichen Alter der Rollen. So gibt es beispielsweise etwas ältere Auszubildende, die bereits gejobbt, ein Jahr Work & Travel gemacht, ihr Abitur abgeschlossen oder auch schon ein Studium angefangen haben, sich dann aber für eine duale Ausbildung entschieden. Es gibt aber auch, anders als im Originalspiel, Minderjährige, die entsprechend ihres Alters, einen Vormund in die Kaufentscheidungen mit einbeziehen müssen, da sie selbst noch nicht finanzieren bzw. Kredite aufnehmen dürfen. Auf diese Weise konnten wir die Karten noch näher an die Lebenswelt der Schüler anpassen und die unterschiedlichen Alter unserer Zielgruppe (16-25 Jahre) bedienen. Die Erlaubnis des Vormunds wird in unserem Fall durch den Würfel entschieden. Wird Grün gewürfelt, wird der Ratenkauf vom Vormund verboten, würfelt die Person Rot, muss sie den Ratenkauf tätigen und die Konsequenzen der Kaufentscheidung akzeptieren. Wir haben die Würfelentscheidung bewusst umgedreht. Obwohl die Eltern in den meisten Fällen nein sagen würden, wollten wir den Minderjährigen keinen Vorteil gegenüber den anderen Auszubildenden geben, weniger Ratenkäufe tätigen zu müssen und letzten Endes eventuell gar nicht in eine Verschuldungssituation zu kommen.

Die von uns gewählten Ausbildungen auf den Rollenkarten orientieren sich dabei an den Top 10 der beliebtesten Ausbildungsberufe, laut dem Onlineportal Ausbildung.de[53], wobei wir auch hier versucht haben, möglichst unterschiedliche Berufsfelder einfließen zu lassen. So wurde auch der Anlagenmechaniker für Sanitär-, Heizung und Klimatechnik in die Karten integriert, der nicht im Gesamtranking, sondern lediglich unter den Top 5 Ausbildungsberufen bei den Männern aufgelistet war (Suhr 2019). Ebenso wird das jeweilige Ausbildungsjahr des Auszubildenden angegeben sowie das entsprechende, gerundete Azubi-Gehalt. Die Gehälter sind gerundet, damit die Schüler das komplette Spiel über mit möglichst geraden Zahlen rechnen können, um ihnen trotz des anscheinenden Lernspiels, nicht den letzten Spaß beim Rechnen zu verderben. Ergänzt werden die Karten durch eine kurze Information über die Lebens- und Wohnsituation der Auszubildenden, wodurch unter anderem die Höhe der erweiterten Fixkosten erklärt wird. Genauso wie im Ursprungsspiel wohnen alle Azubis nicht mehr bei ihren Eltern, sondern entweder alleine, mit ihrem Partner oder in einer Wohngemeinschaft. Diese Neuerung führten wir ein, da der Auszug aus dem Elternhaus einen entscheidenden Schritt zur Selbstständigkeit in der Phase der späten Adoleszenz darstellt. Dabei bilden die Fixkosten, ebenso wie im Originalspiel, auch bei uns in der Regel die Realität nicht ab. Zum einen, weil wir ein Rechnen mit allzu hohen Zahlen vermeiden wollten, zum anderen, würden die Auszubildenden in den meisten Fällen auch noch auf andere Einkommensquellen, wie beispielsweise BAföG, BAB oder Geld von ihren Eltern zugreifen. Schlussendlich wollten wir eine Einnahmen-Ausgaben-Differenz zwischen 200€ und 300€ erreichen und uns damit an den Werten des Ursprungsspiels orientieren. Diese Differenz ist sogar relativ großzügig, wenn man bedenkt, dass überschuldete, junge Erwachsene, die nicht mehr im Elternhaus leben, durchschnittlich nur 85€ pro Monat zur Verfügung haben, nach Abzug der Fixkosten (Barry 2014, 160).

Wie bereits beschrieben erfolgt nach dem Ende der sechsten Spielrunde ein Lebensabschnittswechsel, der durch die Schicksalsrunde eingeleitet wird. Jeder Spieler erwürfelt seinen weiteren Lebensweg. Bei Grün bleiben sie in ihrer Ausbildung, das heißt, sie behalten Rollenkarte A und dürfen sich aufgrund eines Aufstiegs ins nächste Ausbildungsjahr über 100€ Einkommenserhöhung freuen. Bei Rot müssen sie eine neue Rollenkarte, diesmal vom Rollenkartenstapel B ziehen.

Bei den Rollenkarte B werden, genauso wie schon bei den Rollenkarten A, weitere Wege nach dem mittleren Schulabschluss aufgezeigt, wobei dieses Mal nur eine duale

[53] o.V. (2019). Die beliebtesten Berufe. Verfügbar unter: https://www.ausbildung.de/berufe/beliebteste/

Ausbildung als Karte vorhanden ist. Die anderen Karten umfassen unterschiedliche schulische Ausbildungen, ein Studium, einen Job sowie drei Karten, die einen Weg in die Arbeitslosigkeit simulieren. Dies entspricht wieder ungefähr der Vertragslösungsquote laut BMBF, welche aufzeigt, dass bei etwa der Hälfte der Ausbildungsabbrecher kein wirklicher Abbruch, sondern lediglich ein Wechsel der Ausbildung stattfindet (2019b, 14). Alle Rollenkarten B sind so ausgelegt, dass die Schüler weniger Geld zur Verfügung haben. Denn obwohl sich ihr Einkommen ändert, bleiben ihre Fixkosten aus Rollenkarte A in der Regel bestehen. Diese ändern sich nur entsprechend der vorgegebenen Umstände, wie beispielsweise beim Bezug von ALG II, wo sich die erweiterten Fixkosten um die Hälfte reduzieren, da das Amt im Regelfall die Mietkosten übernimmt. Zusätzlich werden bei den Rollenkarten B Unterstützungsangebote thematisiert, auf die die Schüler zugreifen können, wenn ihre Ausgaben ihre Einnahmen übersteigen.

Überarbeitung der Chancenkarten

Die Chancenkarten konnten wir in einzelnen Fällen für unsere Spielüberarbeitung übernehmen. Eine genaue Auflistung, welche Karten hinzugekommen, welche dafür weggefallen sind und in welchen Kategorien die Anzahl erhöht wurde, befindet sich als Tabelle im Anhang. Dort finden sich auch grau unterlegte Sonderkarten, welche eine besondere Funktion innehaben. Im Folgenden wird nur auf einige Karten eingegangen und begründet, warum gerade diese nicht ins Spiel aufgenommen oder entsprechend ergänzt wurden.

Weggefallen sind unter anderem drei der ehemals vier Lottokarten, da Glücksspiele ein eher unerwünschtes Verhalten darstellen und in der Zielgruppe der 16- bis 25-Jährigen nur etwa 17% Lotto spielen (Statista 2018). Auch bei den Einkommenssteuerkarten konnten wir zwei Karten streichen, da Auszubildende und Arbeitslose sowie ALG I Bezieher bis zu einem Betrag von 410€ nicht steuerpflichtig sind und in der Regel auch keine Steuererklärung machen. Eine Karte blieb erhalten, um dieses Thema trotzdem mit den Schülern thematisieren zu können, da es sich durchaus in einigen Fällen lohnen kann, auch schon während der Ausbildung oder dem Studium eine Steuererklärung zu machen. Die beiden hohen Verkaufsbeträge wurden bei uns deutlich reduziert, um eine positive Kontobilanz möglichst zu vermeiden. Dafür kamen bei den geringeren Verkaufsbeträgen bis 250€ einige weitere Karten hinzu. Weggefallen sind ebenso die Karten Rückerstattung vom Vermieter und ein Fehler bei der Einkommensberechnung, da Azubis tariflich bezahlt werden und nur wenige Fehler passieren. Obwohl wir die Karten für das Wohngeld

aus der 2000er Version sehr gut fanden, konnten wir diese nicht einbauen, da Auszubildenden, Studenten und Arbeitslose kein Anrecht darauf haben und diese Karte dann unrealistisch wäre. Aus diesem Grund haben wir das Wohngeld bei einer Rollenkarte B ergänzt, sodass auch dieses Thema mit den Schülern in der Klasse besprochen werden kann. Hinzugekommen sind diverse Karten in den Kategorien Technik und Reparatur (Nachbarschaftshilfe), Nebenjobs und Ehrenamt, Finderlohn sowie Shopping-Bonuspunkten. Wir haben versucht möglichst keine Dopplungen bei den Karten zu erreichen, sodass fast jede Karte jeweils eine neue Möglichkeit des Geldverdienens aufzeigt. Zusätzlich haben wir die bestehenden Sonderkarten um eigene erweitert. Im originalen Spiel existierten bereits Freikarten, welche wir genauso übernommen haben, da wir es gut fanden, dass sie eine positive Verhaltensweise in Bezug auf die Umwelt oder die Allgemeinheit belohnten, indem Spieler, die diese Karte gezogen haben, dem nächsten Ratenkauf entgehen konnten (siehe Kapitel 7.5). Auch gab es eine Karte, die eine Erhöhung des Einkommens für alle Spieler innehatte. Diese Gesetzesänderung wurde von uns nur leicht geändert und um eine weitere Karte ergänzt, sodass alle Spieler die BAföG oder BAB beziehen, sich über eine Erhöhung des Einkommens freuen dürfen. Drei weitere Sonderkarten entstanden als Wettkarten, die die Schüler entsprechend des Fachs WAT, aber auch fächerübergreifend, vor eine Aufgabe stellen, welche sie lösen müssen, um das zusätzliche Geld zu bekommen (siehe Chancenkarten im Anhang).

Überarbeitung der Ereigniskarten

Genauso wie bei den Chancenkarten sind auch bei den Ereigniskarten die meisten Karten, welche die Einkommenssteuer thematisieren, aus den bereits oben genannten Gründen weggefallen. Der Fokus sollte bei unseren Karten auf der Einrichtung der ersten eigenen Wohnung liegen, sodass viele Karten den Kauf von Haushaltsgegenständen, Möbeln, Baumarktartikeln, wie beispielsweise Farbe, Bohrer etc., vorgeben. Erweitert wurden aber auch Karten mit Fixkostensteigerungen, zu denen insgesamt sechs Karten hinzukamen sowie Karten mit Einkommenssenkungen, die um zwei weitere ergänzt wurden. Diese beinhalten beispielsweise diverse Mitgliedschaften in Vereinen, aber auch Streaming-Dienste, die viele Jugendliche und junge Erwachsene nutzen. Wie bereits im Kapitel 3.3.2 beschrieben, zählen Schadensersatzleistungen wegen unerlaubter Handlungen ebenso zu den Überschuldungsfaktoren junger Erwachsener, weswegen die Kategorie Straftaten von uns ebenfalls um zwei Karten erweitert wurde. Dafür sind die Lebensmitteleinkäufe weggefallen, da sie nach unserem Verständnis des Spiels zu den

erweiterten Fixkosten gezählt werden müssen. Diese Karten haben wir umgeschrieben, sodass es sich um Zusatzeinkäufe und nicht um die regulär zu kaufenden Lebensmittel handelt. Weggefallen sind außerdem unzeitgemäße Bestelloptionen, wie beispielsweise über Sammelbesteller. Auch drei Telefonrechnungen haben wir überarbeitet, da heutzutage die wenigsten jungen Erwachsenen noch telefonieren, dafür aber mehr Nachrichten schreiben oder das Internet nutzen. Generell haben wir alle originalen Kartentexte auf ihre Relevanz für die heutige Zeit überprüft und schon dadurch einen Großteil der Spielkarten aktualisiert.

Außerdem war uns wichtig, die Hauptauslöser für Überschuldungen auch in den Ereigniskarten zu thematisieren, wodurch Karten entstanden sind, die beispielsweise die Trennung vom Partner, aber auch die Arbeitslosigkeit durch Erkrankung, darstellen. Auf diese Weise konnten wir anhand der Ereigniskarten sowie der Rollenkarten alle „Big Six der Überschuldungsauslöser“ ins Spiel hineinbringen, sodass diese wieder einzeln mit den Schülern in der Klasse thematisiert werden können.

Für eine komplette Übersicht der hinzugekommenen und weggefallenen Karten, kann auch hier wiederum die Tabelle im Anhang genutzt werden.

Überarbeitung des Layouts

Alle Karten erhielten bei uns neue Karikaturen entsprechend der jeweiligen Karte und ein neues, farbiges Layout. Auch das komplette Spieldesign (siehe Anhang), welches den Spielablauf, die Spielregeln und den Spielbogen enthält, wurde komplett überarbeitet, wobei einige Formulierungen aus den beiden Versionen (2000 und 2009) genutzt und wiederverwendet wurden. Wie im Ursprungsspiel haben wir darauf geachtet, dass keine Markennamen genutzt werden, auch wenn es diesbezüglich Anspielungen gibt.

8.3 Umsetzung im Unterricht, Spielvarianten und Differenzierungsmöglichkeiten

Das Spiel Kreditpoly 2.0 ist für den Einsatz in der Sekundarstufe I ausgelegt, vorwiegend für die Verwendung in der 10. Klasse. Schülern, die kurz vor dem Abschluss und somit vor einer Änderung ihres Lebensabschnitts stehen, soll auf spielerische Art und Weise vermittelt werden, was nach der Schule auf sie zukommt. Die erste eigene Wohnung, die ersten geschlossenen Verträge und vor allem das rationale Wirtschaften mit dem ersten eigenen Gehalt. Dabei sollen sie den Umgang mit Geld und auf diese Weise Finanzkompetenz erwerben, welche ihnen bei späteren finanziellen Entscheidungen von Vorteil sein

kann. Nach dem Schulabschluss ist das Erwerbseinkommen in der Regel gering bzw. bei schulischen Ausbildungen oder dem Studium häufig nicht existent, sodass ein besonnener Umgang mit den wenigen Geldmitteln besonders wichtig ist.
Anhand des Spiels erfahren sie, wie schnell es zu einer Überschuldung kommen kann, ohne dass sie dabei im echten Leben um ihre Existenz fürchten müssen. Entscheidend dabei ist die Reflexion und Thematisierung am Ende des Spiels bzw. der Stunde.

Eine Unterrichtseinheit kann beispielsweise so aussehen, dass Schüler bereits die Themen Haushaltführung, Lohnabrechnung und Versicherungen im Unterricht behandelt haben und das Spiel zum Wiederholen der Unterrichtseinheit genutzt wird. Das Spiel kann aber auch als eine Art Einstieg in das Themenfeld Finanzen und Verschuldung gewählt werden. Der Spielbogen bietet im Anschluss daran Gesprächsstoff über die Wichtigkeit der Haushaltsführung und kann beispielsweise auch als Überleitung für eine Lohnabrechnung genutzt werden.
Außerdem kann das Spiel als wiederkehrender Impuls in jeder Stunde einer Unterrichtseinheit eingesetzt werden. So würden die Schüler eine Hälfte der Stunde mit dem Spielen von zwei bis drei Runden bzw. Monaten verbringen und die andere Hälfte ihre Erlebnisse kurz reflektieren, um darauf aufbauend konkrete Finanz- bzw. Verschuldungsthematiken zu besprechen. Anhand des Spiels können etwa Überschuldungsursachen, Konsumverhaltensweisen oder auch die Führung eines Haushaltsbuches besprochen werden.

Die Rollenkarten können ebenso einzeln thematisiert werden, da sie den Schülern unterschiedliche Wege nach dem mittleren Schulabschluss aufzeigen und auch Optionen für mögliche staatliche Förderungen, während der verschiedenen Ausbildungen, vorstellen. Sowohl die unterschiedlichen Lebenswege als auch die Unterstützungsoptionen können im Anschluss daran separat aufgegriffen und von den Schülern nochmals genauer recherchiert und konkretisiert werden.
Das Spiel muss also nicht zwangsläufig gespielt werden, sondern bietet bereits durch die Spielkarten genug Gesprächsstoff und umfasst viele Themen, die besonders in der 10. Klasse im WAT Unterricht oder anderen wirtschaftlichen Fächern thematisiert werden (sollten). Aus diesem Grund haben wir dem Spiel noch weitere leere Spielvorlagen beigefügt, welche in verschiedener Art und Weise genutzt werden können. Wenn die Lehrkraft vorhat, die Rollenkarten an ihre Lerngruppe anzupassen, ist es beispielsweise möglich, die Schüler ihre eigenen Wunschberufe selbst recherchieren und diese auf die leeren

Rollenkarten notieren zu lassen. Dafür sind auf den leeren Rollenkarten Zeilen für den Ausbildungsberuf, das Ausbildungsjahr, das Einkommen, die Wohnform sowie die erweiterten Fixkosten vorgegeben. Hierbei kann die Lehrkraft wieder variieren und die Fixkosten entsprechend unseres Vorschlags in einer Differenz von 200€ bis 300€ zum Einkommen vorschreiben. Die Schüler können sich aber auch selbst Gedanken über ihre Ausgaben wie zum Beispiel, die Höhe der Miete, passend zu ihrer gewählten Wohnform und ihre sonstigen Konsumausgaben machen. Diese rechnen sie anschließend zusammen und können nun das Spiel mit einer Rolle beschreiten, die ihren gewünschten Lebensweg wiederspiegelt.

Eine weitere Spielvariante ist zum Beispiel die Verkürzung der Spielzeit durch den ausschließlichen Einsatz der Rollenkarten B. Trotzdem müssen zu Beginn die Rollenkarten A gezogen werden, um die Fixkosten für jeden Spieler zu definieren. Anschließend erfolgt sogleich das Ziehen der Rollenkarten B. Auf diese Weise starten die Schüler mit einem geringeren Einkommen ins Spiel und es kommt schneller zu einer Verschuldung, die nach wenigen Spielrunden bereits thematisiert werden kann.

Auch ist es möglich mit einem weiteren, vor dem Spielbeginn definierten Ratenkredit in großer Höhe einzusteigen, welchen die Schüler bereits ab Beginn und dann auch über längere Zeit abbezahlen müssen. Dies hat ebenfalls eine schnellere Verschuldung zur Folge und kann die Spielzeit entsprechend verkürzen.

Mit den zusätzlichen leeren Chancen- und Ereigniskarten können die Schüler über eigene Konsumausgaben und Einnahmen nachdenken und selbst Karten für das Spiel gestalten.

Des Weiteren ist es auch möglich, genau wie im Originalspiel, den Spielbogen wegzulassen und Spielgeld zum Spielen zu nutzen. Dadurch wird zwar die planvolle Haushaltsführung nicht mehr direkt thematisiert, kann aber für Schüler mit entsprechendem Förderbedarf eine Vereinfachung darstellen. Das Spielgeld kann wiederum selbst gestaltet werden, da wir darauf geachtet haben möglichst runde, ganze Zahlen zu verwenden, aber auch aus dem Spiel Versicherungspoker genutzt werden.

Auch den Spielbogen haben wir in zwei Varianten beigefügt, zum einen den farbigen, der für viele Schüler eine Vereinfachung darstellt, aber auch einen farblosen, der schon etwas anspruchsvoller ist und lediglich die Vorzeichen für die Eintragungen enthält. Auch hier kann die Lehrkraft entscheiden, welche der beiden Spielbögen sie passend für ihre Lerngruppe nutzen möchte

Soll das Spiel in einer leistungsstarken Gruppe bzw. in der Sekundarstufe II gespielt werden, könnte der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, indem Taschenrechner verboten

werden. Selbst mit den vereinfachten Zahlen der Spielkarten müssen umfangreiche Rechenoperationen durchgeführt werden, was für viele Schüler anspruchsvoll sein kann. Eine spannende Idee wäre weiterhin die Einführung eines Dispositionskredits, wenn die Schüler ins Minus geraten. So könnten beispielsweise pro Monat, in welchem die Schüler ihr Konto überzogen haben, Dispo- bzw. Überziehungszinsen von 5% bis 10% fällig werden.

9. Fazit und Ausblick (O.E. & Y.E.)

Nach einer ersten Überarbeitung im Jahr 2009 wurde das Spiel Kreditpoly, im Rahmen dieser Masterarbeit, nach weiteren zehn Jahren, erneut überarbeitet und an die heutige Zeit angepasst. Veraltete Kaufoptionen oder Produkte wurden entfernt und durch zeitgemäße Alternativen ersetzt, was eine Neuerstellung der meisten Spielkarten zur Folge hatte. Die eher demotivierenden Schicksalskarten, der ersten beiden Versionen, wurden durch Rollenkarten ausgetauscht, die den Schülern einen direkten Einblick in mögliche Wege nach dem mittleren Schulabschluss oder dem Abitur gewähren. Generell sind die neuen Rollenkarten konkreter an eine Zielgruppe adressiert, nämlich junge Menschen zwischen 16 und 25 Jahren, denen in absehbarer Zeit große Lebensveränderungen bevorstehen. Obwohl sich die Anzahl der Karten auch in diesem Überarbeitungsdurchgang erhöhte, konnten wir durch eine Umgestaltung der Spielbögen eine enorme Papier- bzw. Druckreduzierung erreichen. Zwar war bereits das ursprüngliche Spielprinzip schüler- und handlungsorientiert, durch die erneute Überarbeitung ist das Spiel aber noch mehr für die Einbindung in der Schule bzw. den Unterricht geeignet.

Ob Lernspiele im Allgemeinen anderen Unterrichtsmethoden vorzuziehen sind, kann abschließend nicht beantwortet werden, da die Studienlage, aufgrund der vielen vorherrschenden Variablen, noch immer sehr fragmentarisch ist. Natürlich hat der Einsatz von Lernspielen im Unterricht sowohl Vor- als auch Nachteile, je nachdem wie, wann und wo sie eingesetzt werden. In jedem Fall können Lernspiele jedoch eine sinnvolle Ergänzung zu anderen Unterrichtsformen sein. „Eine Kombination aus beidem – Spielen und Lernen – scheint wie eine Win-win-Situation: Spiele fördern das Flow-Erleben, dies wiederum das Lernen“ (Hoblitz 2015, 244). Entscheidend dabei ist, dass den Schülern einerseits die Lernabsicht nicht verschwiegen wird und die Lehrperson offen damit umgeht. Andererseits, dass solche Spiele für die Schüler realitätsnah sind, also möglichst nah an ihrer eigenen Lebenswelt. Nur so kann ein späterer Transfer von Erfahrungen und Wissen aus

dem Spiel in die reale Welt gelingen (vgl. Wittig 2014). Während man beim kommerziell erfolgreichen Monopoly schnell zum Hausbesitzer, Hotelbesitzer oder sogar Millionär wird, ist das Szenario bei Kreditpoly deutlich realistischer. So sind die Einnahmen und Ausgaben an die Zielgruppe der jungen Erwachsenen angepasst, welche sich vorzugsweise in einer dualen Ausbildung befinden. Dies ist ein äußerst realistischer Lebensweg für Schüler, die kurz vor dem Abschluss der Sekundarstufe I stehen. Durch die Mechanismen des Spiels kommt es zwar in den meisten Fällen zu einer Verschuldung und damit zur Simulation einer realen Krisensituation, allerdings müssen die Schüler nicht tatsächlich um ihre Existenz fürchten. Stattdessen entsteht ein Lerneffekt, da sie erfahren, wie sich teils unüberlegte Handlungen auf ihr späteres Leben auswirken können, wenn sie irrational konsumieren bzw. ihre Einnahmen und Ausgaben nicht im Blick haben. Die Reflexionsphase nach dem Spiel bzw. einzelner Spielrunden ist besonders wichtig, da die Schüler während des Spielens mit negativen Emotionen konfrontiert werden können. Die Reflexion der eigenen Gefühle und Erfahrungen können den Lerneffekt dabei verstärken und zu einer langfristigeren Speicherung im Gehirn führen. So haben auch negative Erfahrungen oder Szenarien in einem Spiel das Potenzial das zukünftige Verhalten positiv zu beeinflussen.

Zusammenfassend bietet unsere überarbeitete Spielversion, Kreditpoly 2.0, eine gute Möglichkeit, um finanzielle Themen und Finanzkompetenz spielerisch zu vermitteln. Dabei kann das Spiel in unterschiedlicher Art und Weise in den Unterricht integriert werden. Allein die neu erstellten Spielkarten bieten die Möglichkeit diverse Finanz- und Konsumthemen aufzugreifen und in der Klasse zu konkretisieren. Da wir selbst lieber in offenen Lernformen arbeiten und uns bereits bei der Überarbeitung des Spiels viel neues Wissen angeeignet haben, sind wir davon überzeugt, dass Spielen ein Bestandteil von Schule und Unterricht sein sollte.

Leider war es uns nicht möglich das Spiel in einer Schule bzw. mit einer Klasse zu testen, aufgrund der Schulschließung und reduzierten Unterrichtszeiten im Zuge der Corona-Krise. Allerdings durchlief unsere Überarbeitung des Spiels mehrere Tests innerhalb des Freundes- und Bekanntenkreises, wodurch zumindest einige weitere Anpassungen und Verbesserungen erfolgen konnten. Da wir viel Zeit und Energie in die Überarbeitung des Spiels gesteckt haben, werden wir es auch für andere Lehrkräfte freigeben und freuen uns über jede weitere Verwendung in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen.

Zumindest wir selbst werden es in unserem künftigen Schulalltag einsetzen.

Literaturverzeichnis

Baer, U. (1999). Spielpraxis. Eine Einführung in die Spielpädagogik (4. Aufl.). Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

Bankenverband (2018). Jugendstudie 2018. Wirtschaftsverständnis, Finanzkultur und Digitalisierung bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Repräsentative Erhebung im Auftrag des Bundesverbands deutscher Banken. Berlin: Bundesverband deutscher Banken e.V. Verfügbar unter: https://bankenverband.de/media/files/Jugendstudie_2018_180725.pdf

Barry, D. (2014). Die Einstellung zu Geld bei jungen Erwachsenen. Eine Grundlegung aus wirtschaftspädagogischer Sicht. Wiesbaden: Springer VS.

Barry, D. & Breuer, K. (2013). Umgang mit und Einstellung zu Geld von verschuldeten und nicht-verschuldeten jungen Erwachsenen. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), Schulden und ihre Bewältigung. Individuelle Belastungen und gesellschaftliche Herausforderungen (S. 29-52). Wiesbaden: Springer VS.

Bender, N. & Breuer, K. (2011). Junge Menschen und frühe Schulden. Finanzielle Handlungskompetenz im Fokus wirtschaftspädagogischer Forschung. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), Krisen und Schulden. Historische Analysen und gegenwärtige Herausforderungen (S. 45-62). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Bendorf, M. (2016). Sozio-konstruktivistisches bzw. situiertes Lernen. In B. Fürstenau (Hrsg.), Lehr-Lern-Theorien. Behaviorismus, Kognitivismus, Konstruktivismus: Lernen und Expertise verstehen und fördern (Studientexte. Basiscurriculum Berufs- und Wirtschaftspädagogik, Bd. 6, S. 77-96). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Berry, D. C. & Dienes, Z. (1993). The relationship between implicit memory and implicit learning (82, p. 359-373). British Journal of Psychology.

Bodenmann, G., Perrez, M. & Schär, M. (2011). Klassische Lerntheorien. Grundlagen und Anwendungen in Erziehung und Psychotherapie (2., überarbeitete Aufl.). Bern: Hans Huber.

Braun, A., Lanzen, V., Schweppe, C. & Wenzel, J. (2015). Jugendliche SchuldnerInnen in der sozialpädagogischen Praxis. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), (Un)wirtschaftliche Haushaltsführung. Perspektiven aus interdisziplinärer Sicht (S. 33-48). Wiesbaden: Springer VS.

Brougère, G. (2017). Implizites Wissen und Performanz des Spiels. In A. Kraus, J. Budde, M. Hietzge & C. Wulf (Hrsg.), Handbuch Schweigendes Wissen. Erziehung, Bildung, Sozialisation und Lernen (S. 425-438). Weinheim: Beltz Juventa.

Buchner, A. (1993). Implizites Lernen. Probleme und Perspektiven. In D. Frey, H. Keupp, E.D. Lantermann, R.K. Silbereisen & B. Weidemann (Hrsg.), Fortschritte der psychologischen Forschung, Bd. 17. Weinheim: Beltz Psychologische Verlagsunion.

Bundesagentur für Arbeit (o. J.). Berufsausbildungsbeihilfe (BAB). Verfügbar unter: https://www.arbeitsagentur.de/bildung/ausbildung/berufsausbildungsbeihilfe-bab

Bundesinstitut für Berufsbildung (2019). Datenreport zum Berufsbildungsbericht 2019. Informationen und Analysen zur Entwicklung der Beruflichen Bildung. Bonn: BIBB. Verfügbar unter: https://www.bibb.de/dokumente/pdf/bibb_datenreport_2019.pdf

Bundesministerium für Arbeit und Soziales (2020). Arbeitslosengeld II / Sozialgeld. Verfügbar unter: https://www.bmas.de/DE/Themen/Arbeitsmarkt/Grundsicherung/Leistungen-zur-Sicherung-des-Lebensunterhalts/2-teaser-artikelseite-arbeitslosengeld-2-sozialgeld.html#doc98424bodyText2

Bundesministerium für Arbeit und Soziales (2019). Arbeitslosengeld. Verfügbar unter: https://www.bmas.de/DE/Themen/Arbeitsmarkt/Arbeitslosengeld/arbeitslosengeld.html;jsessionid=06F4B2D7799240081103C5B2A5B34D2D

Bundesministerium für Bildung und Forschung (2019a). Berufsbildungsbericht 2019. Bonn: BMBF. Verfügbar unter: https://www.bmbf.de/upload_filestore/pub/Berufsbildungsbericht_2019.pdf

Bundesministerium für Bildung und Forschung (2019b). Ausbildungsabbruch und Fachrichtungswechsel. Verfügbar unter: https://www.bafög.de/de/ausbildungsabbruch-und-fachrichtungswechsel-195.php

Bundesministerium für Bildung und Forschung (2019c). Was sind Bedarfssätze und wie hoch sind sie? Verfügbar unter: https://www.bafög.de/de/welche-bedarfssaetze-sieht-das-bafoeg-vor--375.php

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2017). 15. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder und Jugendhilfe in Deutschland. Berlin: BMFSFJ.

Buschkühle, C. (2014). Kunst und Spiel. Der Übermensch und das spielende Kind. In A. Schäfer & C. Thompson (Hrsg.), Spiel (S. 63-97). Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Calliess, E. (1992). Spielen in der Schule – Motivationale Aspekte. In B. Daublebsky (Hrsg.), Spielen in der Schule. Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum (10. Aufl., S. 227-251). Stuttgart: Ernst Klett Verlag für Wissen und Bildung GmbH.

Calmbach, M., Borgstedt, S., Borchard, I., Thomas, P.M. & Flaig, B.B. (2016). Wie ticken Jugendliche 2016? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS.

Cramm, B., Malo, S. & Wist, T. (2009). Der Lerner als virtueller Experte. In E. Nuissl von Rein (Hrsg.), Bildung und Spiel. DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung (Ausgabe 3, S. 37-40). Bielefeld: wbv. Verfügbar unter: http://www.die-bonn.de/id/4254

Creditreform Wirtschaftsforschung (2019). SchuldnerAtlas Deutschland. Überschuldung von Verbrauchern. Neuss: Creditreform Wirtschaftsforschung. Verfügbar unter: https://www.boniversum.de/wp-content/uploads/2019/11/SchuldnerAtlas_Deutschland_2019.pdf

comdirect (2019). comdirect Jugendstudie 2019. Repräsentative Befragung von Jugendlichen zwischen 16 und 25 Jahren. Quickborn: comdirect bank AG. Verfügbar unter: https://www.comdirect.de/cms/ueberuns/media/comdirect-190121-Jugendstudie-final.pdf

Darlatt, K. (2015). Statistik der Schuldnerberatung in Rheinland-Pfalz im Jahr 2012 unter besonderer Berücksichtigung der Überschuldungsursachen. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), (Un)wirtschaftliche Haushaltsführung. Perspektiven aus interdisziplinärer Sicht (S. 49-80). Wiesbaden: Springer VS.

Daublebsky, B. (Hrsg.) (1992). Spielen in der Schule. Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum (10. Aufl.) Stuttgart: Ernst Klett Verlag für Wissen und Bildung GmbH.

Döring, S. (1997). Lernen durch Spielen. Spielpädagogische Perspektiven institutionellen Lernens. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.

Edelstein, W. (1992). Produktives Lernen und befreites Spiel. In B. Daublebsky (Hrsg.), Spielen in der Schule. Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum (10. Aufl., S. 180-189). Stuttgart: Ernst Klett Verlag für Wissen und Bildung GmbH.

Einsiedler, W. (1999). Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels (3. Aufl.). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Einsiedler, W. & Treinies, G. (1989). Direkte und indirekte Wirkungen des Spielens im Kindergarten auf Lernbegleitprozesse/Lernleistungen im 1. Schuljahr. In Unterrichtswissenschaft (17, 4, S. 309-326).

Flitner, A. (1996). Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels (10., überarbeitete Aufl.). München: R. Piper GmbH & Co. KG.

Fritz, J. (1993). Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung (2., korr. Aufl.). Weinheim & München: Juventa.

Fürstenau, B. (Hrsg.) (2016). Lehr-Lern-Theorien. Behaviorismus, Kognitivismus, Konstruktivismus: Lernen und Expertise verstehen und fördern (Studientexte. Basiscurriculum Berufs- und Wirtschaftspädagogik, Bd. 6). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Gramer, J. (2019). Private Verschuldung der Deutschen. Überraschende Fakten. Verfügbar unter: https://finanzkun.de/artikel/private-verschuldung-der-deutschen/

Grieß, A. (2014). Deutlich mehr Studierende als Auszubildende. Verfügbar unter: https://de.statista.com/infografik/1887/zahl-der-studierenden-und-auszubildenden/

Grohmann, A. & Hagen, K. (2017). Finanzkompetenz für alle Lebenslagen. Finanzielle Bildung. Wird die Jugend für die Zukunft gewappnet? Vierteljahreshefte zur Wirtschaftsforschung (86, S. 5-16).

Gudjons, H. (2007). Frontalunterricht – neu entdeckt. Integration in offene Unterrichtsformen (2., durchgesehene Aufl.). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Heimlich, U. (1993). Einführung in die Spielpädagogik. Eine Orientierungshilfe für sozial-, schul- und behindertenpädagogische Handlungsfelder. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Hense, J. U. & Mandl, H. (2009). In oder mit Spielen lernen? In E. Nuissl von Rein (Hrsg.), Bildung und Spiel. DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung (Ausgabe 3, S. 32-36). Bielefeld: wbv. Verfügbar unter: http://www.die-bonn.de/id/4254

Hille, K. & Hoffmann, D. (2012). Editorial – Lernen en passant. In Diskurs Kindheits- und Jugendforschung (Heft 4, S. 385-387). Verfügbar unter: https://shop.budrich-academic.de/wp-content/uploads/2017/09/1862-5002-2012-4.pdf

Hoblitz, A. (2015). Spielend lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. In J. Fromme, W. Marotzki, N. Meder, D. M. Meister & U. Sander (Hrsg.), Medienbildung und Gesellschaft (Bd. 33). Wiesbaden: Springer VS.

Hofmann, S., Barry, D. & Breuer, K. (2015). Finanzwissen bei jungen Erwachsenen in der Berufsbildung. Eine quasiexperimentelle Studie. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), (Un)wirtschaftliche Haushaltsführung. Perspektiven aus interdisziplinärer Sicht (S. 103-146). Wiesbaden: Springer VS.

Holze, J. & Verständig, D. (2014). Die Ludifizierung des Sozialen durch Digitale Räume. In A. Schäfer & C. Thompson (Hrsg.), Spiel (S. 129-156). Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Jessen, W. (2015). Jugendmode vor dem Hintergrund jugendlicher Lebenswelten. In APuZ - Aus Politik und Zeitgeschichte (65. Jg., S. 18-23). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. Verfügbar unter: https://www.bpb.de/apuz/198380/jugendmode-vor-dem-hintergrund-jugendlicher-lebenswelten?p=all

Käser, U. & Röhr-Sendlmeier, U. M. (2012a). Inzidentelles Lernen von Faktenwissen. In U. M. Röhr-Sendlmeier (Hrsg.), Inzidentelles Lernen. Wie wir beiläufig Wissen erwerben (Lebenslang lernen Bd. 10, S. 11-41). Berlin: Logos.

Käser, U. & Röhr-Sendlmeier, U. M. (2012b). Das Lernen komplexer Strukturen – Wissenserwerb nach unterschiedlichen Lernmodi. In U. M. Röhr-Sendlmeier (Hrsg.), Inzidentelles Lernen. Wie wir beiläufig Wissen erwerben (Lebenslang lernen Bd. 10, S. 43-85). Berlin: Logos.

Käser, U. & Röhr-Sendlmeier, U. M. (2012c). Interessen, Geschlecht und inzidentelles Lernen bei Themen aus dem Alltag. In U. M. Röhr-Sendlmeier (Hrsg.), Inzidentelles Lernen. Wie wir beiläufig Wissen erwerben (Lebenslang lernen Bd. 10, S. 195-224). Berlin: Logos.

Käser, U. & Röhr-Sendlmeier, U. M. (2002). Inzidentelles Lernen in verschiedenen Lebensaltern (Bd. 49, S. 225-236). Psychologie in Erziehung und Unterricht.

Kaminski, H. & Friebel, S. (2012). Finanzielle Allgemeinbildung als Bestandteil der ökonomischen Bildung. Oldenburg: Institut für ökonomische Bildung.

Kamper, D. (1991). Die große Illusion. Über Ästhetik, Pädagogik und Spiel. In W. Zacharias (Hrsg.). Schöne Aussichten. Ästhetische Bildung in einer technisch-medialen Welt (S. 107-119). Essen: Klartext.

Kauke, M. (1992). Spielintelligenz: Spielend lernen – Spielen lehren? (Spektrum Bibliothek, Bd. 32). Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.

Keller, M. (1992). Spiel und kognitives Lernen, ein Widerspruch? In B. Daublebsky (Hrsg.), Spielen in der Schule. Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum (10. Aufl., S. 252-283) Stuttgart: Ernst Klett Verlag für Wissen und Bildung GmbH.

Kokott, S. J. (2013). Privatinsolvenzverfahren. Eine ausreichende Antwort des Gesetzgebers? In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), Schulden und ihre Bewältigung. Individuelle Belastungen und gesellschaftliche Herausforderungen (S. 141-153). Wiesbaden: Springer VS.

Kriz, W. C. (2004). Planspielmethoden. In G. Reinmann, & H. Mandl (Hrsg.), Psychologie des Wissensmanagements. Perspektiven, Theorien und Methoden (S. 359-368). Göttingen: Hogrefe.

Lange, E. (2007). Zur Verschuldung von Kindern und Jugendlichen zwischen 10 und 24 Jahren. Ambivalenzen in der Sozialisation zum marktkonformen Verbraucher. In M. Jäckl (Hrsg.), Ambivalenzen des Konsums und der werblichen Kommunikation. Konsumsoziologie und Massenkultur (S. 141-160). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Law, L. C. & Wong, K. M. P. (1996). Expertise und Instructional Design. In H. Gruber & A. Ziegler (Hrsg.), Expertiseforschung (S. 115-147). Opladen: Westdeutscher Verlag.

Mania, E. & Tröster, M. (2015a). Finanzielle Grundbildung. Programme und Angebote planen. Bielefeld: Bertelsmann Verlag.

Mania, E. & Tröster, M. (2015b). Kompetenzmodell Finanzielle Grundbildung. Verfügbar unter: https://www.die-bonn.de/curve/content/PDF/DIE_Kompetenzmodell.pdf

Mania, E. & Tröster, M. (2014). Finanzielle Grundbildung - Ein Kompetenzmodell entsteht. Hessische Blätter für Volksbildung (64, Ausgabe 2, S. 136-145).

May, H. (2012). Das P-Konto und der Rückgang der Verbraucherinsolvenzen. In BAG-SB-Informationen (27, Ausgabe 3, S. 158-162).

Middendorff, E., Apolinarski, B., Becker, K., Bornkessel, P., Brandt, T., Heißenberg, S. & Poskowsky, J. (2017). Die wirtschaftliche und soziale Lage der Studierenden in Deutschland 2016. 21. Sozialerhebung des Deutschen Studentenwerks - durchgeführt vom Deutschen Zentrum für Hochschul- und Wissenschaftsforschung. Berlin: Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF).

Müller, K., Kötter, U.-A., Straatmann, T. & Kraus, J. (2015). Transformative Konsumentenpsychologie am Beispiel der Überschuldung von Jugendlichen. Psychologische Bedingungsfaktoren und Ansätze der Prävention. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), (Un)wirtschaftliche Haushaltsführung. Perspektiven aus interdisziplinärer Sicht (S. 11-16). Wiesbaden: Springer VS.

Neuweg, G. H. (2015). Das Schweigen der Könner. Gesammelte Schriften zum impliziten Wissen. Münster: Waxmann.

Oerter, R. (2012). Lernen en passant: Wie und warum Kinder spielend lernen. In Diskurs Kindheits- und Jugendforschung (Heft 4, S. 389–403). Verfügbar unter: https://shop.budrich-academic.de/wp-content/uploads/2017/09/1862-5002-2012-4.pdf

Oerter, R. (2000). Implizites Lernen beim Sprechen, Lesen und Schreiben (Bd. 28, S. 239-256). Unterrichtswissenschaft.

Panitzsch-Wiebe, M. (2013). Ältere Jugendliche und junge Erwachsene im Schatten der Jüngeren. In U. Deinet & B. Sturzenhecker (Hrsg.), Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit (4., überarbeitete und akt. Aufl., S. 119-126). Wiesbaden: Springer VS.

Piaget, J. (1969). Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Stuttgart: Klett.

Pieper, J., Schneider, U., Schröder, W. & Stiling, G. (2019). 30 Jahre Mauerfall – Ein viergeteiltes Deutschland. Der Paritätische Armutsbericht 2019. Berlin: Der Paritätische Gesamtverband.

Pramling Samuelsson, I. & Asplung Carlsson, M. (2007). Spielend lernen. Stärkung lernmethodischer Kompetenzen. In W. E. Fthenakis & P. Oberhuemer, Grundlagen frühkindliche Bildung. Troisdorf: Bildungsverlag EINS GmbH.

Rau, M., Hoffmann, A. & Bock, M. (2013). Private Schulden im Spiegel der Postmoderne. Eine heuristische Betrachtung. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), Schulden und ihre Bewältigung. Individuelle Belastungen und gesellschaftliche Herausforderungen (S. 155-200). Wiesbaden: Springer VS.

Reber, A. S. (1989). Implicit learning and tacit knowledge. Journal of Experimental Psychology: General (118, p. 219-235).

Reifner, U. (2006). Mythos Jugendverschuldung. Vortrag bei der Tagung der Schuldnerberatung in Bern am 10.11.2006. Verfügbar unter: https://www.schuldeninfo.ch/files/_documents/uebrige_dokumente/mythosJudgendverschuldung_Bern2006.pdf

Reinmann, G. & Mandl, H. (2006). Unterrichten und Lernumgebungen gestalten. In A. Krapp & B. Weidenmann (Hrsg.), Pädagogische Psychologie. Ein Lehrbuch (5., vollständig überarbeitete Aufl., S. 613-658). Weinheim: Beltz.

Renner, M. (2008). Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe (3., neu bearb. Aufl.). Freiburg im Breisgau: Lambertus.

Retter, H. (2003). Einführung in die Pädagogik des Spiels (Erweiterte Neuauflage). Braunschweig: Institut für Allgemeine Pädagogik und Technische Bildung, Abteilung Historisch-Systematische Pädagogik. Verfügbar unter: https://www.tu-braunschweig.de/fileadmin/Redaktionsgruppen/Institute_Fakultaet_6/Allg-Paed/paed-ret/spiel98-03.pdf

Schäfer, A. & Thompson, C. (2014). Das Spiel als ‚unwirkliche Wirklichkeit'. In A. Schäfer & C. Thompson (Hrsg.), Spiel (S. 11-17). Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Schindler, L. (2017). Situiertheit des Lernens. In A. Kraus, J. Budde, M. Hietzge & C. Wulf (Hrsg.), Handbuch Schweigendes Wissen. Erziehung, Bildung, Sozialisation und Lernen (S. 659-671). Weinheim: Beltz Juventa.

Schmidt, H. G. & Moust, H. C. (2000). Process that shape small-group tutorial learning: a review of research. In D. H. Evenson & C. E. Hmelo (Eds.), Problem-based learning: A research perspective on learning interactions. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Schröder, A. (2013). Jugendliche, die 14- bis 20-Jährigen. In U. Deinet & B. Sturzenhecker (Hrsg.), Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit (4., überarbeitete und akt. Aufl., S. 111-118). Wiesbaden: Springer VS.

SCHUFA Holding AG (2019). SCHUFA Kredit-Kompass 2019. Empirische Untersuchung der privaten Kreditaufnahme in Deutschland. Wiesbaden: SCHUFA Holding AG. Verfügbar unter: https://www.schufa.de/media/editorial/ueber_uns/bilder/studien_und_publikationen/kredit_kompass/skk_2019/SCHUFA_Kredit-Kompass-2019_ES_web.pdf

Seeber, G. & Retzmann, T. (2017). Financial Literacy, Finanzielle (Grund-)Bildung, Ökonomische Bildung. Vierteljahreshefte zur Wirtschaftsforschung (86, S. 69-80).

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Forschung (SenBJW) (2016). Orientierungs- und Handlungsrahmen für das übergreifende Thema Verbraucherbildung. Berlin: SenBJW.

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Forschung (2015a). Rahmenlehrplan für die Jahrgangsstufen 7-10 der Berliner und Brandenburger Schulen (Teil C. Wirtschaft-Arbeit-Technik). Berlin: SenBJW.

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Forschung (2015b). Rahmenlehrplan für die Jahrgangsstufen 1-10 der Berliner und Brandenburger Schulen (Teil B. Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung). Berlin: SenBJW.

Siebert, H. (2005). Pädagogischer Konstruktivismus. Lernzentrierte Pädagogik in Schule und Erwachsenenbildung (3., überarbeitete und erweiterte Aufl.). Weinheim: Beltz.

Siebert, H. (2003). Pädagogischer Konstruktivismus. Lernen als Konstruktion von Wirklichkeit (2., vollständig überarbeitete und erweiterte Ausgabe). München: Luchterhand.

Spitz, W. (2011). Inkassounternehmen. Mittler zwischen Gläubiger und Schuldner. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), Krisen und Schulden. Historische Analysen und gegenwärtige Herausforderungen (S. 21-44). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Statista (2018). Teilnahme an Lotto in den letzten 12 Monaten nach Alter bis 2017. Verfügbar unter: https://de.statista.com/statistik/daten/studie/163983/umfrage/teilnahme-an-lotto-in-den-letzten-12-monaten-nach-alter/

Statistisches Bundesamt (2019a). Statistik zur Überschuldung privater Personen 2018. Fachserie 15, Reihe 5. Wiesbaden: Statistisches Bundesamt (Destatis). Verfügbar unter: https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Einkommen-Konsum-Lebensbedingungen/Vermoegen-Schulden/Publikationen/Downloads-Vermoegen-Schulden/ueberschuldung-2150500187004.pdf?__blob=publicationFile

Statistisches Bundesamt (2019b). Statistisches Jahrbuch 2019. Deutschland und Internationales. Wiesbaden: Statistisches Bundesamt (Destatis). Verfügbar unter: https://www.destatis.de/DE/Themen/Querschnitt/Jahrbuch/statistisches-jahrbuch-2019-dl.pdf?__blob=publicationFile

Suhr, F. (2019). Die beliebtesten Ausbildungsberufe 2019. Verfügbar unter: https://de.statista.com/infografik/5298/die-beliebtesten-ausbildungsberufe/

Tully, C. (2018). Jugend – Konsum – Digitalisierung. Über das Aufwachsen in digitalen Konsumwelten. Wiesbaden: Springer VS.

Tully, C. & van Santen, E. (2012). Das verfügbare Geld im Jugendalltag von 13- bis 17-jährigen Schülern und Schülerinnen. Empirische Ergebnisse. In Diskurs Kindheits- und Jugendforschung 2012 (2, S. 197-211). Leverkusen: Budrich Verlag.

Tzanovia, P., Neubauer, M. & Schlösser, H.-J. (2011). Finanzielle Bildung. Aus Politik und Zeitgeschichte 12/2011. Verfügbar unter: https://www.bpb.de/apuz/33414/finanzielle-bildung?p=all

Ulbricht, D., Peters, S., Hollweg, A. & Methner, E. (2019). iff-Überschuldungsreport 2019. Überschuldung in Deutschland. Hamburg: Institut für Finanzdienstleistungen e.V.

Verbraucherzentrale Bundesverband (2011). Materialkompass Verbraucherbildung. Unterrichtsmaterialien zur Verbraucherbildung an Schulen. Berlin: vzbv. Verfügbar unter: https://www.verbraucherbildung.de/sites/default/files/bewertungen/Bewertung_Kreditpoly_Ein_Spiel_um_Schulden_und_Kredite.pdf

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. (2009). Themenmodule zur Verbraucherbildung. Kreditpoly – Ein Spiel um Schulden und Kredite. Berlin: vzbv. Verfügbar unter: https://www.verbraucherbildung.de/sites/default/files/downloads/200908_kreditpoly_anleitung.pdf

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. (2000). Schuldenprävention. Eine Zukunftswerkstatt. Materialien für den handlungsorientierten Unterricht. Berlin: Stiftung Verbraucherinstitut. Verfügbar unter: http://www.unterrichtshilfe-finanzkompetenz.de/lehrer/Schuldenpraevention.pdf

Weber, B. (2017). Finanzielle Bildung in der Sekundarstufe I. Curriculare Verankerung und Herausforderungen. Vierteljahreshefte zur Wirtschaftsforschung (86, S. 27-39).

Weiss, G. (2014). Sich verausgabende Spieler und andere vereinnahmende Falschspieler. Das Spiel zwischen Möglichkeit und Wirklichkeit in ästhetischen Lebensformen. In A. Schäfer & C. Thompson (Hrsg.), Spiel (S. 35-61). Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Wittig, S. (2014). Kultur – Spiel – Subjekt. Zur Konstitution von Kultur in und als Spiel. In A. Schäfer & C. Thompson (Hrsg.), Spiel (S. 157-183). Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Wulf, C. (2017). Performativität. Einführung. In A. Kraus, J. Budde, M. Hietzge & C. Wulf (Hrsg.), Handbuch Schweigendes Wissen. Erziehung, Bildung, Sozialisation und Lernen (S. 614-624). Weinheim: Beltz Juventa.

Wulf, C. (2014). Rituale. Spiel, Mimesis, Performativität. In A. Schäfer & C. Thompson (Hrsg.), Spiel (S. 99-127). Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Zier, U., Letzel, S. & Münster, E. (2015). Probleme der Erfassung von Überschuldungsgründen am Beispiel der Ursachen „unwirtschaftliche Haushaltsführung“ und „Krankheit“. In Forschungscluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ (Hrsg.), (Un)wirtschaftliche Haushaltsführung. Perspektiven aus interdisziplinärer Sicht (S. 219-245). Wiesbaden: Springer VS.

Zimpel, A.F. (2011). Lasst unsere Kinder spielen! Der Schlüssel zum Erfolg. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG.

Anhang

- Inventarliste Schicksalskarten/Rollenkarten
- Inventarliste Chancenkarten
- Inventarliste Ereigniskarten
- Komplettes Spiel: Kreditpoly 2.0
    - ◊ Deckblatt/Kurzinformation
    - ◊ Methode/Inhalt
    - ◊ Schuldensituation junger Erwachsener in Deutschland
    - ◊ Durchführungshilfe für Lehrkräfte
    - ◊ Spielregeln für Kreditpoly 2.0
    - ◊ Spielbögen für Kreditpoly 2.0
    - ◊ Spielkarten für Kreditpoly 2.0 inkl. leerer Karten

Rollenkarten

2000er Version	Einkommen	Gemindertes Einkommen	Fixkosten
Wechsel Arbeitslosengeld auf Arbeitslosenhilfe	900€	800€	500€
	800€	700€	400€
	700€	600€	400€
	700€	600€	300€
	600€	500€	350€
	500€	400€	250€
	500€	400€	150€
	400€	300€	200€

2009er Version	Einkommen	Gemindertes Einkommen	Fixkosten
Wechsel ALG I auf ALG II	900€	600€	500€
	800€	700€	400€
	700€	600€	300€
Verlust Teilzeitjob zu ALG I	800€	500€	400€
ALG II + Nebenjob zu ALG II ohne Nj.	700€	600€	300€
ALG II zu Nebenjob	500€	300€	150€
Ausbildungsabbruch zu ALG II	600€	500€	350€
	500€	350€	250€

2020er Version	Zusatzinfo	Einkommen	Erweiterte Fixkosten
Duale Ausbildungsberufe (Top 10 im Jahr 2019) Rollenkarten A	1. AJ., Pflegefachmann/-frau	1000€	700€
	3. AJ., KfZ-Mechatroniker/in	950€	700€
	2. AJ., Med. Fachangestellte/r	900€	700€
	2. AJ., Kaufmann/-frau Büromanagement	800€	600€
	2. AJ., Fachinformatiker/in	800€	600€
	1. AJ., Kaufmann/-frau im Einzelhandel	800€	500€
	1. AJ., Zahnmed. Fachangestellte/r	700€ (+ 100€ BAB)	500€
	3. AJ., Anlagen-mechaniker/in SHK	750€	500€
	2. AJ., Elektroniker/in	750€	500€

Schicksalsrunde (7. Spielrunde) = Abbruch der 1. Ausbildung Rollenkarte B			
Duale Ausbildung	Friseur/in + BAB	600€	Bestehende Fixkosten
Schulische Ausbildung	Diätassistent/in + Eltern	600€	Fixkosten - 100€
	Fotodesigner/in + BAföG & Nj.	600€	Bestehende Fixkosten
	Erzieher/in + BAföG	500€	Fixkosten - 150€
Studium	BWL-Studium + BAföG	700€	Fixkosten + 50€
Vollzeitjob	Kellner	900€	Bestehende Fixkosten
ALG I	+ Wohngeld	600€	Bestehende Fixkosten
ALG II	+ FSJ	600€	Fixkosten -100€
	-	450€	Fixkosten halbiert

Abkürzungsverzeichnis

AJ.	Ausbildungsjahr
ALG I / ALG II	Arbeitslosengeld I / Arbeitslosengeld II (Hartz IV)
BAB	Berufsausbildungsbeihilfe
BAföG	Bundesausbildungsförderungsgesetz
Med.	Medizinische/r
Nj.	Nebenjob
SHK	(Anlagenmechaniker/in für) Sanitär-, Heizungs- und Klimatechnik

Chancenkarten

Kategorien	Icons	2000er Version	2009er Version	2020er Version
Boni	Krankenkasse	-	2	2
	Shopping-Bonuspunkte	-	1	2
Fundsache	Finderlohn	-	1	2
	Zufallsfund	-	1	1
Nebenjobs	Minijob	-	2	3
	Ehrenamt	-	1	2
Gewinn	Lotto	3	4	1
	Wette	-	1	3
	Wettbewerb	2	3	3
Nachbarschaftshilfe	Tierpflege	-	3	2
	Gartenarbeit	-	2	1
	Renovierung	-	1	2
	Technik/Reparatur	1	1	3
	Verleih	-	1	1
Nachbarschaftshilfe mit Freikarte	Haushalts-gegenstände	2	2	2
Verkäufe	Gering (< 250€)	-	4	6
	Hoch (> 250€)	1	2	2
Rückerstattungen/ Rückzahlung/ Nachzahlung	Amt	-	1	1
	Steuer	2	3	1
	Freund	1	2	2
	Vermieter	-	2	1
	Einkommens-berechnung	1	2	1
	Nebenkosten	1	3	3
	Wohngeld	3	-	-
Ereignisse	Geburtstag	1	1	1
	Weihnachten	-	-	1
	Kindertag	-	-	1
Einkommens-steigerung	Gesetzesänderung	1	1	2
Fixkosten-senkung	Vermieter	1	1	1
	Anbieterwechsel	-	-	3
Summe		**20**	**48**	**56**

*Grau hinterlegte Felder weisen auf Sonderkarten hin. Dabei kann es sich um Freikarten für Ratenkäufe handeln, aber auch um Entscheidungskarten (E) oder Würfelkarten (W). Zusätzlich gibt es drei Wettkarten unter dem Icon „Wette“ sowie zwei Chancenkarten unter dem Icon „Gesetzesänderung“, die für mehrere Spieler eine Einnahmenerhöhung bedeuten können.

Ereigniskarten

	Kategorien	2000er Version		2009er Version		2020er Version			Beispiele
		R	S	R	S	R	S	E/W	
Konsum-ausgaben	Möbel	2	-	2	-	4	-	-	Bett, Sofa, Esstisch, Kleiderschrank
	Haushalt	5	-	5	-	2	1	2	Kaffeemaschine, Herd, Staubsauger
	Heimtextilien/ Deko	2	-	2	-	2	-	-	Bettdecke, Gardinen
	Baumarkt	2	1	2	1	4	-	-	Werkzeuge, Farbe, Balkon, Fliesen
	Multimedia	3	-	4	-	5	-	-	TV, HiFi, Konsole, Handy, Kopfhörer
	Mode	5	-	5	-	5	-	-	Lederjacke, Schuhe, Jacke, Outfits
	Beauty/ Lifestyle	-	-	-	1	-	2	-	Sauna, Massage
	Lebensmittel	-	-	-	3	-	2	-	Delikatessen
	Freizeit	1	1	2	2	2	2	-	Ersatzteile, Zelt, E-Bike, Hometrainer
	Geschenke	2	-	2	2	2	2	-	Freund, Weihnachten, Vater, Hochzeit
Sonstige Ausgaben	Rückzahlung/ Nachzahlung	1	3	2	3	2	2	1	Schulden, Steuern, Arbeitgeber, Mahnung
	Telefon-rechnung	-	2	-	3	-	3	-	Erhöhte Telefonkosten, In-Game-Kosten
	Versicherung	-	2	-	2	-	1	1	Haftpflicht, Mofa
	Einkommenssenkung	-	-	-	-	-	2	-	Arbeitslosigkeit durch Krankheit
	Fixkostensteigerung	-	2	-	2	-	8	-	Miete, Mitgliedschaften, Haustier, Trennung
	Straftat	-	1	-	1	-	2	1	Schwarzfahren, Ampel, Containern
	Unfall/ Schaden	-	2	-	2	-	2	1	Reparatur, Krankenhaus, Schlüsseldienst
	Verlust	-	2	-	2	-	1	1	Geldbörse, Glücksspiel
	Event	-	1	-	4	-	4	-	Konzert, Marathon, Party, Kino
	Reise	-	2	-	2	-	2	1	Tagesausflug, Wochenendtrip
Summe einzeln:		**23**	**19**	**26**	**30**	**28**	**36**	**8**	
Summe gesamt pro Version:		**42**		**56**		**72**			

KREDITPOLY 2.0 –

Ein Spiel um Schulden und Kredite

2020 aktualisierte und erweiterte Fassung aus: Schuldenprävention. Eine Zukunftswerkstatt. Stange, Waldemar/Gnielczyk, Peter, vzbv 2000, www.verbraucherbildung.de

Die Neubearbeitung entstand an der Technischen Universität Berlin im Rahmen einer Masterarbeit von Oliver Eckardt und Yvonne Eckardt.
Kartenentwürfe und Karikaturen: Yvonne Eckardt

Kreditpoly ist ein Spiel mit mehreren Spielrunden und kann in der Schulklasse gleichzeitig an mehreren Tischen gespielt werden. Rollen-, Chancen- und Ereigniskarten bestimmen den Spielverlauf, der auf dem Spielbogen dokumentiert wird und anschließend Stoff für eine Reflexion bietet. Den Jugendlichen werden Fälle aus dem Alltag präsentiert, wobei sie mit mehr oder weniger sinnvollen Konsumentscheidungen, die teilweise lustig aufbereitet sind, konfrontiert werden. Der Fokus liegt dabei auf der Einrichtung der ersten eigenen Wohnung und soll anhand der häufigsten Überschuldungsauslöser darstellen, wie schnell sich aus einer Verschuldung eine Überschuldung entwickeln kann.

Kurzinformation

Themenbereich:	Geld, Finanzen
Titel:	Kreditpoly 2.0
Autor/in:	Oliver Eckardt; Yvonne Eckardt
Stand:	Sommer 2020
Zeitlicher Rahmen:	2 bis 4 Unterrichtsstunden
Benötigte Materialien:	Aus den Unterlagen zu kopierende Spielkarten, Spielbögen, Spielregeln, Stifte, Würfel und ggf. Taschenrechner.

Inhaltsverzeichnis

Methode/Inhalt ..... - 2 -

Zur Schuldensituation junger Erwachsener in Deutschland ..... - 2 -

Durchführungshilfe für die Lehrkraft ..... - 4 -

Zusammenfassung/Übersicht *..... - 4 -*

Einbettung im Unterricht *..... - 5 -*

Vorbereitung der Übung *..... - 6 -*

Spielablauf *..... - 6 -*

Spielvarianten *..... - 9 -*

Spielregeln für Kreditpoly 2.0 ..... - 10 -

Spielbögen für Kreditpoly 2.0…….. - 12 -

Spielbogen bunt

Spielbogen farblos

Spielkarten für Kreditpoly 2.0…… - 16 -

Rollenkarten A

Rollenkarten B

Chancenkarten

Ereigniskarten

Rollenkarten A (leer)

Chancenkarten (leer)

Ereigniskarten (leer)

Methode/Inhalt

- Tischkartenspiel
- Simulation
- Rollen-, Chancen- und Ereigniskarten
- Spielbögen
- Mittel- und langfristige Auswirkungen von Ratenkrediten auf das Haushaltsbudget
- Schuldenprävention
- Kennenlernen von Ereignissen aus dem Konsumalltag, die in die Schuldenspirale führen

Kreditpoly ist ein Spiel mit mehreren Spielrunden und kann in der Schulklasse gleichzeitig an mehreren Tischen gespielt werden. Rollen-, Chancen- und Ereigniskarten bestimmen den Spielverlauf, der auf dem Spielbogen dokumentiert wird und anschließend Stoff für eine Reflexion bietet. Den Jugendlichen werden Fälle aus dem Alltag präsentiert, wobei sie mit mehr oder weniger sinnvollen Konsumentscheidungen, die teilweise lustig aufbereitet sind, konfrontiert werden.

Zur Schuldensituation junger Erwachsener in Deutschland

Die meisten Deutschen haben schon etwas gekauft, obwohl sie noch nicht die vollständigen Kaufkosten angespart hatten. So sind Käufe auf Pump in der heutigen Kreditgesellschaft mehr die Regel als eine Ausnahme. Eine kurzfristige Verschuldung für eine sofortige Bedürfnisbefriedigung ist in den meisten Fällen unproblematisch, solange die Kosten fristgerecht und in Raten getilgt werden. Übersteigen die Ausgaben inkl. der Ratenzahlungen jedoch die monatlichen Einnahmen, kommen verschuldete Personen schnell in eine Krisensituation. Wenn Einkommen und Vermögen über einen längeren Zeitraum und trotz einer Reduzierung des Lebensstandards nicht ausreichen, um die fälligen Forderungen zu begleichen, wird aus einer temporären Verschuldung schließlich eine Überschuldung. Durch fortbestehende Lebensunterhaltskosten, Kreditzinsen und zusätzliche Mahngebühren geraten die Betroffenen immer mehr in eine Schuldenspirale, aus der sie sich mit eigener Kraft kaum noch befreien können.

Nach dem SchuldnerAtlas 2019 der Wirtschaftsauskunftei Creditreform, war 2018 nahezu jeder zehnte Deutsche überschuldet. Dies entspricht 6,92 Millionen überschuldeten Privatpersonen bzw. 3,46 Millionen Haushalten. Mit einer Überschuldungsquote von rund 12% sind überdurchschnittlich oft auch junge Erwachsene unter 30 Jahren betroffen. Laut dem Statistischen Bundesamt (2019) liegt die durchschnittliche Schuldenhöhe bei den 20- bis 25-Jährigen mit knapp 8500€ jedoch deutlich niedriger als bei der Gesamtheit der Schuldner, welche im Durchschnitt rund 29.000€ Schulden haben.

Die Hauptauslöser für eine Überschuldung unterscheiden sich in den Altersklassen nur geringfügig, außer in ihrer Rangfolge.
Bei den sogenannten „Big Six der Überschuldungsauslöser“ ist nur die „gescheiterte Selbstständigkeit“ für die Altersklasse der 20- bis 25-Jährigen unbedeutender und wird durch den Auslöser „Haushaltsgründung/Geburt eines Kindes“ ersetzt.

Die häufigsten Überschuldungsauslöser für junge Erwachsene sind demnach:

1. Unwirtschaftliche Haushaltsführung/Irrationales Konsumverhalten (27,1%)
2. Arbeitslosigkeit (19,5%)
3. Längerfristiges Niedrigeinkommen (11,9%)
4. Erkrankung, Sucht, Unfall (10,8%)
5. Haushaltsgründung/Geburt eines Kindes (5,0%)
6. Trennung, Scheidung, Tod (4,1%)

(Quelle: Statistisches Bundesamt 2019, Statistik zur Überschuldung privater Personen 2018, 8)

Besonders durch das Internet bzw. Online-Shopping wird das Konsumieren immer einfacher und schneller, aber durch die enorme Vielzahl an Produkten mit unterschiedlichen Preisen auch immer unübersichtlicher. Natürlich hat auch die Werbung einen großen Einfluss auf junge Menschen und führt teils zu irrationalem Konsumverhalten. Es bedarf daher einer genauen Analyse der eigenen finanziellen Situation, beispielsweise mittels eines Haushaltsbuchs oder einer Budgetierung.

Neben dem vermeidbaren Verhalten, führen besonders häufig kritische Ereignisse in eine Überschuldung, die zu Einkommenssenkungen oder sogar einem Jobverlust führen. Auch eine Kostensteigerung, etwa durch eine Trennung vom Lebenspartner oder die Geburt eines Kindes, können problematisch sein, wenn die Einnahmen, durch die eigene Erwerbstätigkeit oder Transferleistungen, nicht erhöht werden können. Können einzelne Verbindlichkeiten nicht mehr bedient werden, besteht zudem die Gefahr, dass sich die Betroffenen auch bei anderen Gläubigern verschulden müssen, um ihr alltägliches Leben weiter zu finanzieren.

Über die Hälfte der überschuldeten, jungen Erwachsenen haben Schulden bei bis zu 19 Gläubigern! Mehr als zwei Drittel haben dabei Schulden bei Telekommunikationsunternehmen. Die häufigsten Gläubiger bei den 20- bis 25-Jährigen sind:

- Telekommunikationsunternehmen
- Öffentliche Gläubiger, wie Sozialkassen & öfftl. Verwaltungsstellen
- Gewerbetreibende & Versandhäuser
- Versicherungen
- Kreditinstitute
- Vermieter
- Energieunternehmen

(Quelle: Statistisches Bundesamt 2019, Statistik zur Überschuldung privater Personen 2018, 13f.)

Ausgehend von Personen, die tatsächlich beim jeweiligen Gläubiger Schulden haben, beträgt die durchschnittliche Schuldenhöhe in der Altersklasse bei Ratenkrediten nahezu 6000€, bei Telekommunikationsunternehmen rund 2450€ und bei Vermietern rund 2500€. Während die Höhe von Dispositionszinsen beim Überziehen des Girokontos zwischen 4% und 14% je nach Bank variiert, schlagen Vermieter bei verspäteten und angemahnten Zahlungen bis zu 21% Zinsen auf die ursprünglichen Hauptforderungen auf.

Beginnt sich die Schuldenspirale erst einmal zu drehen, schaffen es die Betroffenen nur selten sich aus eigener Kraft daraus zu befreien. Eine Kontaktaufnahme mit einer lokalen Schuldnerberatung oder anderen Hilfestellen ist dringend notwendig, um die Flut an zusätzlichen Kosten für Zinsen und Mahnungen der Gläubiger zu bewältigen. Der langwierige Prozess einer Privatinsolvenz mit anschließender Restschuldbefreiung ist meist der einzige Weg, um der Krisensituation zu entkommen und wieder ökonomisch handlungsfähig zu werden.

Die Verschuldung bzw. Überschuldung von jungen Menschen ist ein ernstzunehmendes, gesellschaftliches Problem, obwohl die Tragweite medial oft überspitzt wird. Immerhin zahlten laut dem Kredit-Kompass 2019 der SCHUFA über 97% der jungen Erwachsenen bis 25 Jahre ihre Konsumkredite ordnungsgemäß zurück. Nichtsdestotrotz zeigen viele Studien, dass die finanzielle Allgemeinbildung von jungen Erwachsenen nur mangelhaft ausfällt, da das Thema sowohl in der Schule als auch in deutschen Elternhäusern nur geringfügig vermittelt wird. Mit dem Spiel Kreditpoly 2.0 soll daher ein spielerischer Zugang zu finanziellen Aspekten, mit besonderem Fokus auf die Überschuldungsgefahr durch Ratenkredite, ermöglicht werden.

Durchführungshilfe für die Lehrkraft

Zusammenfassung/Übersicht

Die Spiel Kreditpoly 2.0 kann in der Klasse/Gruppe in mehreren Spielgruppen parallel gespielt werden. Das Material muss für jede Gruppe vorbereitet werden, sodass pro Klasse bis zu 5 Spielsets benötigt werden.

Jede/r Schüler/in zieht am Anfang des Spiels eine Rollenkarte A. Auf dieser wird in Kürze die Lebenssituation der Schüler/innen bzw. ihrer Rollen beschrieben. Das heißt, welche duale Ausbildung sie gerade durchlaufen, in welchem Ausbildungsjahr sie sich befinden, wie viel sie verdienen und wie ihre aktuelle Wohnsituation ist. Aus der Rollenkarte A können sie alle wichtigen Informationen über ihre Einnahmen und die erweiterten, monatlichen Fixkosten herauslesen, welche sie für die Eintragung in ihren Spielbogen benötigen. Durch Würfeln werden im Spielverlauf Ereignis- und Chancenkarten gezogen, die entweder einen Geldzuwachs, eine direkte Zahlung oder einen Ratenkredit zur Folge haben. Alle Geldeingänge und -ausgänge werden auf dem Spielbogen protokolliert, sodass die persönliche Kontostandentwicklung festgehalten und am Ende innerhalb der Gruppe oder Klasse verglichen werden kann.

Dieses Verfahren ist aufwendig, hat aber einen wichtigen Lerneffekt:
Die finanzielle Entwicklung der Haushaltskasse wird transparent.

Am Ende des Spiels, beim Vergleichen der Kontostände, wird innerhalb der Klasse Bilanz gezogen:

- Wie war der Verlauf der Kontoentwicklung?
- Wann ist es zur Verschuldung bzw. Überschuldung gekommen?
- Was waren die Ursachen für eine Überschuldung?
- Wie haben sich die „Ereigniskarten“ auf die Kontoentwicklung ausgewirkt?

Einzelne Käufe und Ratenverpflichtungen werden von den Schüler/innen reflektiert und es entwickeln sich oft Gespräche über das Schulden-Machen, über sinnvolle und unsinnige Kaufentscheidungen und über die Dramatik eines überschuldeten Haushalts.
Das Spiel Kreditpoly 2.0 ermöglicht den Schüler/innen Zugänge, sich dem Thema Verschuldung emotional zu öffnen, anhand von konkreten (Konsum)Ereignissen. Was anfangs noch etwas spielerisch und lustig daherkommt, erhält im Verlauf des Spiels einen ernsten Charakter mit einer hohen Aufmerksamkeit.

Dabei hat das Spiel nicht den Anspruch, die Wirklichkeit eines Haushalts in all seinen Facetten darzustellen, sondern ist bewusst so angelegt, dass es (fast) immer zu einer Verschuldung bzw. einer „Pleite auf Raten“ kommt.

Einbettung im Unterricht

Das Spiel Kreditpoly 2.0 ist ausgelegt für den Einsatz in der Sekundarstufe I, vorwiegend in der 10. Klasse. Es soll den Schüler/innen kurz vor dem mittleren Schulabschluss auf spielerische Art und Weise vermitteln, was nach der Schule auf sie zukommt. Die erste eigene Wohnung, die ersten geschlossenen Verträge und vor allem das rationale Wirtschaften mit dem ersten eigenen Gehalt. Nach dem Schulabschluss ist das Erwerbseinkommen in der Regel gering bzw. bei schulischen Ausbildungen oder dem Studium häufig nicht existent, sodass ein besonnener Umgang mit den wenigen Geldmitteln besonders wichtig ist.
Anhand des Spiels erfahren sie, wie schnell es zu einer Überschuldung kommen kann, ohne dass sie dabei im echten Leben um ihre Existenz fürchten müssen. Entscheidend dabei ist die Reflexion und Thematisierung am Ende des Spiels bzw. der Stunde.

Eine Unterrichtseinheit kann beispielsweise so aussehen, dass den Schüler/innen jegliche Themen zur Haushaltsführung, Lohnabrechnung, Versicherungen bereits bekannt sind und sie diese Themen im Spiel nochmals wiederholen.
Das Spiel kann aber auch als eine Art Einstieg in das Themenfeld Finanzen und Verschuldung gewählt werden. Der Spielbogen bietet im Anschluss daran Gesprächsstoff über die Wichtigkeit der Haushaltsführung und kann beispielsweise auch als Überleitung für eine Lohnabrechnung genutzt werden.

Außerdem kann das Spiel als wiederkehrender Impuls in jeder Stunde einer Unterrichtseinheit genutzt werden. So würden die Schüler/innen eine Hälfte der Stunde mit dem Spielen von zwei bis drei Runden bzw. Monaten verbringen und die andere Hälfte ihre Erlebnisse kurz reflektieren, um darauf aufbauend konkrete Finanz- bzw. Verschuldungsthematiken zu besprechen. Anhand des Spieles können etwa Überschuldungsursachen, Konsumverhaltensweisen oder auch die Führung eines Haushaltsbuches besprochen werden.

Die Rollenkarten können ebenso einzeln thematisiert werden, da sie den Schüler/innen unterschiedliche Wege nach dem mittleren Schulabschluss aufzeigen und auch Optionen für mögliche staatliche Förderungen während der verschiedenen Ausbildungen vorstellen. Sowohl die unterschiedlichen Lebenswege als auch die Unterstützungsoptionen können im Anschluss daran separat aufgegriffen und von den Schüler/innen nochmals genauer recherchiert und konkretisiert werden.
Das Spiel muss also nicht zwangsläufig gespielt werden, sondern bietet bereits durch die Spielkarten genug Gesprächsstoff und umfasst viele Themen, die besonders in der 10. Klasse im WAT Unterricht bzw. in anderen wirtschaftlichen Fächern thematisiert werden (sollten).

Vorbereitung der Übung

Kreditpoly hat eine Reihe von Spielregeln, die beachtet werden sollten. Daher ist es unabdingbar, dass die Lehrperson sich vorher eingehend mit den Regeln beschäftigt, damit Fragen aus den Spielgruppen während des Spielverlaufs direkt beantwortet werden können.

Jede Gruppe erhält das Übungsmaterial (9 Rollenkarten A, 9 Rollenkarten B, 56 Chancenkarten, 72 Ereigniskarten, 1 Spielbogen pro Schüler/in, 1 Würfel und die Spielregeln) und setzt sich im Kreis um einen Tisch. Man kann das Material einfach auf den Tisch legen oder aber auch für jede Gruppe einen tischgroßen Spielplan zeichnen. Der Spielplan wird dann ausgebreitet und die Kartensätze werden auf die entsprechend bezeichneten Felder gelegt. Am Anfang des Spiels können die Spielregeln gemeinsam in der Klasse durchgegangen und besprochen werden, damit aufkommende Fragen sofort geklärt werden können. Es wird empfohlen, dass ein Gruppenmitglied die Rolle der Spielleitung übernimmt und die Einhaltung der Regeln sowie die Korrektheit der Eintragungen überwacht. Je nach Gruppengröße kann der spielleitende Spieler selbst mitspielen oder zusätzlich als eine Art Gruppenprotokollant dienen und nicht mitspielen.

Spielablauf

Kreditpoly 2.0 ist eine Übung mit mehreren Spielrunden. Eine Spielrunde stellt dabei einen Monat dar, welcher immer aus zwei Würfelrunden besteht. Ein Spielbogen umfasst 12 Monate, jeweils sechs auf der Vorderseite und sechs auf der Rückseite des Spielbogens. Es müssen nicht alle Monate durchgespielt werden, da sich bereits nach wenigen Monaten eine Ver- bzw. Überschuldung ergeben kann. Empfehlenswert wäre es jedoch mindestens vier bis fünf Runden zu spielen. Erst dann stellt sich die Spieldynamik ein und das anfänglich etwas spröde Einüben der Spielregeln wandelt sich um in eine Routine, sodass der Spaß am Spielen größer wird.

Jede/r Schüler/in zieht zunächst eine Rollenkarte A, durch welche die individuellen Beträge für Gehalt und die erweiterten Fixkosten zugewiesen werden. Die erweiterten Fixkosten umfassen neben den allgemeinen, anerkannten Fixkosten (Miete, Nebenkosten, sonstige Verträge), auch die monatlichen Kosten für Lebensmittel, Mobilität und Ähnliches. Letztere sind im eigentlichen Sinne keine Fixkosten, müssen aber an dieser Stelle einbezogen werden, da sie dennoch jeden Monat anfallen, auch wenn ihre Höhe variiert. Es wird quasi von Pauschalbeträgen für Lebensmitteleinkäufe oder Benzinkosten ausgegangen.

ACHTUNG!
Zwei Rollenkarten sind minderjährig (unter 18 Jahre alt). Diese Personen dürfen ihre Ratenkäufe nur mit der Einwilligung ihres Vormunds tätigen. Sollten sie im Zuge einer Ereigniskarte einen Ratenkauf ziehen, müssen sie die Erlaubnis des Vormunds erwürfeln. Bei Grün, dürfen sie den Ratenkauf nicht tätigen und werden von weiteren Verpflichtungen „verschont". Bei Rot dürfen sie den Ratenkauf abschließen und müssen mit den Konsequenzen einer möglichen Verschuldung zurechtkommen.

Diese Festlegung von Grün und Rot wurde bewusst so gewählt. Grün stellt im Spiel etwas Positives dar (sie werden vom Ratenkauf verschont), Rot etwas Negatives (sie müssen den Ratenkauf tätigen). Auf diese Weise müssen die Schüler/innen zwar die Entscheidung erwürfeln, werden durch die höhere Anzahl an roten Würfelfeldern nicht automatisch vom Ratenkauf verschont und genießen gegenüber den anderen Mitspieler/innen keine zusätzlichen Vorteile.

Wichtig: Ein Ratenkauf ist keine Ratenzahlung!
Zu den Ratenkäufen zählen alle Käufe, die mithilfe des „Ratenplans" abgezahlt werden. Nur für diese Karten erwürfeln die Minderjährigen die Erlaubnis des Vormunds.
Ratenzahlungen müssen sie dennoch begleichen, ohne zu würfeln!

Zu Beginn eines jeden Monats müssen die Schüler/innen ihre Einnahmen (Einkommen und zusätzliche Einnahmen) und ihre Ausgaben (erweiterte Fixkosten) aus der Rollenkarte A in entsprechende Felder auf dem Spielbogen eintragen sowie ihren alten Kontostand aus dem Vormonat in den neuen Monat übertragen.
In den beiden Würfelrunden spielt der Zufall eine Rolle: Es ergeben sich entweder ein Geldzuwachs, direkte Zahlungen oder neue Ratenkredit-Verpflichtungen.
Am Ende des Monats müssen alle Schüler/innen ihren aktuellen Kontostand errechnen, um diesen wieder in den neuen Monat übertragen zu können. Dabei wird es zwangsläufig zu Minus-Beträgen beim Kontostand kommen (= Verschuldung).

Wichtig: Die Schüler/innen sind immer nacheinander mit dem Würfeln dran und sind erst dann an der Reihe, wenn die Person vor ihnen mit ihren Eintragungen fertig ist. Am Ende der beiden Würfelrunden, d.h. am Ende der Spielrunde/des Monats, beginnt eine neue Spielrunde/ein neuer Monat erst dann, wenn alle Schüler/innen ihren alten Kontostand errechnet und übertragen haben und ihre festen Einnahmen sowie Ausgaben im neuen Monat notiert haben! Hierbei muss auf eventuelle Erhöhungen/Senkungen der Fixkosten bzw. des Einkommens geachtet werden, welche durch Chancen- oder Ereigniskarten gezogen wurden!

Hierfür empfiehlt es sich eine/n Spielleiter/in pro Gruppe zu bestimmen, der/die darauf achtet, dass die Regeln eingehalten werden und alle Schüler/innen genug Zeit zum Eintragen ihrer Einnahmen und Ausgaben erhalten.

Die folgenden Runden

Nach der sechsten Spielrunde (6. Monat) tritt die Schicksalsrunde ein. Alle Schüler/innen müssen den weiteren Verlauf ihrer Spielsituation erwürfeln.

Würfeln sie Grün, behalten sie ihre derzeitige Rollenkarte A. Allerdings kommen sie ins nächste Ausbildungsjahr, wodurch sich ihre monatlichen Einnahmen um 100€ erhöhen. Würfeln sie Rot, brechen sie ihre Ausbildung ab und müssen eine neue Rollenkarte, diesmal aus dem Stapel Rollenkarten B, ziehen.

Im Gegensatz zu den Rollenkarten A, wo die Schüler/innen mit einer vergüteten, dualen Ausbildung starten, brechen sie in Rollenkarte B ihre vorherige Ausbildung ab und beginnen entweder eine schulische Ausbildung, ein Studium oder ein FSJ. Weiterhin gibt es mehrere Rollen, die keine neue Tätigkeit aufnehmen, sondern Arbeitslosengeld I bzw. ALG II beziehen. Die Schicksalsrunde thematisiert damit die hohe Ausbildungsabbruchsquote.
Die Rollenkarten B zeigen unterschiedliche Lebenswege nach dem Ausbildungsabbruch. Zusätzlich wird veranschaulicht, auf welche staatlichen Unterstützungsoptionen die Schüler/innen zugreifen können, wenn ihre Ausgaben ihre Einnahmen übersteigen.

Ausnahme: Zwei Ereigniskarten simulieren einen Ausbildungsabbruch aufgrund einer Erkrankung bereits im Spiel. Werden diese Karten vor der Schicksalsrunde gezogen, setzen diese Spieler/innen beim Würfeln der neuen Spielsituation aus. Die in der Ereigniskarte beschriebene Rolle bleibt bestehen. Es erhöhen sich lediglich ihre Bezüge (siehe Karte).

Hinweise:
- Die Spielregeln für die Schüler/innen als Kopiervorlage befinden sich auf den Seiten 10 und 11 dieser Spielanleitung.
- Es gibt unter den Chancenkarte eine Karte, die eine Erhöhung des Ausbildungsfördergeldes (BAB und BAföG) beschreibt. Wenn diese Karte vor der sechsten Spielrunde (6. Monat) gezogen wird, kann die Lehrperson entscheiden, ob sie verfällt oder ob sie auch danach noch ihre Gültigkeit behält. Dann müssten die Schüler/innen mit ihren neuen Rollenkarten B gleich zu Beginn diese Erhöhung in ihre neuen Einnahmen miteinrechnen.
- Ratenkäufe, die über den zwölften Spielmonat hinausgehen, müssen lediglich bis zum Ende des Spielbogens (12. Monat) eingetragen werden.

Anmerkungen

Bei dieser Übung kann bei einigen Schüler/innen schnell Frust auftreten, besonders wenn zu vorhandenen Schulden weitere Kreditverpflichtungen dazukommen. Nach Aussagen von erfahrenen Schuldnerberatern reagieren überschuldete Haushalte ähnlich, allerdings gibt es oft auch das Verhalten, den „Kopf in den Sand“ zu stecken, keine Post (Mahnungen etc.) zu

öffnen und nach dem Motto „Jetzt erst recht“ weitere Verbindlichkeiten einzugehen.
Es entsteht eine Schuldenspirale. In der Nachbesprechung dieser Übung mit Schüler/innen sollte unbedingt über die Emotionen gesprochen werden, wie sich jeder gefühlt hat: „wütend, ohnmächtig, dem Spielablauf/ Schicksal ausgeliefert zu sein ...“.
Aus diesem Grund ist eine Reflexion nach dem Spiel essentiell, um den Schüler/innen Raum für ihre gemachten Erfahrungen und Gefühle zu geben. Aber auch, um einen Transfer der Spielerfahrungen in die reale Welt überhaupt erst zu ermöglichen.

Spielvarianten

Wir wissen, dass dieses Spiel mit hoher Konzentration gespielt werden muss und dass dazu die genauen Kenntnisse der Regeln unabdingbar sind. Eine Vereinfachung im Ablauf ist möglich, bringt aber auch einen Verzicht auf bestimmte Sachinhalte mit sich. Vor diesem Hintergrund regen wir an, gemeinsam mit den Spielgruppen im Anschluss nach einer „spielerischen“ Variante zu suchen.

Kürzere Spielvarianten
Für eine kürzere Spielvariante können auch nur die Rollenkarten B eingesetzt werden. Dazu müssen die Rollenkarten A nur kurz gezogen werden, um die erweiterten Fixkosten für jede/n Schüler/in zu definieren. Danach werden sofort die Rollenkarten B gezogen und die Schüler/innen starten mit deutlich geringeren Einnahmen, aber gleich hohen Fixkosten ins Spiel, wodurch sich eine schnellere Überschuldung ergibt.
Eine schnellere Überschuldung kann auch erreicht werden, wenn direkt zu Beginn des Spiels alle Schüler/innen mit einer weiteren, offenen Ratenzahlung starten, bspw. für einen neuen Laptop.
Je nach Höhe des Kaufpreises und der entsprechenden Raten, kommt es deutlich schneller zur Überschuldungssituation.

Persönliche Karten
Dem Spiel sind ebenfalls leere Rollenkarten beigefügt, welche die Schüler/innen mit ihren eigenen Wunschberufen selbst beschriften können. Dabei sollten sie, neben dem Ausbildungsberuf, das Ausbildungsjahr bestimmen, um das entsprechende Gehalt festzulegen. Die erweiterten Fixkosten sollten zwischen 200€ und 300€ niedriger sein als die Einnahmen. In diesem Zusammenhang können die Schüler/innen ihre eigenen Konsumkosten reflektieren und zuzüglich etwaiger Fixkosten, wie Miete und Nebenkosten, die Höhe ihrer monatlichen Ausgaben selbst ermitteln. Dies kann sie gewissermaßen auf das Leben in der ersten eigenen Wohnung vorbereiten.
Für die Recherche der Ausbildungsberufe und der dazugehörigen Gehälter, eignet sich die Webseite BERUFENET der Bundesagentur für Arbeit, wo die Schüler/innen anhand von zweiseitigen Steckbriefen, die wichtigsten Informationen über ihre Berufe erhalten, siehe https://berufenet.arbeitsagentur.de/berufenet/faces/index?path=null.
Wenn die Schüler/innen über ihr eigenes Konsumverhalten und ihre Bedürfnisse nachdenken, können sie im Anschluss an das Spiel auch eigene Ereigniskarten, aber auch Chancenkarten erstellen.
Vorlagen für die Spielkarten finden sich ebenfalls am Ende des Spiels.

Differenzierung
Leistungsstärkere Schüler/innen können beispielsweise, anstatt des bunten Spielbogens, den farblosen Spielbogen bekommen.
Auch kann zum Beispiel die Verwendung von Taschenrechnern verboten werden.
Zusätzlich kann über den Einsatz von Dispokreditzinsen in Höhe von 5% - 10% nachgedacht werden, welche Schüler/innen zahlen müssen, die über mehrere Monate einen negativen Kontostand haben.

Spielregeln für Kreditpoly 2.0

Bitte lies die Spielregeln sorgfältig durch!

Kreditpoly 2.0 kann man in einer Gruppe mit 4-6 Personen spielen.

Überprüft zuerst, ob ihr alle Materialien habt, die im Kästchen rechts aufgelistet sind.

Folgende Materialien müssen in der Spielgruppe vorhanden sein:

- Spielregeln mit Ratenplan
- 1 Würfel mit 2 grünen und 4 roten Flächen
  (Der Würfel kann entweder selbst bemalt oder mit Stickern beklebt werden. Alternativ kann bestimmt werden, dass die Augenzahlen 1 und 6 die grünen Chancenfelder, die anderen Augenzahlen, die roten Ereignisfelder darstellen.)
- 9 Rollenkarten A
- 9 Rollenkarten B
- 56 Chancenkarten
- 72 Ereigniskarten
- 1 doppelseitiger Spielbogen pro Spieler/in (für 12 Monate)

Zusätzlich benötigt jede/r Spieler/in einen Stift und ggf. einen Taschenrechner.

START

1. Bestimmt zunächst eine/n Spieler/in aus der Gruppe, der die Aufgabe der Spielleitung übernimmt.

Diese/r Spieler/in achtet darauf, dass

- alles korrekt eingetragen wird,
- die Karten jeweils laut vorgelesen werden,
- nicht geschummelt wird, weder beim Eintragen der Summen, noch beim Würfeln,
- jede/r Spieler/in die nötige Zeit zum Eintragen der Summen und zum Ausrechnen des Kontostandes erhält.

Außerdem ist die Spielleitung für den Ratenplan (siehe Rückseite) zuständig und teilt den Spieler/innen die monatlichen Raten mit.

2. Jede/r Spieler/in zieht eine Rollenkarte A und trägt seine/ihre monatlichen Einnahmen (Einkommen) sowie die erweiterten Fixkosten in den eigenen Spielbogen ein.

3. Jede/r Spieler/in startet mit 50€ aus dem vorherigen Monat, die bereits im Spielbogen eingetragen sind. Ebenfalls startet jede/r Spieler/in mit einer Ratenzahlung für den Führerschein in Höhe von 1200€. Diese wird das gesamte Spiel über in monatlichen Raten von 100€ abgezahlt.

Sobald alle Spieler/innen ihre Eintragungen gemacht haben, kann die Spielleitung das Spiel starten. Es beginnt der/die Spieler/in mit dem höchsten Alter auf der gezogenen Rollenkarte. Alter vor Schönheit!

SPIELBEGINN

1. Würfelrunde
Jede/r würfelt und zieht entsprechend der Würfelfarbe eine Chancenkarte (grün) oder eine Ereigniskarte (rot). **Lies die Karte laut vor!**

Trage das Ergebnis der Karte in den Spielbogen ein.

Würfelst du Grün, erhöhen sich deine Einnahmen. Die Summe trägst du in die *grüne* Spalte „1. Würfelrunde (*Chancenkarte*)“ ein und streichst das Kästchen „1. Würfelrunde“ bei den Ausgaben durch.

Würfelst du Rot, erhöhen sich deine Ausgaben. Bei einer Anzahlung oder einer Sofortzahlung trägst du die Summe in die *rote* Spalte „1. Würfelrunde (*Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung*)“ ein und streichst das Kästchen „1. Würfelrunde“ bei den Einnahmen durch.

Solltest du zu einer Ratenzahlung aufgefordert werden, schreibe in die Spalte „Ratenzahlung B, C, D...“ auf, was du mit Hilfe der Raten finanzierst und trage die Raten entsprechend des Ratenplans (siehe unten) in den Spielbogen ein.
Die erste Rate wird immer erst ab dem nächsten Monat fällig!

Ziehst du eine Karte (Chancen- oder Ereigniskarte), durch die sich deine Fixkosten oder deine Einnahmen ändern, trägst du diese Erhöhung bzw. Senkung zu deinen erweiterten Fixkosten oder deinem Einkommen ein.

Erst wenn alle Spieler/innen die erste Würfelrunde beendet haben und die Summen in die Spielbögen eingetragen haben, gibt die Spielleitung die zweite Würfelrunde frei.

2. Würfelrunde
Gehe vor, wie in der ersten Würfelrunde.

Nach Ablauf der zweiten Würfelrunde endet der Monat. Zähle alle deine Einnahmen zusammen und notiere dir deinen Zwischenstand. Mach das Gleiche für deine Ausgaben. Ziehe anschließend deine Ausgaben von deinen Einnahmen ab und schreibe deinen aktuellen Kontostand auf. Übertrage deinen ermittelten Kontostand als alten Kontostand (vom Vormonat) in die Spalte des nächsten Monats ein.

Nun müssen alle Spieler/innen erneut ihr Einkommen und ihre erweiterten Fixkosten für den nächsten Monat eintragen. **Aber Achtung:** Falls sich dein Einkommen oder deine erweiterten Fixkosten durch eine Chancen- oder Ereigniskarte gesenkt oder erhöht haben, musst du deine Werte anpassen!

Erst wenn alle Spieler/innen bereit sind, startet die Spielleitung die neue Spielrunde (den neuen Monat).

Die nächsten Monate verlaufen genauso wie ab dem SPIELBEGINN beschrieben, mit jeweils zwei Würfelrunden pro Monat.

Schicksalsrunde am Ende des 6. Monats
Nach Abschluss des sechsten Monats tritt die Schicksalsrunde ein. Hier entscheidet sich ob du deine Ausbildung fortführst oder ob du sie abbrichst, um etwas Neues zu machen.
Die Entscheidung erfolgt durch einen Würfelwurf.

Würfelst du Grün, behältst du deine bisherige Rollenkarte A, allerdings kommst du ins nächste Ausbildungsjahr, wodurch sich deine monatlichen Einnahmen um 100€ erhöhen.

Würfelst du Rot, brichst du deine Ausbildung ab und beginnst einen neuen Lebensabschnitt.
Dafür ziehst du eine neue Karte aus dem Stapel Rollenkarte B.
Achte dabei auf die Fixkosten! Entweder du behältst deine aktuellen, erweiterten Fixkosten oder sie werden entsprechend deiner neuen Rollenkarte B angepasst.
ABER: Deine bisherigen Ratenverpflichtungen bleiben natürlich erhalten!

ACHTUNG!

Falls du in deiner Rollenkarte minderjährig (unter 18 Jahre alt) bist, darfst du keine Ratenkäufe ohne die Erlaubnis deines Vormunds tätigen. Solltest du im Zuge einer Ereigniskarte einen Ratenkauf ziehen, musst du die Erlaubnis deines Vormunds erwürfeln.

Würfelst du Grün, verbietet dir dein Vormund den Ratenkauf.
Würfelst du Rot, vertraut dir dein Vormund und du schließt den Ratenkauf ab.

RATENPLAN

Kaufpreis nach Abzug der Anzahlung	6 monatliche Raten je	Gesamtbetrag (Vergleichswert)
600€	110€	660€
500€	95€	570€
400€	75€	450€
300€	60€	360€
200€	40€	240€
100€	20€	120€

Spielbogen für Kreditpoly 2.0 Name: Klasse: Datum:

		1. Monat	2. Monat	3. Monat	4. Monat	5. Monat	6. Monat
Einnahmen	Einkommen	€	€	€	€	€	€
	Alter Kontostand (*vom Vormonat*)	+ 50 €	€	€	€	€	€
	1. Würfelrunde *(Chancenkarte)*	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €
	2. Würfelrunde *(Chancenkarte)*	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €
Zwischenstand Einnahmen:		= €	= €	= €	= €	= €	= €
Ausgaben	Erweiterte Fixkosten	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	1. Würfelrunde *(Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung)*	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	2. Würfelrunde *(Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung)*	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung A Führerschein	- 100 €	- 100 €	- 100 €	- 100 €	- 100 €	- 100 €
	Ratenzahlung B _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung C _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung D _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung E _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung F _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung G _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung H _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
Zwischenstand Ausgaben:		= €	= €	= €	= €	= €	= €
Kontostand:	Zwischenstand Einnahmen – Zwischenstand Ausgaben =	= €	= €	= €	= €	= €	= €

Spielbogen für Kreditpoly 2.0 Name: Klasse: Datum:

		7. Monat	8. Monat	9. Monat	10. Monat	11. Monat	12. Monat
Einnahmen	Einkommen	€	€	€	€	€	€
	Alter Kontostand (*vom Vormonat*)	€	€	€	€	€	€
	1. Würfelrunde *(Chancenkarte)*	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €
	2. Würfelrunde *(Chancenkarte)*	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €
Zwischenstand Einnahmen:		= €	= €	= €	= €	= €	= €
Ausgaben	Erweiterte Fixkosten	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	1. Würfelrunde *(Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung)*	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	2. Würfelrunde *(Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung)*	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung A Führerschein	- 100 €	- 100 €	- 100 €	- 100 €	- 100 €	- 100 €
	Ratenzahlung B _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung C _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung D _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung E _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung F _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung G _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung H _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
Zwischenstand Ausgaben:		= €	= €	= €	= €	= €	= €
Kontostand:	Zwischenstand Einnahmen – Zwischenstand Ausgaben =	= €	= €	= €	= €	= €	= €

Spielbogen für Kreditpoly 2.0

Name: Klasse: Datum:

		1. Monat	2. Monat	3. Monat	4. Monat	5. Monat	6. Monat
Einnahmen	Einkommen	€	€	€	€	€	€
	Alter Kontostand (*vom Vormonat*)	+ 50 €	€	€	€	€	€
	1. Würfelrunde *(Chancenkarte)*	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €
	2. Würfelrunde *(Chancenkarte)*	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €
Zwischenstand Einnahmen:		= €	= €	= €	= €	= €	= €
Ausgaben	Erweiterte Fixkosten	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	1. Würfelrunde *(Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung)*	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	2. Würfelrunde *(Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung)*	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung A _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung B _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung C _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung D _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung E _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung F _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung G _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung H _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
Zwischenstand Ausgaben:		= €	= €	= €	= €	= €	= €
Kontostand:	Zwischenstand Einnahmen – Zwischenstand Ausgaben =	= €	= €	= €	= €	= €	= €

Spielbogen für Kreditpoly 2.0 Name: Klasse: Datum:

		7. Monat	8. Monat	9. Monat	10. Monat	11. Monat	12. Monat
Einnahmen	Einkommen	€	€	€	€	€	€
	Alter Kontostand (*vom Vormonat*)	€	€	€	€	€	€
	1. Würfelrunde *(Chancenkarte)*	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €
	2. Würfelrunde *(Chancenkarte)*	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €	+ €
Zwischenstand Einnahmen:		= €	= €	= €	= €	= €	= €
Ausgaben	Erweiterte Fixkosten	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	1. Würfelrunde *(Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung)*	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	2. Würfelrunde *(Ereigniskarte/Anzahlung/Sofortzahlung)*	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung A _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung B _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung C _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung D _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung E _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung F _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung G _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
	Ratenzahlung H _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	- €	- €	- €	- €	- €	- €
Zwischenstand Ausgaben:		= €	= €	= €	= €	= €	= €
Kontostand:	Zwischenstand Einnahmen – Zwischenstand Ausgaben =	= €	= €	= €	= €	= €	= €

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Du bist 18 Jahre alt und aktuell im zweiten Ausbildungsjahr als „Kaufmann/-frau für Büromanagement“.
Dein monatliches Gehalt beträgt 800€.

Du lebst allein in einer 2-Zimmer Wohnung, wofür du einen Großteil deiner Einnahmen einsetzen musst. Deine monatlichen, erweiterten Fixkosten betragen 600€.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Du bist 20 Jahre alt und aktuell im dritten Ausbildungsjahr als „KfZ-Mechatroniker/in“. Dein monatliches Gehalt beträgt 950€.

Du wohnst allein und steckst einen Großteil deines Geldes in den Wiederaufbau eines Oldtimers. Deine monatlichen, erweiterten Fixkosten betragen 700€.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Du bist 17 Jahre alt* und hast gerade eine Ausbildung als „Kaufmann/-frau im Einzelhandel“ begonnen. Dein monatliches Gehalt beträgt 800€.
Du hast eine eigene Wohnung im Haus deiner Eltern, weswegen du kaum Miete zahlen musst. Durch deinen gehobenen Lebensstil betragen deine monatlichen, erweiterten Fixkosten dennoch 500€.

*ACHTUNG:
siehe Spielregeln!

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Du bist 21 Jahre alt. Nach deinem Abitur und einem Jahr „Work & Travel“ hast du eine Ausbildung als „Pflegefachmann/-frau“ begonnen. Aktuell verdienst du im ersten Ausbildungsjahr monatlich 1000€.

Du wohnst allein, bist aber ohnehin oft auf Reisen. Deine monatlichen, erweiterten Fixkosten belaufen sich auf 700€.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Du bist 19 Jahre alt. Nach deinem Abitur hast du eine Ausbildung als „Medizinische/r Fachangestellte/r“ begonnen. Im zweiten Ausbildungsjahr verdienst du aktuell 900€ monatlich.

Du lebst in einer Wohngemeinschaft mit einem Freund. Deine monatlichen, erweiterten Fixkosten betragen 700€.

KREDITPOLY 2.0

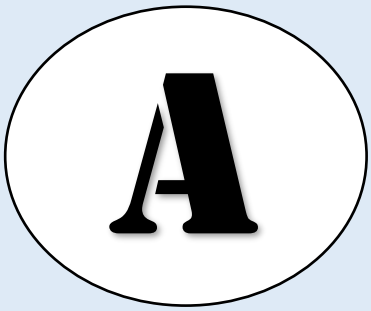
ROLLENKARTE A

Du bist 23 Jahre alt. Nach deinem Abitur hast du vier Semester Mathematik studiert, aber das Studium abgebrochen, zugunsten einer Ausbildung als „Fachinformatiker/in“. Im zweiten Ausbildungsjahr verdienst du aktuell 800€ monatlich.

Du wohnst zusammen mit deinem/r Partner/in und ihr teilt euch einige Kosten.
Deine monatlichen, erweiterten Fixkosten betragen 600€.

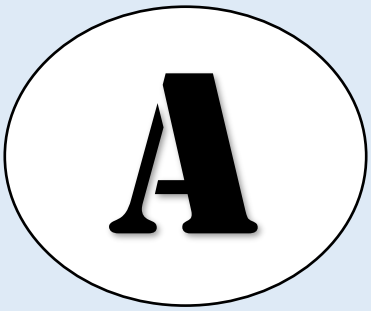
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



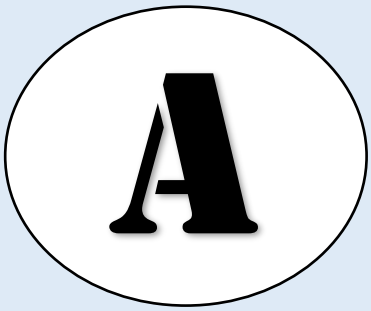
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



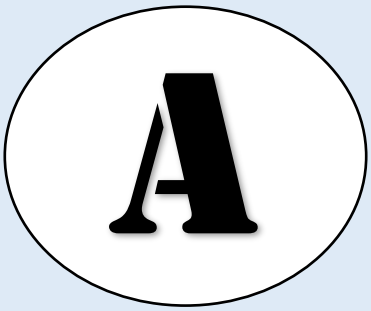
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



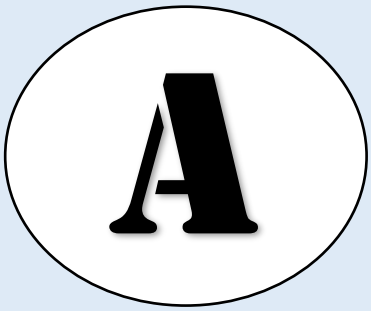
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



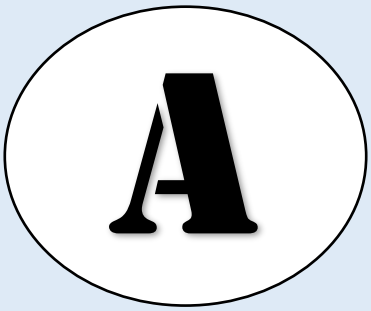
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Du bist 18 Jahre alt und aktuell im zweiten Ausbildungsjahr als „Elektroniker/in“.
Dein monatliches Gehalt beträgt 750€.

Du lebst in einer Wohngemeinschaft mit einem anderen Auszubildenden. Deine monatlichen, erweiterten Fixkosten betragen 500€.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE B

Etwas mit Ernährung wolltest du schon immer machen, deswegen brichst du deine erste Ausbildung ab und beginnst eine schulische Ausbildung als Diätassistent/in. Diese wird leider nicht vergütet. Zum Glück bekommst du während deiner Ausbildung monatlich 400€ BAföG. Zusätzlich erhältst du monatlich 200€ von deinen Eltern.

Da du dir deinen vorherigen Lebensstil mit diesem Einkommen trotzdem nicht leisten kannst, lebst du ab jetzt sparsamer. Dadurch reduzieren sich deine aktuellen Fixkosten um 100€.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Du bist 17 Jahre alt* und hast direkt nach deinem mittleren Schulabschluss eine Ausbildung als „Zahnmedizinische/r Fachangestellte/r“ begonnen. Im ersten Ausbildungsjahr verdienst du aktuell 700€ monatlich, wobei du zusätzlich 100€ BAB erhältst.

Aufgrund von familiären Problemen, lebst du seit über einem Jahr im betreuten Einzelwohnen. Deine monatlichen, erweiterten Fixkosten betragen 500€.

*ACHTUNG:
siehe Spielregeln!

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE B

Du hast deine erste Ausbildung abgebrochen, um Lehrer/in zu werden. Der Gedanke an ein langes Studium, hält dich aber davon ab.
Trotzdem möchtest du etwas mit Kindern machen und beginnst eine schulische Ausbildung als Erzieher/in. Diese wird leider nicht vergütet.
Zum Glück bekommst du während deiner Ausbildung monatlich 500€ BAföG.

Da du mit diesem Einkommen nicht über die Runden kommst, holst du dir einen Mitbewohner. Deine aktuellen Fixkosten reduzieren sich um 150€.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Du bist 20 Jahre alt und aktuell im dritten Ausbildungsjahr als „Anlagenmechaniker/in für Sanitär-, Heizungs- und Klimatechnik“.
Dein monatliches Gehalt beträgt 750€.

Du lebst mit deinem/r Partner/in in einer 2-Zimmer Wohnung. Ihr teilt euch die Mietkosten, sodass deine monatlichen, erweiterten Fixkosten nur 500€ betragen.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE B

Du brichst deine Ausbildung ab und möchtest dich erstmal umorientieren, bevor du wieder etwas machst, was nicht zu dir passt.
Aus diesem Grund nimmst du fürs Erste einen Job als Kellner/in an, bei dem du monatlich 900€ inklusive Trinkgelder verdienst.

An deiner Lebenssituation ändert sich nichts. Deine aktuellen Fixkosten bleiben bestehen.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE

B

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE

A

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE

B

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE

A

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE

B

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE

A

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE B

Du hast deine Ausbildung abgebrochen, um deiner wahren Leidenschaft nachzugehen, dem Fotografieren. Da Fotodesigner/in eine schulische Ausbildung ist, wird diese leider nicht vergütet. Zum Glück bekommst du während deiner Ausbildung monatlich 450€ BAföG und verdienst dir nebenbei als Eventfotograf/in 150€ monatlich hinzu.

An deiner Lebenssituation ändert sich nichts. Deine aktuellen Fixkosten bleiben bestehen.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE B

Du verdienst zwar weniger als in deiner ersten Ausbildung, aber Haare waren schon immer dein Ding. Du folgst deiner wahren Leidenschaft und beginnst eine duale Ausbildung als Friseur/in. Du verdienst im ersten Ausbildungsjahr gerade mal 400€. Zum Glück kannst du während deiner Ausbildung BAB beantragen und erhältst zusätzlich 200€ monatlich.

An deiner Lebenssituation ändert sich nichts. Deine aktuellen Fixkosten bleiben bestehen.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE B

Irgendetwas mit Wirtschaft solltest du machen. „Das hat Zukunft!“ sagte dein Vater schon immer. Aus diesem Grund brichst du deine Ausbildung ab und beginnst ein BWL Studium. Leider gibt es während des Studiums kein Geld und einen Nebenjob hast du bis jetzt auch noch nicht gefunden. Zum Glück bekommst du während deiner universitären Ausbildung monatlich 700€ BAföG.

Zu deinen aktuellen Fixkosten kommen monatlich 50€ für Lernmaterialien u.Ä. hinzu.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE B

Nach dem Scheitern deiner Ausbildung, beschließt du dich nochmal komplett umzuorientieren. Du meldest dich zunächst arbeitslos und erhältst den monatlichen Regelsatz von 450€. Du hast aber keine Lust gleich wieder einen Job anzunehmen und entscheidest dich ein FSJ zu machen. Da du dir vorstellen könntest Lehrer/in zu werden, machst du ein FSJ im Bereich Schule. Das bringt dir monatlich zusätzlich 150€ ein.

Das Arbeitsamt übernimmt einen Teil deiner Miete, dadurch reduzieren sich deine aktuellen Fixkosten um 100€.

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE B

Nach einem Jahr in deiner Ausbildung merkst du, dass du lieber etwas anderes machen möchtest und brichst ab. Du bekommst zwar kein Hartz IV, aber aufgrund deines geringen Einkommens letztes Jahr, beträgt dein ALG I lediglich 400€ monatlich. Wenigstens wurde dein Antrag auf Wohngeld bewilligt, weshalb du zu deinem Arbeitslosengeld zusätzlich 200€ monatlich bekommst.

An deiner Lebenssituation ändert sich nichts. Deine aktuellen Fixkosten bleiben bestehen.

KREDITPOLY 2.0

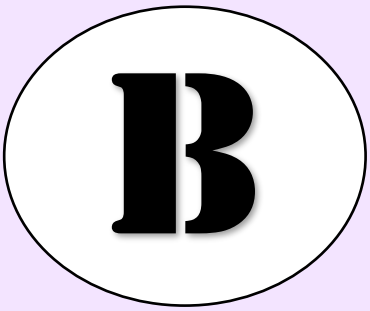
ROLLENKARTE B

Du hast deine erste Ausbildung abgebrochen, weil du gemerkt hast, dass sie nicht das Richtige für dich war. Leider hast du es aber verpasst dich für eine Neue zu bewerben und beziehst nun, nach deinem Ausbildungsabbruch, zunächst einmal Arbeitslosengeld II (Hartz IV). Du bekommst den monatlichen Regelsatz von 450€.

Deine Miete übernimmt zum Glück das Arbeitsamt, weshalb du deine aktuellen Fixkosten halbieren kannst.

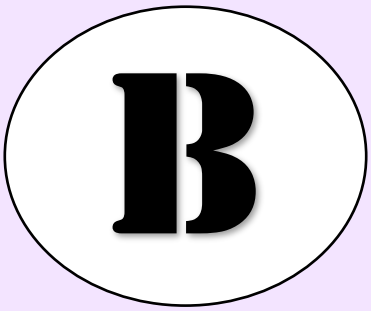
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



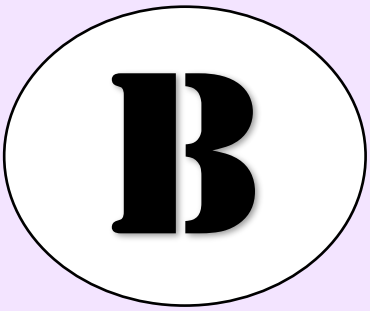
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



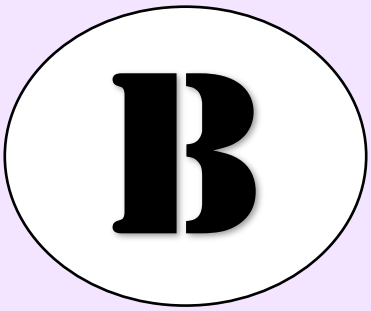
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



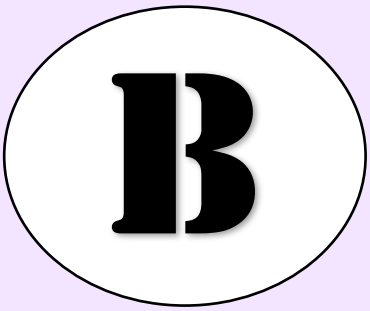
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



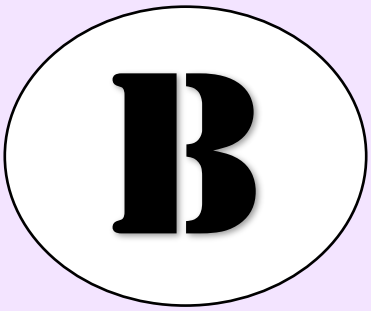
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du bist sportlich aktiv und hältst dich fit! Deine Mitgliedschaft im Sportverein, dem Fitnessstudio sowie den Meditationskurs vom letzten Wochenende kannst du für das Gesundheitsprogramm deiner Krankenkasse einreichen.
Dafür erhältst du eine Bonuszahlung von 50€.

Weiter so!

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Auf dem Nachhauseweg findest du eine volle Brieftasche. Was tust du?

A: Du behältst die Brieftasche und die enthaltenen 50€.
Kannst du das mit deinem Gewissen vereinbaren?

B: Du bringst die Brieftasche zur Polizei und es winkt dir ein Finderlohn vom glücklichen Besitzer.
Würfel einmal!
Würfelst du Grün, bekommst du 100€,
landet der Würfel auf Rot immerhin 25€.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Voller Begeisterung hast du dich als Wahlhelfer für die Landtagswahlen eingeschrieben.
Am Sonntag bist du zwar kaum aus dem Bett gekommen, aber mit deinem Einsatz hast du die Demokratie aktiv unterstützt. Das macht dich nicht nur stolz, sondern auch um 50€ reicher.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Die TV-Werbung einer Vergleichsplattform geht dir langsam auf den Zeiger. Der beworbene Willkommensbonus überzeugt dich dennoch und du meldest dich an!
Die 50€ Neukundenprämie kannst du gut gebrauchen und willst zukünftig öfter Preise vergleichen.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du betreust ehrenamtlich ein Jugendteam in deinem Sportverein. Das hilft nicht nur dem Verein, sondern auch deiner Brieftasche. Für die Trainingseinheiten der letzten Monate bekommst du ein einmaliges Taschengeld in Höhe von 150€.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Es ist zwar nicht der Hauptgewinn, aber du hast 4-Richtige im Lotto und kannst dir 200€ von der Lottoannahmestelle abholen.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Suche dir eine Person aus deiner Spielgruppe aus.
Du wettest um 100€, dass du es schaffst
10 Hauptstädte zu nennen. Nenne sie laut!

Wenn du es schaffst, bekommst du 100€.
Wenn nicht, darf es dein Wettpartner versuchen und sich bei Erfolg 100€ Gewinn eintragen.
Die Begriffe dürfen sich nicht doppeln!
Schafft er es ebenfalls nicht,
verfällt die Karte.

KREDITPOLY 2.0

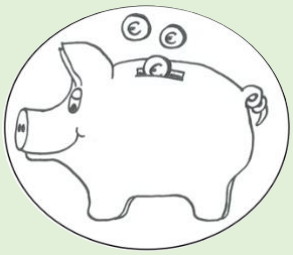
CHANCENKARTE

Das stundenlange Zocken zahlt sich endlich aus.
Du nimmst an einem E-Sport-Event teil und belegst den dritten Platz.

Die 100€ Preisgeld kannst du gut gebrauchen!

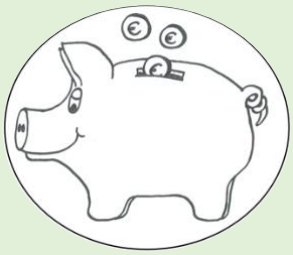
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



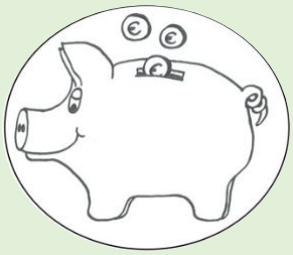
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



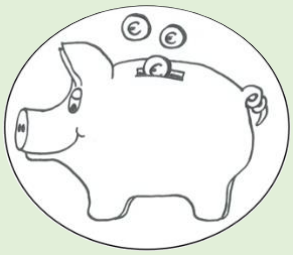
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



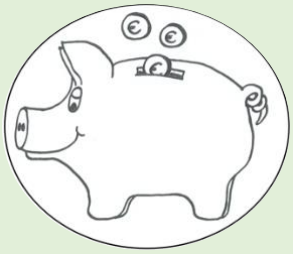
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



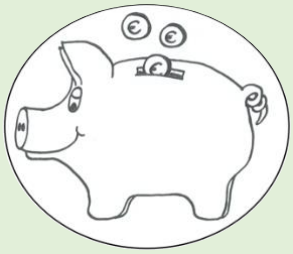
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



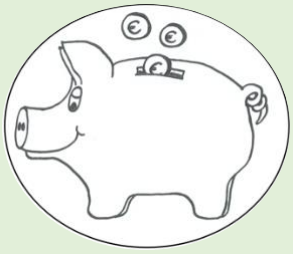
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



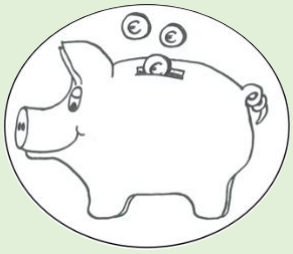
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Deine Treue beim Shoppen zahlt sich endlich aus. Nach zwei Jahren lässt du dir deine gesammelten Bonuspunkte auszahlen und bekommst 50€ zurück.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Deine Gesundheit ist dir wichtig, deshalb rauchst du nicht, gehst regelmäßig zum Arzt und machst alle nötigen Vorsorgeuntersuchungen.
Für dein vorbildliches Verhalten belohnt dich deine Krankenkasse mit einem Bonus von 50€.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Gestern ist dir eine schwarze Katze zugelaufen. Ihr Bild hast du schon auf dutzenden Suchplakaten gesehen. Du rufst die überglückliche Besitzerin an und bekommst als Dank 20€ Finderlohn.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du hast nicht genug Geld, um das anstehende Musikfestival zu besuchen. Allerdings suchen die Organisatoren noch nach freiwilligen Helfern.

Zwar läufst du das ganze Wochenende mit einem stinkenden Müllsack umher, dafür bist du aber direkt bei der Bühne und kannst deine Lieblingsband doch noch live sehen. Deine Arbeit als Volunteer wird zusätzlich mit 100€ vergütet.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Seit einem Jahr engagierst du dich bei einem lokalen Hilfsverein, wo du Nahrung und Kleidung an Bedürftige verteilst.
Als kleines Dankeschön für deine Hilfe erhältst du vom Verein 100€.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Suche dir eine Person aus deiner Spielgruppe aus. Du wettest um 100€, dass du es schaffst 10 historische Persönlichkeiten zu nennen. Nenne sie laut!

Wenn du es schaffst, bekommst du 100€.
Wenn nicht, darf es dein Wettpartner versuchen und sich bei Erfolg 100€ Gewinn eintragen.
Die Begriffe dürfen sich nicht doppeln!
Schafft er es ebenfalls nicht, verfällt die Karte.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du hast dich zwar fast übergeben, gehst aber als glorreicher Sieger des Hot-Dog-Wettessens nach Hause.

Neben dem gewonnenen Titel kannst du dich auch noch über 200€ Siegesprämie freuen.

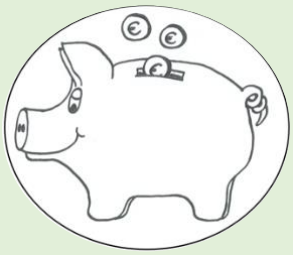
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Ein weiterer Sommer, den du zu Hause verbringst und nicht in den Urlaub fährst. Zumindest deine Nachbarin ist froh darüber, da du dich in ihrer Abwesenheit um ihre Katze und die Blumen kümmern kannst.
Du bekommst dafür 100€ und planst in Gedanken bereits deinen eigenen Urlaub.

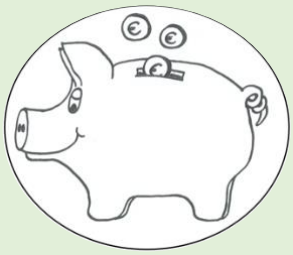
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



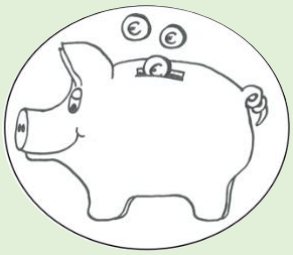
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



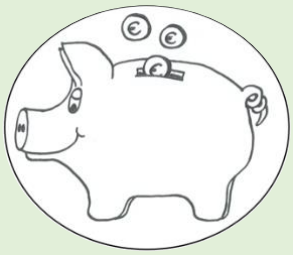
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



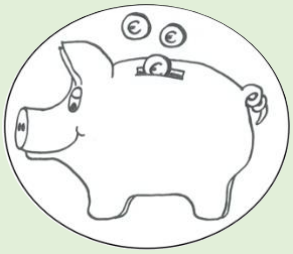
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



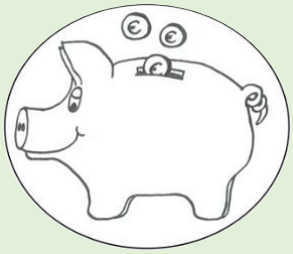
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



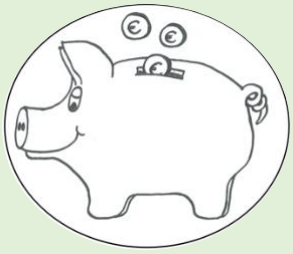
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



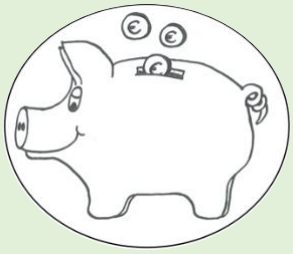
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Bevor du deine Kleidung in die Reinigung bringst, drehst du nochmal alle Taschen um:
mit Erfolg – darin war noch ein etwas zerknitterter 20€-Schein.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Diesen Monat hast du jeden Samstag auf die kleine Sally aufgepasst. Zwar konntest du nicht mit deinen Freunden um die Häuser ziehen, aber über das zusätzliche Geld freust du dich trotzdem.
Für das viele Babysitten in diesem Monat bekommst du 100€.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Suche dir eine Person aus deiner Spielgruppe aus. Du wettest um 100€, dass du es schaffst 10 Ausbildungsberufe zu nennen. Nenne sie laut!

Wenn du es schaffst, bekommst du 100€.
Wenn nicht, darf es dein Wettpartner versuchen und sich bei Erfolg 100€ Gewinn eintragen.
Die Begriffe dürfen sich nicht doppeln!
Schafft er es ebenfalls nicht, verfällt die Karte.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Im Rahmen des Wettbewerbs „Jugend forscht“ hast du ein Konzept zur Säuberung der Weltmeere eingereicht. Den Sieg im Regionalausscheid hast du in der Tasche und gewinnst ein Preisgeld von 250€.

Weiter so!

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Künstlerisch begabt warst du schon immer und das Malern bei deiner Nachbarin hat sogar richtig Spaß gemacht. Sie kann sich über ein mediterran gestaltetes Wohnzimmer freuen und du dich über 100€ mehr in deiner Tasche.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Den Keller aufzuräumen war schon lange überfällig. Der Verkauf deiner alten Spielsachen bringt dir 100€ ein und verschafft dir zusätzlich Platz für neue Dinge.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du verkaufst auf dem Flohmarkt das alte Kaffee-Service deiner Oma, dass du geerbt hast.
Zwar musstest du hart verhandeln, aber dafür konntest du 200€ aushandeln.

KREDITPOLY 2.0

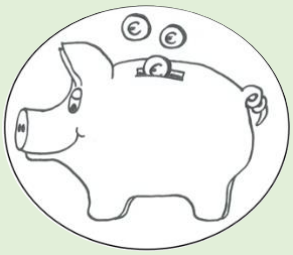
CHANCENKARTE

Du hast einer Nachbarin beim Umzug geholfen. Als „Dankeschön“ schenkt sie dir eine Reihe von gut erhaltenen Haushaltsgegenständen, die du gut gebrauchen kannst.

Dies ist eine FREIKARTE!
(Diese Karte befreit dich von dem **nächsten Ratenkauf**!)

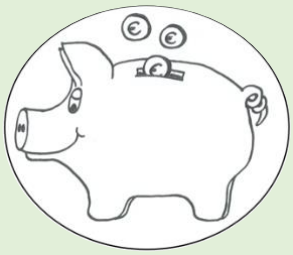
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



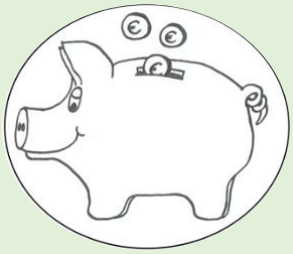
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



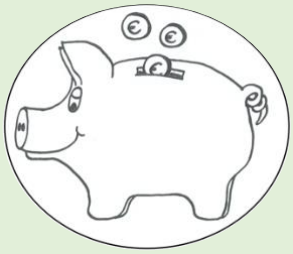
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



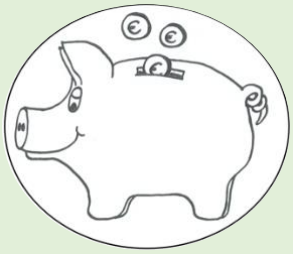
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



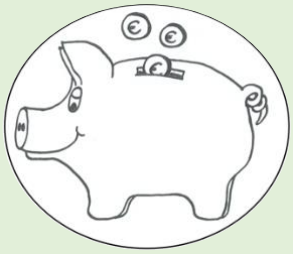
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



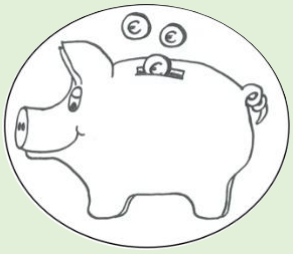
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



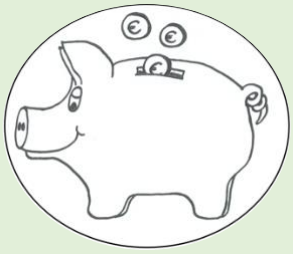
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Oh nein! Dein Nachbar hat sich das Bein gebrochen und bittet dich nun um Hilfe. Für dich kein Thema, denn mit Lassie warst du schon immer gerne Gassi. Einen ganzen Monat habt ihr euch durch Wind und Wetter gekämpft. Für deine Hilfe bekommst du 50€.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Der Frühjahrsputz steht wieder an und diesmal ist auch der Dachboden deiner Eltern fällig.
Die ausgemisteten Gegenstände hast du auf dem Flohmarkt verkauft und glatte 200€ dafür kassiert.

So macht Aufräumen Spaß!

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Da du der Umwelt etwas Gutes tun willst, fährst du nur noch mit den öffentlichen Verkehrsmitteln oder dem Fahrrad durch die Stadt.
Dein altes Mofa brauchst du nicht mehr.
Der Verkauf ist nicht nur gut für das Klima, sondern mit einem Verkaufswert von 300€ auch für deinen Geldbeutel.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Die Arbeitsagentur hat dir heute die Kosten für dein Vorstellungsgespräch zurückerstattet, dass du vor einigen Wochen in einem anderen Bundesland hattest. 100€ gehen auf dein Konto.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Der Wechsel auf Energiesparlampen hat sich gelohnt! Du erhältst eine Stromkostenrückerstattung von 100€ und dazu bezahlst du ab dem nächsten Monat auch noch 10€ weniger an Fixkosten.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Herzlichen Glückwunsch!

Du hast heute Geburtstag. Deine Freunde und Verwandten haben zusammengelegt und schenken dir 200€!

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Das neue Berufsbildungsgesetz (BBiG) tritt in Kraft und damit auch die Mindestvergütung für Auszubildende.
Ab dem nächsten Monat erhalten alle Azubis in dualen Ausbildungsberufen, die bisher unter 800€ verdienten, 50€ mehr.

KREDITPOLY 2.0

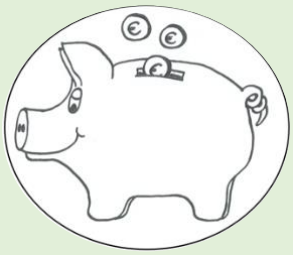
CHANCENKARTE

Dein Nachbar zieht aus und überlässt dir seine noch gut erhaltenen Küchenmöbel.
Da du bislang nur einen Herd dein Eigen nennen konntest, nimmst du diese dankbar an.
So sparst du dir teure Anschaffungskosten.

Dies ist eine FREIKARTE!
(Diese Karte befreit dich von dem **nächsten Ratenkauf**!)

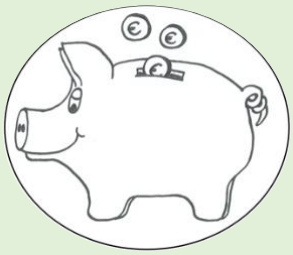
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



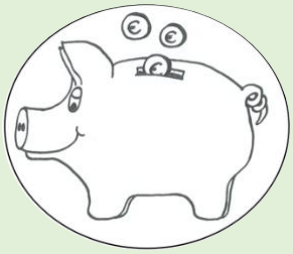
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



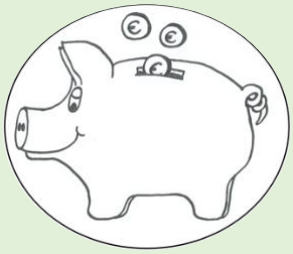
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



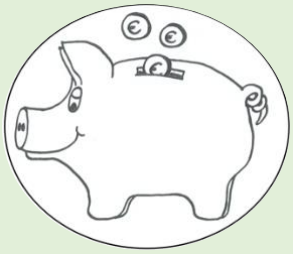
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



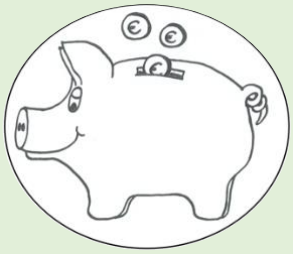
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



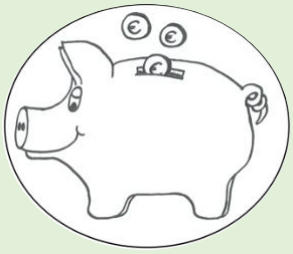
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



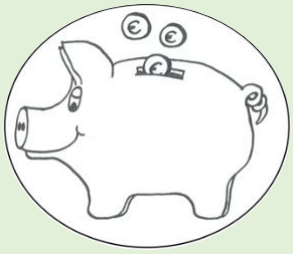
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Gartenarbeit war noch nie dein Ding.
Trotzdem hilfst du deinem Nachbarn beim Rasen mähen und Hecken schneiden.
Dafür wirst du mit 50€ belohnt.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Der Hype um Sammelkarten ist zwar von gestern, trotzdem hast du dich dafür entschieden deine alten Karten online zum Verkauf anzubieten.
Das zahlt sich aus. Einem Sammler waren deine gut gepflegten Karten 100€ wert.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Dein neues Smartphone ist voll krass, aber was machst du jetzt mit deinem Alten?
Da es noch in einem guten Zustand ist, schickst du es an einen Reseller und hoffst auf Cash.

Würfelst du Grün, ist der Reseller vom Zustand begeistert und bietet dir 300€ an.
Würfelst du Rot, schaut er genauer hin und findet kleine Macken.
So kriegst du nur die Hälfte.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du erhältst für deine eingereichte Einkommens-steuererklärung eine Erstattung von 400€.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

In deiner Mietwohnung sind bauliche Mängel aufgetreten. Der Vermieter erstattet dir daher für diesen Monat 100€ Miete zurück.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Zwar hast du für deine Familie zu Weihnachten selbst 200€ für Geschenke ausgegeben,
aber deine Eltern lassen sich nicht lumpen und schenken dir 300€.
Für dich bedeutet das ein Plus von 100€.

Feliz Navidad!

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Gute Nachricht für alle Berufsanfänger und Studierende. Endlich gibt es mehr Geld vom Staat.
Der Bundesrat beschließt: Alle BAföG- und BAB-Bezieher erhalten ab dem nächsten Monat 25€ mehr.

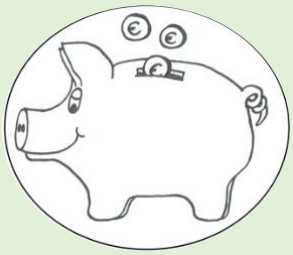
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du hilfst deinem Nachbarn beim Renovieren. Er lädt dich dafür zum Essen ein und zahlt dir zusätzlich noch 50€ für deine Hilfe.

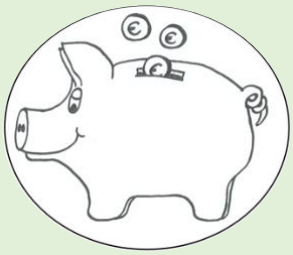
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



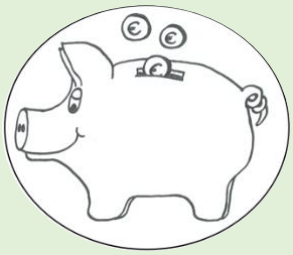
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



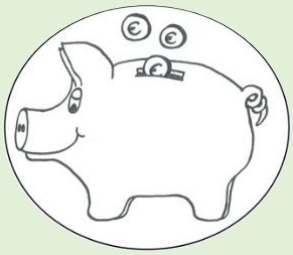
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



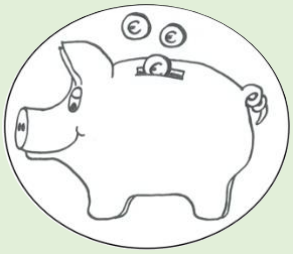
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



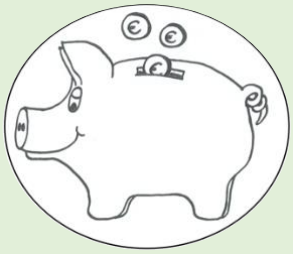
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



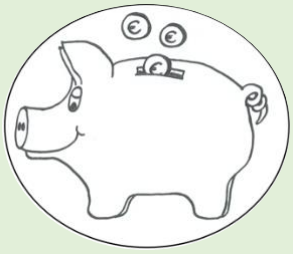
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



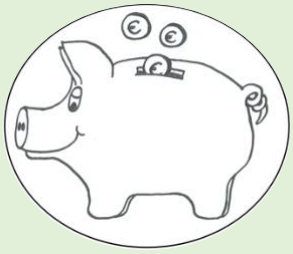
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Dein Nachbar ist schon etwas älter und bittet dich ihm Nachhilfe in Sachen Computer zu geben, damit er endlich mit seinen Enkeln videochatten kann.
Er bedankt sich bei dir mit einem leckeren Essen und einem 50€-Schein für deine Hilfe.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Der Sommer steht vor der Tür und du brauchst unbedingt neue Anziehsachen. Dafür mistest du deinen Kleiderschrank aus und stellst deine Klamotten gleich online. Gute Entscheidung, denn 3…2…1 und du bist um satte 50€ reicher.

Zeit zum Shoppen!

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du bekommst von einem Freund
50€ zurück, die er dir schon lange schuldet.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Durch einen Fehler in der Einkommensberechnung wurde dir zu wenig Geld ausgezahlt.
Du erhältst jetzt eine Nachzahlung von 200 €.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du erhältst eine Rückerstattung der Mietnebenkosten in Höhe von 250€ und bezahlst ab dem nächsten Monat 20€ weniger an Fixkosten.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Zu viel zahlen? Nicht mit dir!
Auf einer Vergleichsplattform hast du einen günstigeren Stromanbieter gefunden und wechselst den Vertrag. Die 50€ Willkommensbonus kommen dir sehr gelegen und du sparst ab dem nächsten Monat 10€ an Fixkosten.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du hast Renovierungsarbeiten in deiner Wohnung durchgeführt. Der Vermieter hat die Sachkosten übernommen. Als Lohn für deine Arbeit musst du im nächsten Monat nur die Hälfte deiner Fixkosten zahlen.

Achtung: Gilt nur einmalig für den nächsten Monat!

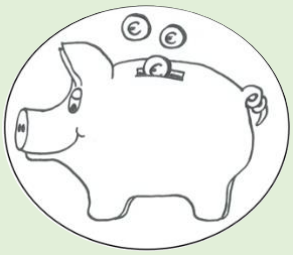
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Deine Nachbarin bittet dich um Hilfe beim Reparieren ihrer Waschmaschine. Wie gut, dass du erst letztens ein Tutorial darüber gesehen hast.
Das Flusensieb ist gereinigt und deine Nachbarin glücklich. Du darfst dich über 20€ für deine Bemühungen freuen.

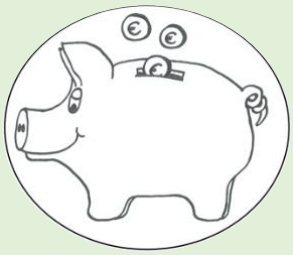
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



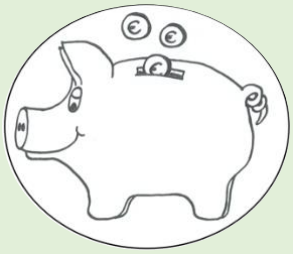
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



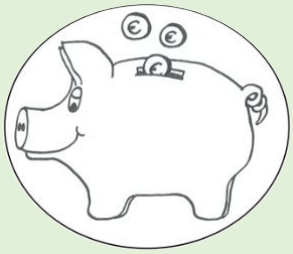
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



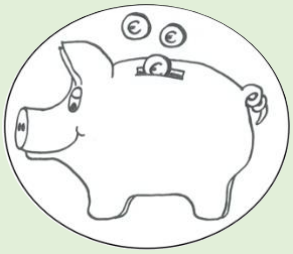
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



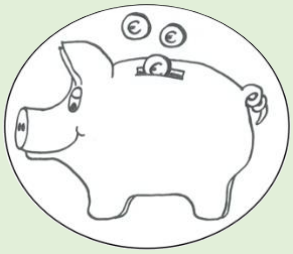
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



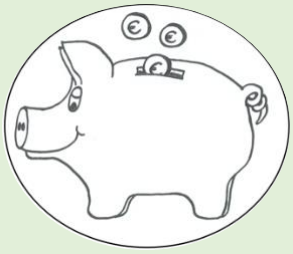
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



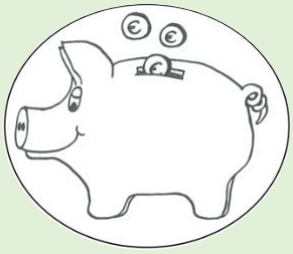
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Deine Eltern wussten schon immer, dass du ein kleiner Technik-Nerd bist.
Dein Nachbar weiß es jetzt auch.

Für das Verkabeln seiner neuen Heimkinoanlage lädt er dich nicht nur zum Filmabend ein, sondern drückt dir auch noch 50€ in die Hand.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Das lange Anstehen in der Schlange und die 300€ für die limitierten Sneaker waren gut investiert.

Du wirst zum Reseller und verkaufst die Schuhe für 450€ weiter. Das macht ein Plus von 150€ für dich.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Dein Freund zahlt dir nach fünf Jahren endlich das geliehene Geld zurück – das macht dich plötzlich um 100€ reicher.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Diesmal kam erfreuliche Post von den Stadtwerken:
Die Heizkostenabrechnung.
Du musst nicht nachzahlen, sondern erhältst eine Erstattung von 150€.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Zu viel zahlen? Nicht mit dir!
Auf einer Vergleichsplattform hast du einen günstigeren Anbieter für Festnetz und Internet gefunden. Du wechselst den Vertrag und zahlst ab dem nächsten Monat 10€ weniger an Fixkosten.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Wer telefoniert heutzutage noch?
Du chattest sowieso lieber und wechselst daher zu einem günstigeren Mobilfunkanbieter ohne Telefon-Flatrate. Das spart dir monatlich nicht nur 10€ an Fixkosten, sondern bringt dir auch einen Willkommensbonus von 50€ ein.

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Du verleihst dein Auto über eine private Car-Sharing Plattform für ein Wochenende.
Der zweitägige Verzicht auf dein Auto bringt dir 150€ ein.

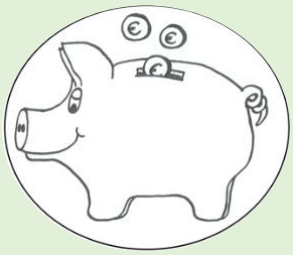
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

Für deine Eltern wirst du immer ihr kleiner Mäusepups sein, weshalb du anlässlich des internationalen Kindertages nicht nur schick zum Essen ausgeführt wirst, sondern 50€ geschenkt bekommst.

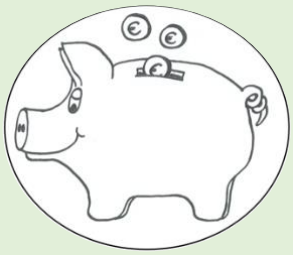
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



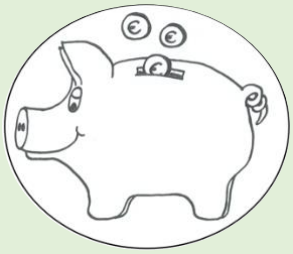
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



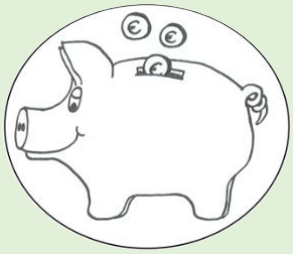
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



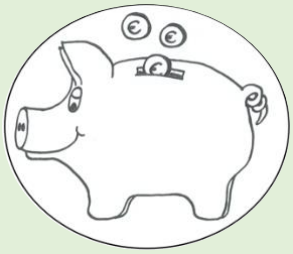
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



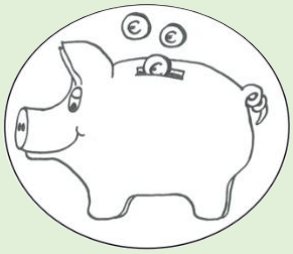
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



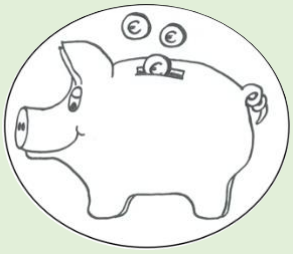
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



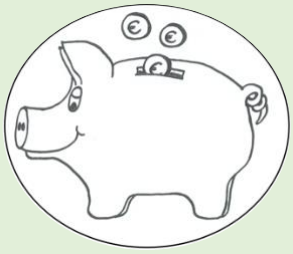
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Für den Anfang genügte dir noch dein altes Kinderbett zum Schlafen in deiner ersten eigenen Wohnung.
Mittlerweile brauchst du aber mehr Platz und Komfort. Daher bestellst du dir ein großes Boxspringbett für 700€.

Hierfür zahlst du direkt 200€ an und den Rest in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Statt nach Katalonien reicht es nur für eine Reise nach Balkonien. Damit du deinen Sommer hier genießen kannst, willst du deinen Balkon aufpeppen. Daher verlegst du Terrassenfliesen in Holzoptik, stellst einen Sonnenschirm auf und kaufst einen Schwingstuhl. Blumen und Solarlichter geben deinem Balkon den letzten Schliff.

Du bekommst alles im Baumarkt, wo du 100€ anzahlst und die übrigen 400€ in Raten laut „Ratenplan“ begleichst.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du wolltest schon immer wissen, wie es sich anfühlt ein Star zu sein. Durch die vielen Blicke, die du wegen deiner neuen Designer-Jeans auf dich ziehst, fühlst du dich fast selbst wie ein Sternchen. Fehlt eigentlich nur noch der rote Teppich.

250€ war sie dir wert. Nach einem Mal tragen, liegt sie leider nur noch im Schrank. Vielleicht hättest du doch in etwas anderes investieren sollen?
50€ musstest du sofort anzahlen, den Rest kannst du zum Glück in Raten laut „Ratenplan“ abbezahlen.

Da schmerzt das rausgeworfene Geld nicht ganz so sehr.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Deine beste Freundin heiratet.
Du als Trauzeuge möchtest ihr natürlich ein besonderes Geschenk machen.
Ein Romantikwochenende für sie und ihren Zukünftigen in einer Luxus-Skihütte soll es werden.

Das Ganze kostet dich 200€.
Ein echtes Schnäppchen.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Bei einem Unfall verletzt du dich schwer und kannst infolgedessen nur noch schlecht laufen und nicht mehr lange stehen. Du wirst erwerbsunfähig und kannst deine aktuelle Tätigkeit nicht mehr fortsetzen. Da du nur noch im Sitzen arbeiten kannst, nimmst du einen Mini-Job als Kassierer/in an.
Dein monatliches Einkommen beträgt ab sofort 450€, bei gleichbleibenden Fixkosten.

Ziehst du diese Karte vor der 6. Spielrunde, darfst du in der „Schicksalsrunde“ keine neue Rollenkarte (B) ziehen, stattdessen wird dein Antrag für die Aufstockung mit Hartz IV genehmigt und deine Einnahmen erhöhen sich ab der 7. Spielrunde um 200€ pro Monat.
Ziehst du die Karte später, ändert sich nichts.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

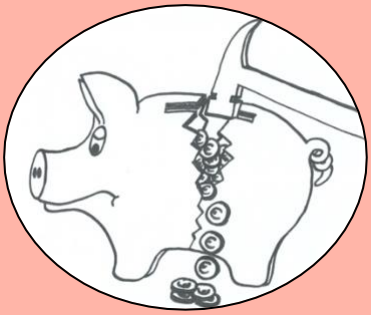
Oh nein! Nächste Woche beginnt die Fußball-WM und du hast deine Freunde zum gemeinsamen Schauen zu dir nach Hause eingeladen. Doch plötzlich geht der Fernseher nicht mehr an. Du suchst nach der Rechnung und hoffst, dass du noch einen Garantieanspruch hast.
Würfel einmal!

Grün: Glück gehabt! Die Garantie ist noch gültig und dein Fernseher wird pünktlich zum Beginn der WM repariert.

Rot: Leider ist die Garantie bereits vor 2 Monaten abgelaufen und du musst die vollen Kosten von 100€ inklusive Ersatzteile und Schnellbearbeitung übernehmen.

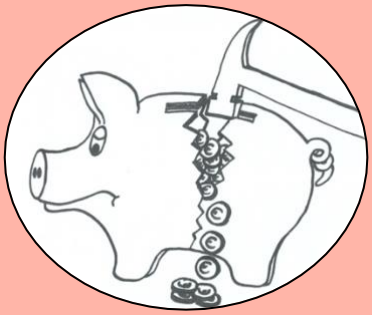
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



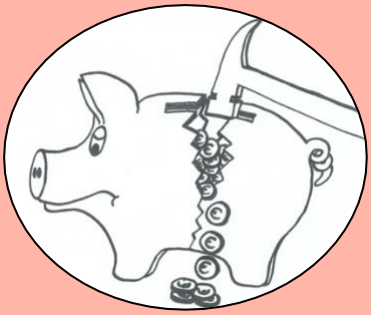
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



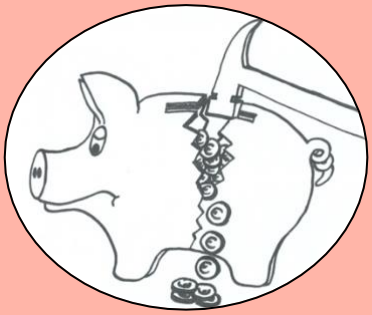
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



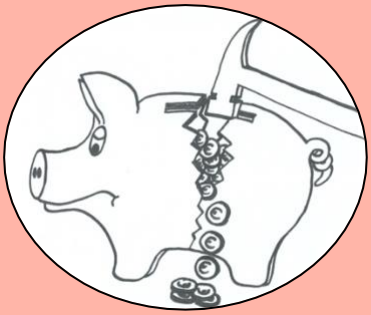
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



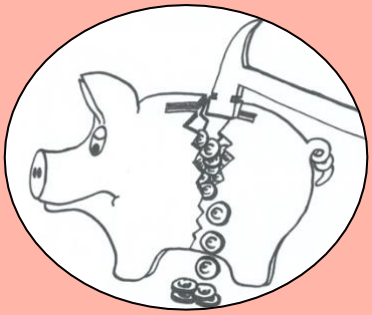
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Wenn deine Gäste lieber auf dem Boden sitzen als auf deinem durchgesessenen und muffigen Sofa, wird es wohl Zeit für eine Neuanschaffung!

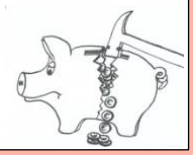
Im Katalog findest du eine u-förmige Wohnlandschaft, auf der alle deine Freunde Platz hätten. Bei diesem Schnäppchen schlägst du zu und leistest eine Anzahlung von 150€.
Die restlichen 500€ zahlst du in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Weiße Wände sind für Krankenhäuser.
Du willst Farbe in deinen eigenen vier Wänden.
Für deine großen Pläne brauchst du Tapeten, Kleister, Farbe und Malerwerkzeug.

Du leistest eine Anzahlung in Höhe von 50€ und zahlst 200€ in Raten nach „Ratenplan“.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Sowohl auf Arbeit als auch Zuhause, sitzt du ständig nur krumm herum. Deine Rückenschmerzen bringen dich mittlerweile um.
Zeit dich mal ordentlich durchkneten zu lassen, um deine Verspannungen zu lösen.
Nach einer Stunde Massage fühlst du dich wie ein neuer Mensch, auch wenn die Behandlung mit 100€ nicht ganz billig war.

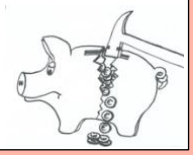
Vielleicht solltest du in Zukunft etwas besser auf deine Sitzhaltung achten.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Durch einen Fehler in deiner Einkommensberechnung hast du zu viel Geld erhalten und musst jetzt 250€ zurückzahlen.

Entweder du zahlst die Summe direkt zurück oder in 5 Raten zu je 50€.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Vermieter hat die Miete erhöht:

Ab dem nächsten Monat musst du 50€ mehr an Fixkosten bezahlen.

KREDITPOLY 2.0

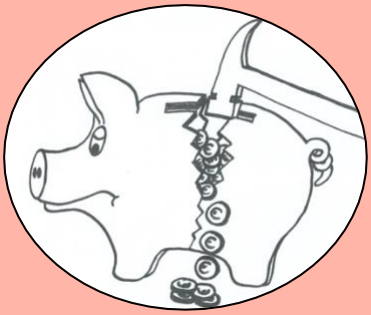
EREIGNISKARTE

Du wolltest nur schnell den Müll rausbringen, doch der Wind hat dich überrascht.
Zack und die Tür fällt ins Schloss. Ausgesperrt!
Das auch noch an einem Sonntag.

Zum Glück hast du dein Handy in der Hosentasche und rufst den Schlüsseldienst.
Der ist auch sofort zur Stelle und öffnet die Tür binnen Sekunden. Trotz der kurzen Arbeitszeit musst du 100€ hinblättern, weil Anfahrtskosten und Wochenendpauschale dazukommen. Das war ein teurer Gang zum Müll!

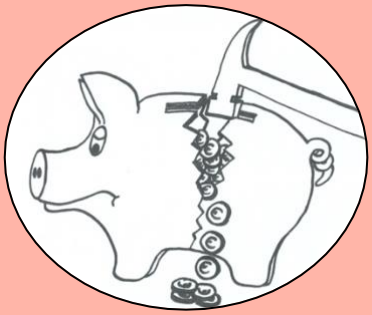
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



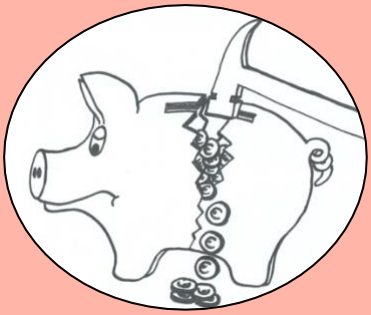
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



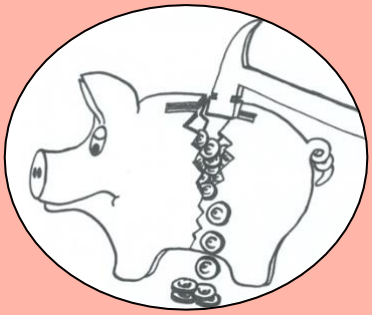
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



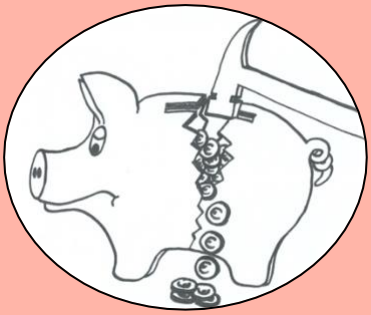
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



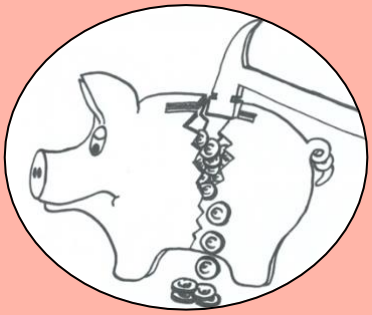
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Traum ist zwar ein begehbarer Kleiderschrank, aber dein neues Kleiderschranksystem macht auch einiges her. Für den stolzen Preis von 600€ haben nun alle deine Klamotten ausreichend Platz und sind optimal sortiert.

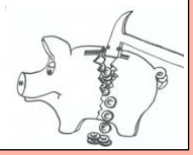
Die Hälfte leistest du als Anzahlung und den Rest zahlst du in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

In deiner Nachbarschaft gab es im letzten Monat mehrere Einbrüche. Damit dir das nicht auch passiert, kaufst du dir im Baumarkt eine kleine Überwachungskamera, ein verstärktes Türschloss und eine Alarmanlage.

Das ganze Sicherheitsset kostet dich 300€, wovon du 100€ anzahlst und den Rest in Raten laut „Ratenplan“ begleichst.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du willst es dir mal wieder richtig gut gehen lassen und gönnst dir einen Tag in einer Therme mit Saunalandschaft.

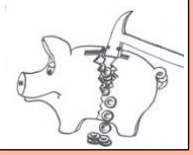
100€ inklusive Essen und Trinken sind zwar kein Schnäppchen, aber dafür bist du jetzt tiefenentspannt.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Vor einigen Wochen hast du deine Steuererklärung beim Finanzamt eingereicht. Nun erhältst du den Steuerbescheid zurück. Leider musst du 200€ nachzahlen.

Das Finanzamt ist kulant und du kannst die Summe in 4 Raten à 50€ abbezahlen.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Happy New Year!
Zeit für die guten, neuen Vorsätze für dieses Jahr. Du wolltest schließlich schon letztes Jahr eine Strandfigur. Jetzt nimmst du das in Angriff und meldest dich in einem Fitnessstudio an.

Zwar trainierst du diesen Monat gratis, ab dem nächsten Monat erhöhen sich deine Fixkosten aber um 20€.

Bleib dran und der Sommer kann kommen!

KREDITPOLY 2.0

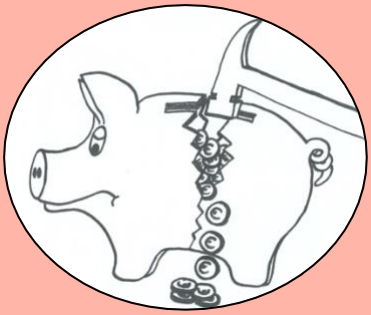
EREIGNISKARTE

Wegen eines Schienbeinbruches musstest du vor einigen Monaten für 15 Tage ins Krankenhaus. Jetzt wirst du an diese Zeit erinnert, denn du bekommst einen netten Brief von der Krankenhausverwaltung:

Für deinen Besuch im Krankenhaus musst du eine Eigenbeteiligung von 150€ zahlen.

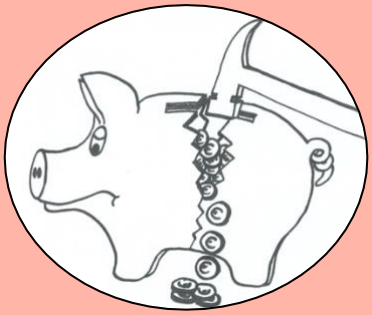
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



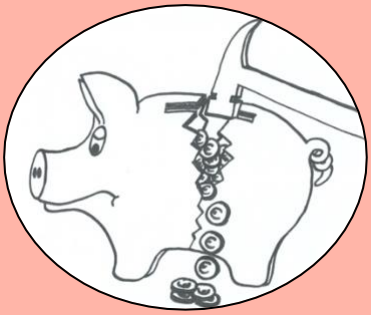
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



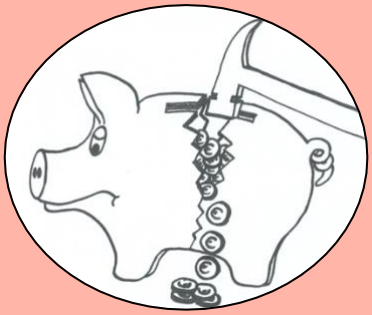
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



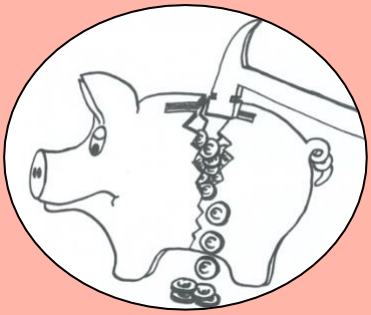
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



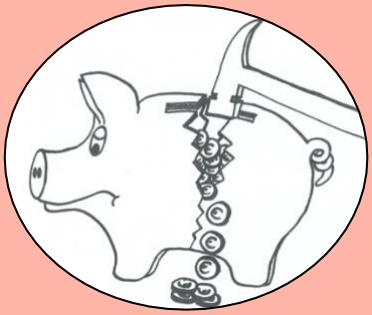
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Rücken schmerzt vom krummen Sitzen am Couchtisch, während du versuchst zu essen. Gästen kannst du so etwas erst gar nicht zumuten. Daher bestellst du dir eine Essgruppe, bestehend aus einem Tisch und vier Stühlen, für den Schnäppchenpreis von 300€.

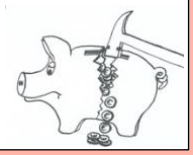
Ein Drittel der Kosten überweist du als Anzahlung und den Rest zahlst du in Raten nach „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Musikgeschmack ist erlesen,
deine Playlists legendär!
Die alten Kopfhörer genügen deinen hohen musikalischen Ansprüchen schon lange nicht mehr. Um dich auch stylisch von deinen Mitmenschen abzuheben, gönnst du dir die limitieren Premium-Kopfhörer von dem Rapper mit Doktortitel.

300€ kostet dich dein Aufstieg in den Musik-Olymp. Du zahlst sie in Raten nach „Ratenplan“.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du möchtest dein Date mit deinen Kochkünsten beeindrucken und lädst deinen Schwarm zum Candle-Light-Dinner zu dir nach Hause ein.
Auf zum Feinkosthändler. Die Zutaten für Vorspeise, Hauptgang und Dessert sowie die passenden Getränke, kosten dich 150€.

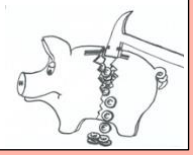
Hoffentlich lohnt sich der Aufwand!

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Heute willst du alte Schulden bei einem Freund begleichen:

Du gibst ihm 50€ zurück, die du ihm schon lange schuldest.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du hättest besser etwas sparsamer heizen sollen. Jetzt flattert eine saftige Nachzahlung ins Haus.

Zu den 100€ die du direkt begleichen musst, wird auch noch deine Abschlagszahlung angehoben. Deine Fixkosten werden ab dem nächsten Monat um 10€ erhöht.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

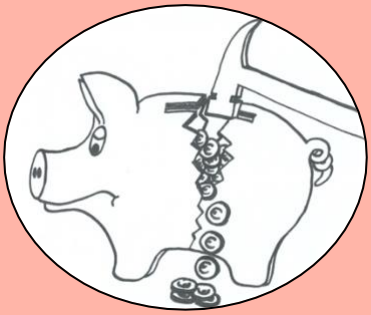
Nach der kleinen Feier bei Freunden hast du auf dem Heimweg deine Geldbörse verloren.
Es waren zwar „nur“ 100€ drin, aber die ganzen Ausweise und Karten zu ersetzen wird richtig teuer. Würfel einmal!

Grün: Glück gehabt! Deine Geldbörse wurde in einem Fundbüro abgegeben.
Nur die 100€ Bargeld sind weg.

Rot: Pech gehabt! Neben den 100€, musst du noch weitere 100€ für die Ausstellung neuer Ausweise zahlen.

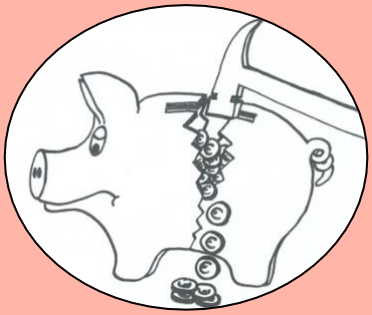
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



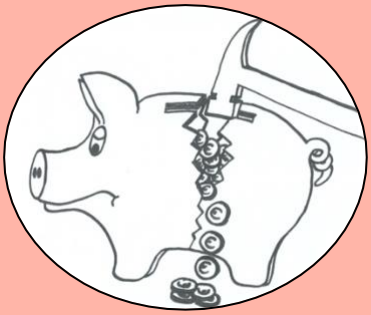
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



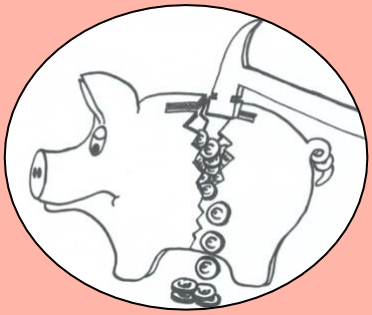
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



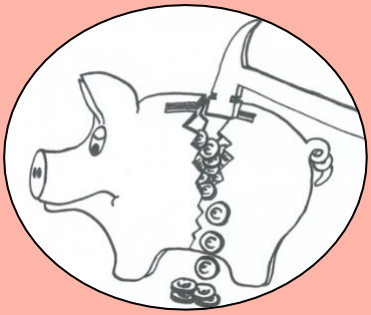
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



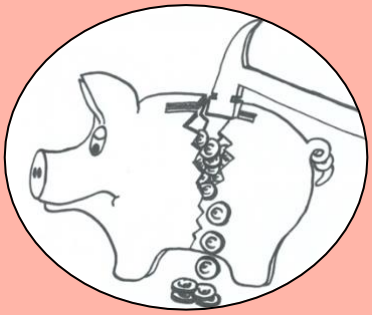
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Ohne einen Kaffee am Morgen geht bei dir gar nichts mehr. Den wässrigen Filterkaffee kannst du nicht mehr ertragen, weshalb du beschließt eine Kaffeemaschine zu kaufen!
Entscheide dich:

A: Du kaufst einen reduzierten Vollautomaten für 300€, der die Kaffeebohnen selbst mahlt und aufbrüht.

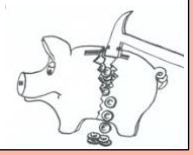
B: Du kaufst eine Kapselmaschine für 100€.
Die unterschiedlichen Geschmackssorten sind dir den hohen Kapselpreis und den Berg an Plastikmüll definitiv wert!
Zusätzlich erhöhen sich deine Fixkosten ab dem nächsten Monat um 30€.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein altes Mobiltelefon ist zwar unzerstörbar, hat aber sonst nur wenig zu bieten.
Neidisch schielst du auf die coolen Smartphones deiner Freunde. Du willst es ihnen mal so richtig zeigen und kaufst dir das neuste Smartphone. Die ungläubigen Blicke deiner Freunde und die vielen Funktionen waren die 700€ auf alle Fälle wert.

100€ hast du angezahlt und der Rest wird in Raten laut „Ratenplan“ fällig.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Schon lange wolltest du den schicken Italiener an der Ecke mit deiner Freundin ausprobieren.
Das Essen war auch wirklich phänomenal.
Doch als der Kellner mit der Rechnung kommt, bleibt dir das Tiramisu fast im Halse stecken.
150€ für jeweils zwei Vorspeisen, Hauptgerichte, Desserts und Getränke.

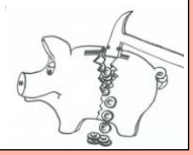
So schnell wirst du da nicht wieder Essen gehen.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Bei deinem Umzug waren deine Eltern so großzügig und haben dir die Kaution für deine neue Wohnung vorgestreckt.
Nun wird es Zeit das Geld zurückzuzahlen.
Wenigstens wollen sie nicht die vollständige Kaution zurück und verlangen selbstverständlich auch keine Zinsen.

So musst du nur 600€ in 6 Raten à 100€ zurückzahlen. Du beginnst damit ab dem nächsten Monat.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Auf der Welt geht es vielen Menschen deutlich schlechter als dir.
Besonders die Bilder von Kindern in Not bringen dich oft zur Verzweiflung.
Zwar hast du auch kaum Geld, möchtest aber die Ärmsten der Welt finanziell unterstützen.

Durch deine monatliche Spende erhöhen sich deine Fixkosten um 10€.

KREDITPOLY 2.0

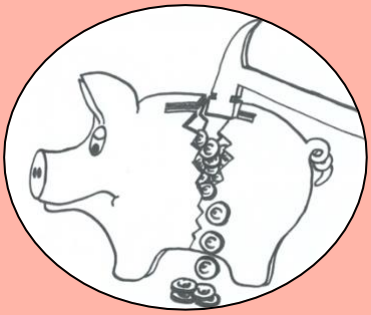
EREIGNISKARTE

Du hast an einem Spielautomaten „gedaddelt“.
Pech gehabt:

Die 50€ sind verloren!

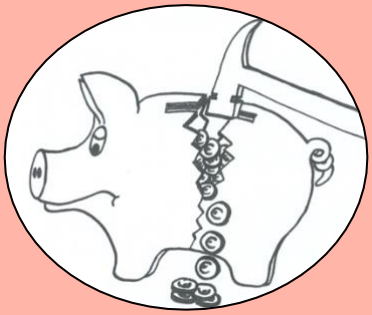
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



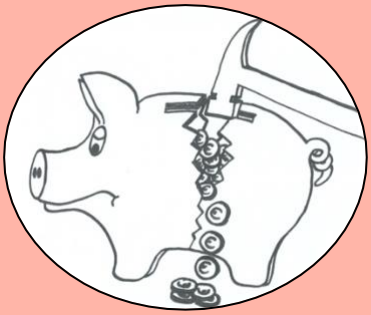
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



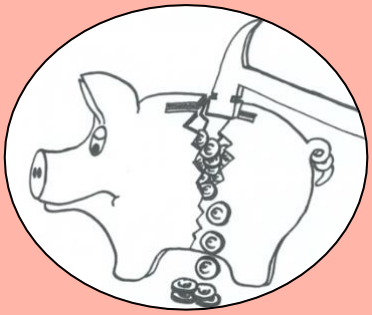
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



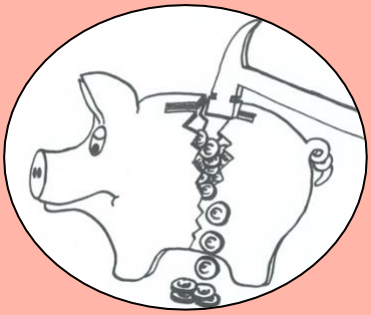
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



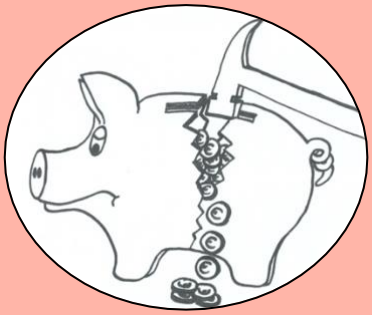
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



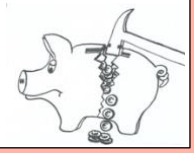
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Nach zwei Jahren und vier Tagen gibt dein Geschirrspüler den Geist auf. Natürlich kurz nach Ablauf der Garantie. Kaufst du dir einen Neuen oder lässt du den Alten reparieren? Würfel einmal!

Grün: Der Schaden lässt sich reparieren. Die Ersatzteile und die Reparatur kosten dich 100€.

Rot: Für ein neues Gerät packst du 100€ direkt auf den Tisch des Elektrohändlers und die restlichen 300€ zahlst du in Raten laut „Ratenplan“.



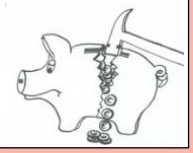
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Beim Fußballspielen bist du umgeknickt und liegst erstmal eine Weile flach.
Deine Karriere willst du dennoch weitertreiben, aber nun auf dem Bildschirm.
In einem Prospekt hast du gesehen, dass die neue Spielekonsole im Bundle mit einem Sportspiel und allem Drum und Dran erhältlich ist.
Die gratis Lieferung spornt dich umso mehr an.

50€ zahlst du an und die übrigen 300€ stotterst du in Raten laut „Ratenplan“ ab.

Deiner (E-)Sportkarriere steht jetzt nichts mehr im Weg.

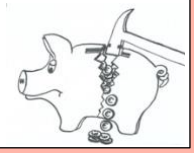


KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du musst „abspecken“ und Muskeln aufbauen, deshalb kaufst du dir einen Hometrainer für 300€.
100€ zahlst du im Sportfachgeschäft an, den Rest zahlst du in Raten laut „Ratenplan“.

Viel Spaß beim Schwitzen!

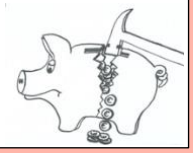


KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Briefablagesystem hat einige Schwächen. Eine alte Rechnung hast du verlegt und von irgendwelchen Mahnungsschreiben weißt du auch nichts.
Erst als der Händler mit einem Inkassobüro droht, realisierst du den Ernst der Lage.

Durch die Mahngebühren hat sich deine 75€-Rechnung verdoppelt.
Die 150€ überweist du zwar nur zähneknirschend, aber dennoch so schnell wie möglich.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Lieblingsverein feiert endlich wieder Erfolge in der Bundesliga.
Das motiviert dich so sehr, dass du selbst wieder aktiv Spielen möchtest.

Du zahlst eine einmalige Aufnahmegebühr für einen lokalen Sportverein in Höhe von 30€.
Ab dem nächsten Monat erhöhen sich deine Fixkosten um 10€, aufgrund des monatlichen Mitgliedsbeitrags.

KREDITPOLY 2.0

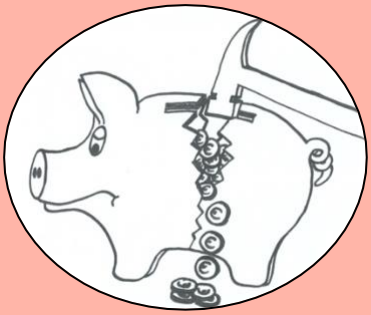
EREIGNISKARTE

Du bist sportlich und suchst immer nach neuen Herausforderungen. Vor dem Hindernislauf dieses Wochenende hast du trotzdem großen Respekt. 15 Kilometer laufen und zusätzlich klettern, schwimmen und durch den Schlamm robben.

50€ ist dir der Spaß wert.
Dafür gibt es aber auch ein schickes Teilnehmer-Shirt und eine Medaille, falls du es ins Ziel schaffst.

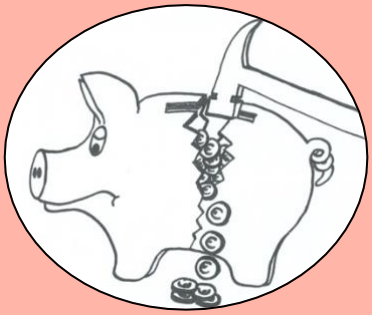
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



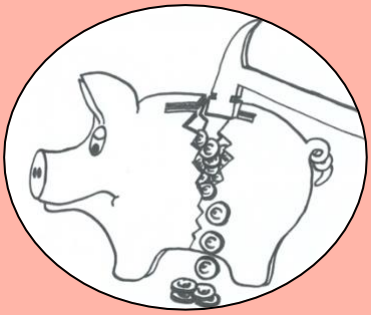
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



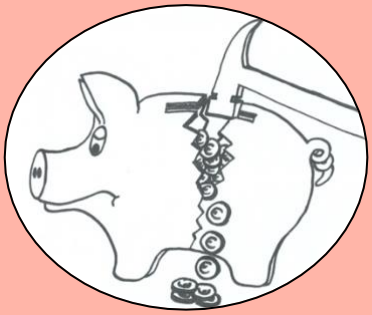
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



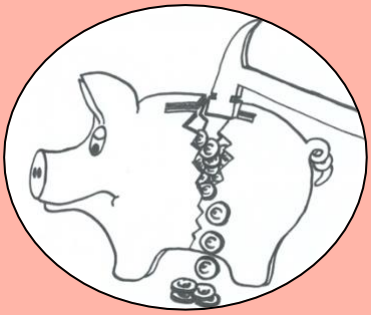
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



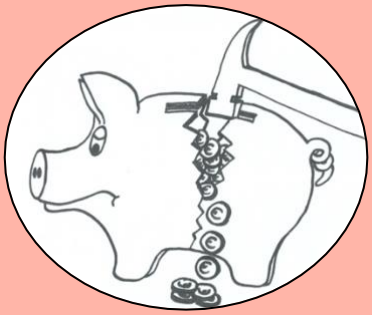
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Seine besten Jahre hat dein Herd schon längst überschritten. Eine Heizplatte funktioniert erst gar nicht und auch die anderen arbeiten nicht mehr zuverlässig. Mehrfach ist dir dein Essen angebrannt und der Rauchmelder schlug Alarm. Schluss damit!

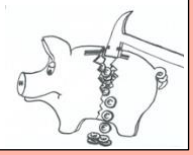
Du kaufst dir einen Induktionsherd mit integriertem Dunstabzug für 700€.
Eine Anzahlung von 200€ leistest du direkt und den Rest zahlst du in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Die Flimmerkiste aus deinen Kinderzimmertagen hat endgültig den Geist aufgegeben. Es wird Zeit für einen Neuen, aber nicht irgendeinen, sondern einen 55 Zoll 4K-OLED-Fernseher der neuesten Generation.
Zum Glück ist gerade „Black Friday Week“ und alle Elektrogeräte stark reduziert.
Du holst dir deinen Fernseher zum Schnäppchenpreis für 800€.

200€ zahlst du an, die restlichen 600€ überweist du in Raten laut „Ratenplan“.

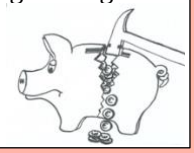


KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du fährst leidenschaftlich gern Fahrrad, aber der Berg auf deinem Arbeitsweg bringt dich regelmäßig zum Schwitzen.
Das Auto willst du nicht nehmen, um die Luft nicht zu verschmutzen, deswegen muss ein E-Bike her. Wie gut, dass gerade der Winterschlussverkauf begonnen hat.

Dein Favorit kostet nur noch 750€, statt der eigentlichen 1300€. Bei so einem Angebot musst du zugreifen. Sogar eine Ratenzahlung ist möglich.
Du zahlst 150€ an und bezahlst die restlichen 600€ in Raten laut „Ratenplan“.



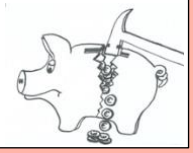
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Hubertus ist Deutschlands neuer Superstar!
Jede Runde hast du für ihn angerufen und ihn damit bis ins Finale gewählt.

Er hat es tatsächlich geschafft, aber waren das die zusätzlichen Telefonkosten in Höhe von 100€ wirklich wert?

Du bezahlst die Rechnung sofort, setzt die nächste Staffel der Talentshow aber lieber mit Anrufen aus.



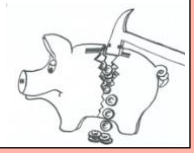
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Während deine Eltern ihre Regale mit Filmen und Musikalben vollmüllen, willst du keinen Platz verschwenden und trotzdem überall Zugriff auf deine Medien haben.

Willkommen im 21. Jahrhundert!

Du meldest dich bei den größten Streaming-Anbietern für Filme, Serien & Musik an. Dadurch erhöhen sich deine monatlichen Fixkosten um 20€.

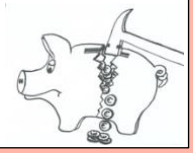


KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

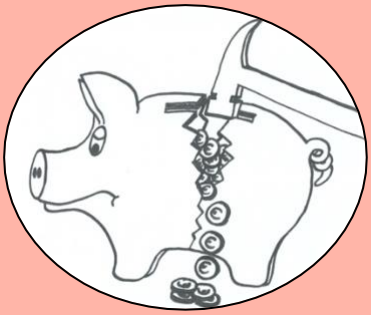
Deine Lieblingsband ist seit Jahren wieder einmal in deiner Stadt.
Leider ist es die Abschiedstour dieser Legenden des Rocks.

Dieses Konzert kannst du dir einfach nicht entgehen lassen und kaufst dir eine Karte für 100€.



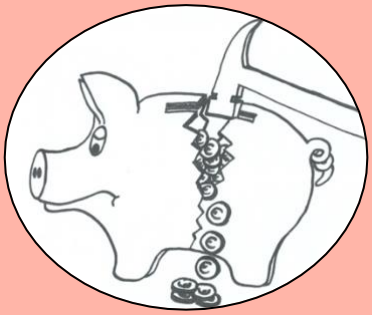
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



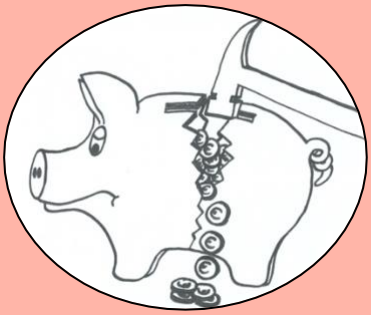
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



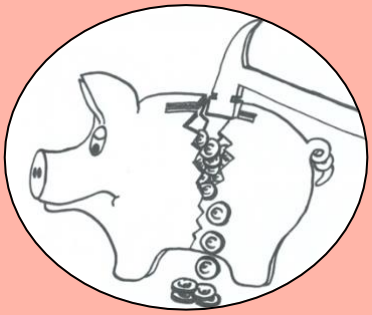
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



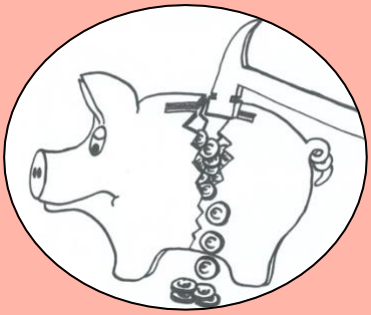
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



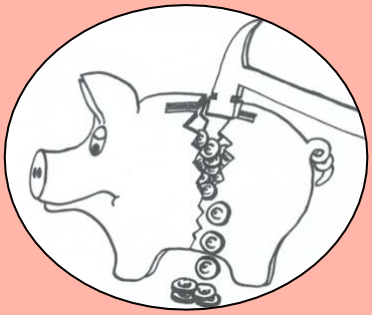
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Staubsauger wird immer mehr zur Staubschleuder und bleibt mit seinem Kabel ständig an den Möbeln hängen. Es wird Zeit für einen dieser modernen, kabellosen Premium-Staubsauger. Online findest du ein tolles Schnäppchen und schlägst zu!

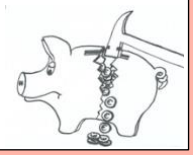
Du leistest eine Anzahlung von 100€ und zahlst die übrigen 300€ in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Nachbar zeigt dir voller Stolz seine neue Soundanlage. Du fragst dich, wie der sich so etwas leisten kann, während du nur einen mickrigen Lautsprecher besitzt.
Das lässt du nicht auf dir sitzen!

Du holst dir das allerneuste 7.1 Surroundsound-System für 550€ und lässt deinen Nachbarn vor Neid erblassen. Zum Glück kannst du auch diesen Kauf auf Raten tätigen.
150€ zahlst du sofort an,
den Rest überweist du laut „Ratenplan“.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Das hat dir gerade noch gefehlt!
Dein Mofa hättest du lieber nicht auf dem Berg abstellen sollen. Es ist zwar nur umgefallen, aber sowohl der Spiegel als auch der Bremsgriff sind abgebrochen.

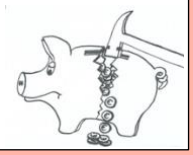
Mit ein paar Handgriffen kannst du die Reparatur selbst durchführen, allerdings kosten dich die Ersatzteile 150€.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du liebst es Videospiele auf deinem Smartphone zu spielen. Seit zwei Wochen kommst du in deinem Lieblingsspiel aber nicht mehr voran und verlierst ständig.
Das frustriert dich so sehr, dass du echtes Geld für Diamanten im Spiel ausgibst.
Endlich bist du wieder auf der Siegerspur!

Aus einem In-Game-Kauf werden schnell mehrere und so kommen am Ende des Monats 50€ für ein „kostenloses“ Spiel zusammen.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Ein Haustier wolltest du schon immer haben.
Im Tierheim verliebst du dich Hals über Kopf in einen süßen Corgi, den du für 100€ Gebühr direkt mit nach Hause nimmst.

Hunde sind wirklich die besten Freunde des Menschen und du genießt jede Minute mit Cheddar. Allerdings hast du die Kosten für deinen neuen Liebling unterschätzt.

Deine monatlichen Fixkosten erhöhen sich allein wegen des Hundefutters um 100€.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

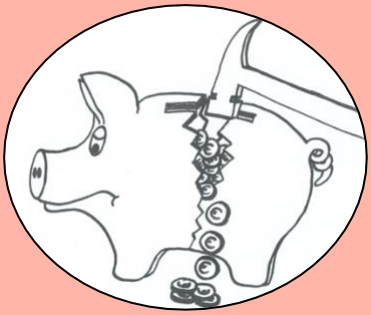
Du hast deine alten Freunde eine Weile nicht mehr gesehen und lädst sie zu einer deiner berühmten Home-Partys ein.

Für Getränke und Knabberzeug bezahlst du im Laden stolze 150€.

Das wird legen…
warte, es kommt gleich …där.
LEGENDÄR!

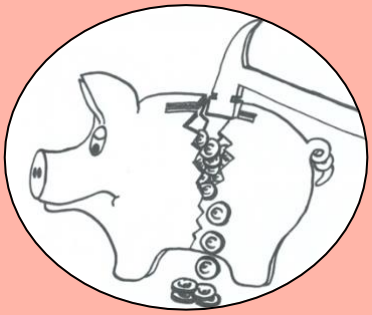
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



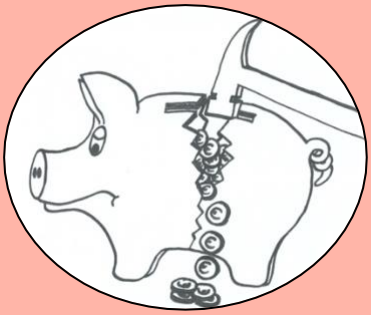
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



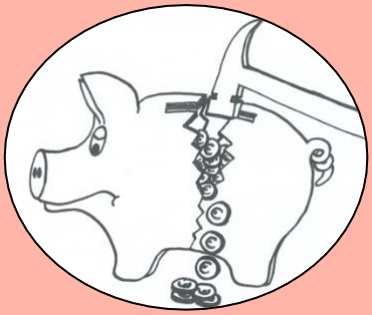
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



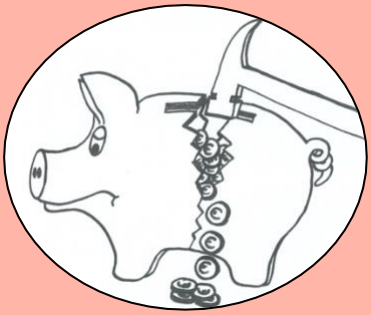
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



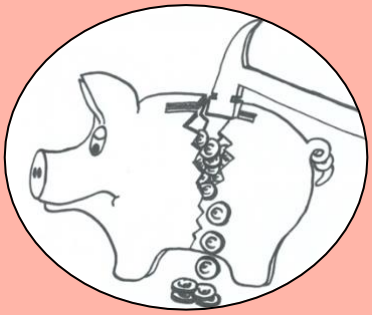
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Beim Camping ist das Essen mit Plastikgeschirr und -besteck noch vertretbar, aber Zuhause?
Du hast es satt und gönnst dir ein komplettes Porzellan-Geschirrset im schicken Design.
Das passende Besteck aus Edelstahl lässt du dir nicht entgehen.

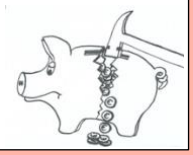
Für beides zahlst du insgesamt 150€.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du bist zur Hochzeit eines guten Freundes eingeladen und brauchst ein neues Outfit:
Für 300€ lässt du dich in einem Modefachgeschäft neu einkleiden.
Viel Spaß beim Feiern!

Die 300€ zahlst du in Raten laut „Ratenplan“ ab.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Deine Freunde planen wie jedes Jahr einen Camping-Trip. Du möchtest zwar gerne mit, aber dein altes Zelt hat auch schon bessere Tage gesehen. Um nicht wieder von deinen Freunden ausgelacht zu werden, kaufst du dir endlich ein Neues. Deine Freunde staunen nicht schlecht, als du dein neues ultraleichtes Wurfzelt, mit abgedunkeltem Innenraum für die heißen Sommertage, auspackst.

Die 300€ musst du sofort zahlen. Bei den ganzen Features aber trotzdem gut investiertes Geld und ein echtes Schnäppchen.

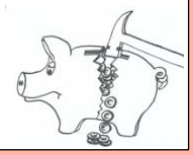
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Gleiche Kosten fürs Online-Surfen in ganz Europa!? Auch in deinem Türkei-Urlaub nutzt du diesen tollen Vorteil und schickst Bild um Bild an deine Freunde und Verwandten.

Erst durch die saftige Rechnung im heimischen Briefkasten wird dir klar, dass die Türkei gar nicht zur EU gehört und du nun ordentlich nachzahlen musst.

100€ an Roaming-Gebühren werden sofort fällig.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du hast mit deinem/r Partner/in Schluss gemacht. Zwar kannst du in der Wohnung bleiben, aber die Miete, die ihr euch geteilt habt, musst du ab dem nächsten Monat allein stemmen.
Das steigert deine Fixkosten monatlich um satte 200€*.
Nicht nur dein Herz schmerzt, auch die Brieftasche leidet darunter. Wenigstens kannst du den Großteil der Möbel und Haushaltsgegenstände behalten.

*Wenn du allein lebst, erhöhen sich deine Fixkosten nur um 100€, da du als Single dennoch mehr konsumierst.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

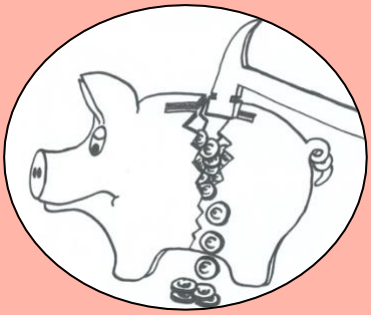
Du bist in Spendierlaune und lädst deine Freunde ins Kino ein. Ein paar offene Schulden begleichst du damit auch gleich.

Deine Freunde sind nicht wählerisch, der stolze Preis von 100€ für die Karten, Getränke und jede Menge Snacks überraschen dich aber doch etwas.

Sei´s drum! Der Film war super und ihr hattet eine gute Zeit.

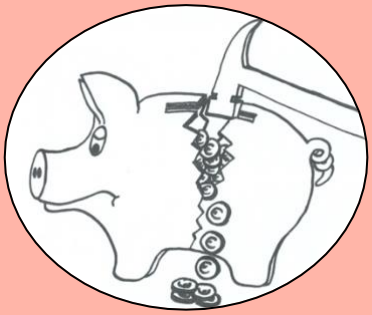
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



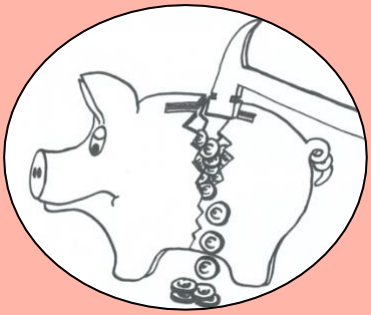
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



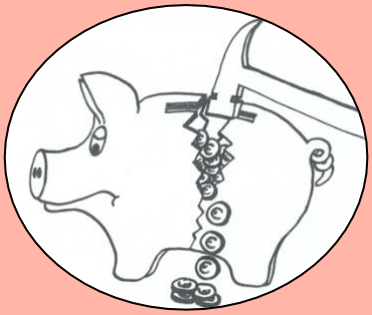
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



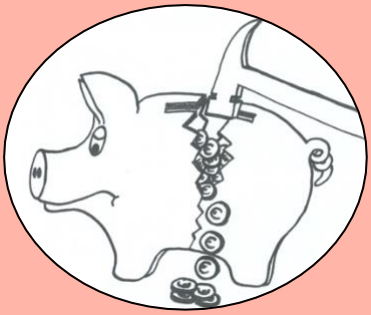
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



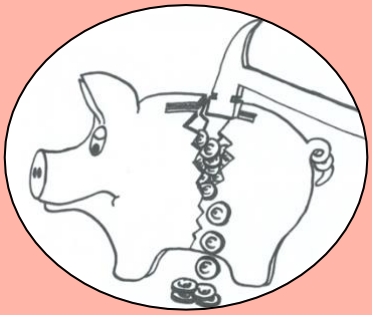
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Alter Schwede!
Eigentlich wolltest du nur Gardinen im Einrichtungsfachgeschäft kaufen.
Nach einem zweistündigen Shoppingrausch erreichst du endlich die Kasse und dein Einkaufswagen ist kurz vorm Platzen.

Zu den Gardinen gesellen sich Thermo-Rollos, ein neuer Teppich, mehrere Topfpflanzen und ein ganzer Berg an Deko-Artikeln für deine Wohnung.
150€ lässt du direkt im Geschäft und die übrigen 300€ darfst du in Raten laut „Ratenplan“ abzahlen.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Jetzt kannst du sie endlich dein Eigen nennen… die limitierten Sneaker deines Lieblingssportlers! Dafür hat sich sogar das Aufstehen um 3 Uhr morgens und das lange Anstehen in der Schlange gelohnt. Nur 500 Stück und du besitzt eins davon. Jackpot!

Da siehst du sogar über den stolzen Preis von 300€ hinweg. Gut, dass der Händler eine Ratenzahlung akzeptiert. 100€ musst du vor Ort lassen, die restliche Summe zahlst du in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Nächste Woche feiern dein Herzblatt und du euer 3-jähriges Jubiläum. Zu diesem frohen Anlass besorgst du deinem Schatz ein ganz besonderes Geschenk.
Jetzt bist du zwar um 150€ ärmer, aber das strahlende Gesicht deiner großen Liebe war jeden Cent wert.

Zum Glück kannst du das Geschenk in Raten abzahlen. Die Anzahlung von 50€ leistest du sofort, die restliche Summe zahlst du in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Einmal versehentlich gegen den Tisch gestoßen und schon ist das ganze Wasserglas auf den neuen Laptop deines Kumpels gekippt. Der PC ist hinüber.
Würfel einmal!

Grün: Kein Problem! Du hast eine Haftpflichtversicherung und musst nur einen kleinen Eigenanteil von 50€ selbst zahlen.

Rot: Monatlich 5€ blechen für eine Haftpflicht-versicherung? Nicht mit dir. Im Nachhinein wären dir die monatlichen Kosten aber deutlich lieber gewesen. Für den Schaden am Laptop musst du 300€ zahlen und zwar sofort!

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Die Fahrscheine bitte!
Oh, oh! Du hättest dir lieber noch ein Ticket kaufen sollen, bevor du in den Regio nach Baden-Württemberg gestiegen bist.
Statt 100€ für das eigentliche Bahnticket, knöpft dir der Schaffner gleich das Doppelte fürs Schwarzfahren ab.

Entscheide dich:
Du zahlst entweder 200€ sofort oder den Betrag in 5 Raten zu je 50€.

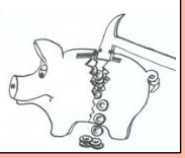
Schwarzfahren ist kein Kavaliersdelikt!

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

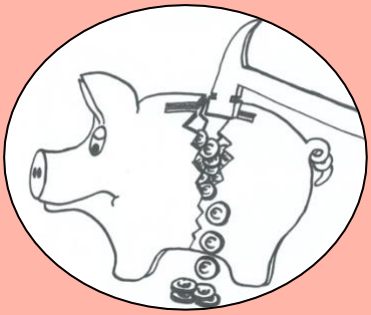
Dich packt die Reiselust und du gönnst dir mit deiner großen Liebe einen Wochenendtrip nach Barcelona.

Du bezahlst insgesamt 300€ für Flüge, Übernachtung und Verpflegung.



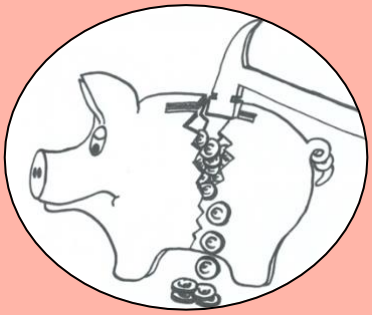
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



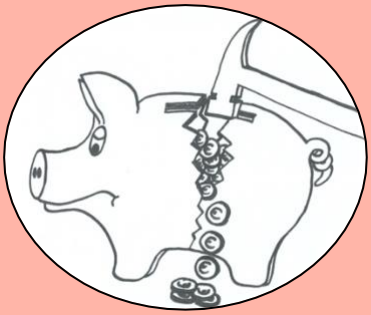
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



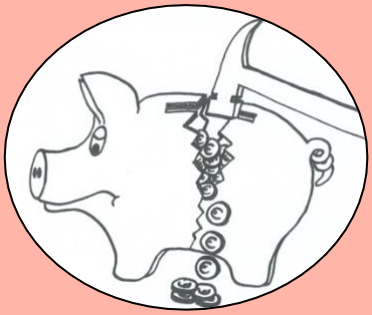
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



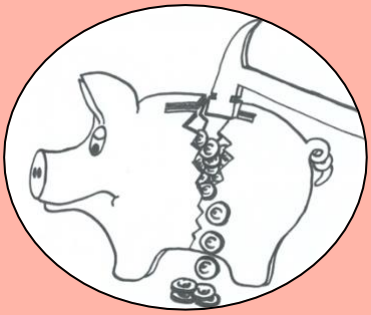
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



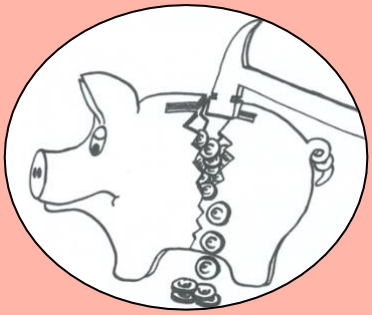
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein neues Bett verspricht erholsamen Schlaf, aber irgendetwas fehlt noch.
Klar! Für das ultimative Schlaferlebnis brauchst du unbedingt noch ein Nackenstützkissen und die jederzeit anpassbare Vierjahreszeiten-Steppbettdecke. Schicke Bettwäsche darf da natürlich nicht fehlen.

Für die Perfektionierung deiner Ruhe-Oase zahlst du 100€ an und die übrigen 200€ in Raten laut „Ratenplan“.

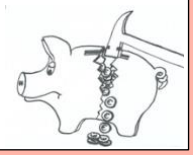
Träum was Schönes!

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Der Winter steht vor der Tür und du brauchst unbedingt eine neue Winterjacke.
Schön warm soll sie sein, aber natürlich auch super schick. 350€ sind zwar kein Schnäppchen, aber dieses Modell hat alles, was du von einer trendigen Jacke erwartest.
Frieren wirst du diesen Winter nicht mehr!

50€ zahlst du sofort im Laden, die restlichen 300€ in Raten laut „Ratenplan“.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Weihnachten steht vor der Tür:

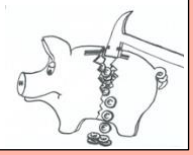
Du bestellst bei einem Versandhaus Geschenke für deine Freunde im Gesamtwert von 300€.
Du leistest sofort eine Anzahlung von 100€.
Die restlichen 200€ zahlst du in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du hast dir vor einiger Zeit ein Mofa gekauft. Jetzt wird der jährliche Versicherungsbeitrag hierfür fällig.

Du musst 70€ zahlen.



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du willst es noch pünktlich zur Arbeit schaffen und trittst ordentlich in die Pedale.
Die erste rote Ampel überquerst du problemlos, aber an der Zweiten nimmst du fast einen Fußgänger mit. Zu deinem Pech steht ein Polizeiwagen an der Kreuzung und winkt dich kurz darauf aus dem Verkehr.

Jetzt kommst du nicht nur viel zu spät zur Arbeit, sondern musst auch noch ein Bußgeld von 250€ bezahlen und bekommst einen Punkt in Flensburg.
Das nächste Mal fährst du besser etwas früher los.

KREDITPOLY 2.0

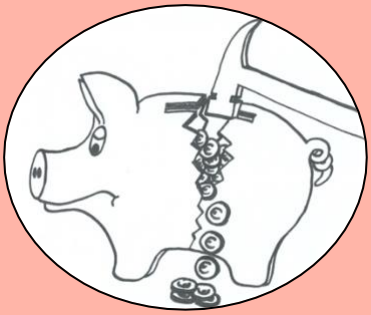
EREIGNISKARTE

Für die Ostsee hat es diesmal leider nicht gereicht, aber der Helenesee wird ja nicht umsonst die „kleine Ostsee“ genannt.

Für einen Tag Erholung und Sonne pur zahlst du 50€.

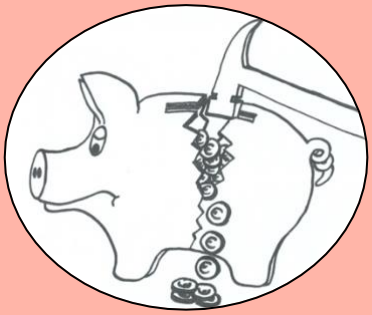
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



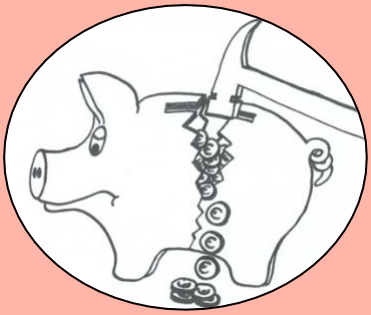
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



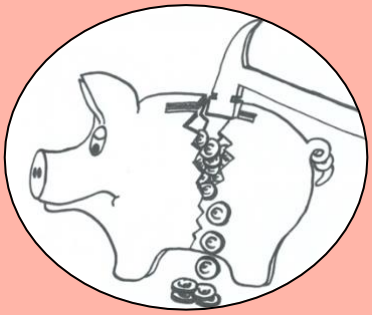
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



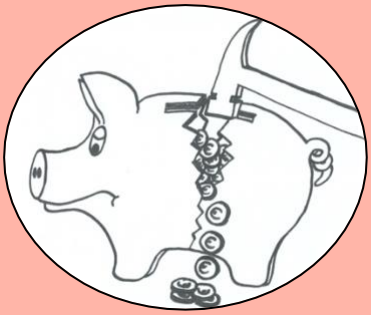
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



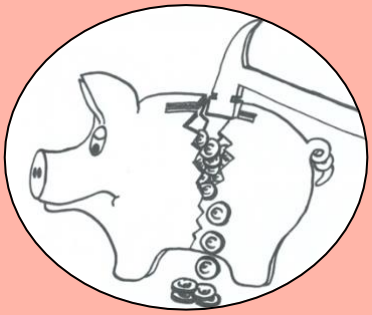
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Frisch raus aus dem Elternhaus in die erste eigene Bude. Da gibt es immer etwas zu schrauben und zu bohren.

Du willst deine Eltern nicht mehr ständig um Werkzeug bitten, deshalb holst du dir im Baumarkt ein Universal-Werkzeugset und eine Bohrmaschine.

50€ zahlst du direkt an und die übrigen 300€ in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du würdest es ja nie zugeben, aber auf das schicke, neue Outfit deiner Freundin bist du schon etwas neidisch.
Kleidung kombinieren ist gar nicht dein Ding, deshalb lässt du dir online von einem professionellen Ausstatter einen kompletten Look zusammenstellen.

450€ für 2 Outfits, inklusive passender Schuhe. Ganz schön teuer. Trotzdem überlegst du nicht lange und zahlst die ersten 50€ an.
Die restliche Summe begleichst du in Raten laut „Ratenplan“.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Dein Vater wünscht sich schon lange ein Navigationsgerät für sein Auto.
Da er diese Woche Geburtstag hat und sich alle Geschwister am Kauf für die Überraschung beteiligen, zahlst du heute deinen Anteil in Höhe von 50€.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Ein enges Familienmitglied ist schwer erkrankt.
Du zögerst nicht lange und brichst deine Ausbildung ab, um die Pflege übernehmen zu können.
Ab sofort bekommst du monatlich 450€ Hartz IV und 100€ Pflegegeld von deinem Angehörigen.
Das Amt übernimmt deine Mietkosten, sodass sich deine Fixkosten halbieren.

Ziehst du diese Karte vor der 6. Spielrunde, darfst du in der „Schicksalsrunde“ keine neue Rollenkarte (B) ziehen, stattdessen wird ab der 7. Spielrunde die Pflegestufe deines Angehörigen erhöht und du bekommst 100€ mehr Pflegegeld pro Monat.
Ziehst du die Karte später, ändert sich nichts.

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Noch genießbare Lebensmittel wegzuschmeißen hältst du für ein Verbrechen!

Du kletterst über einen Zaun, um an die Mülltonnen des Supermarktes zu gelangen. Diese sind voller Lebensmittel, die erst seit einem Tag „abgelaufen“ sind. Du packst dir deinen Rucksack voll, wirst aber plötzlich von einem grellen Licht geblendet.
Zwei Polizisten nehmen dich fest. Da du zum wiederholten Male „containerst“ wirst du wegen Diebstahl angezeigt und musst 200€ Strafe zahlen.

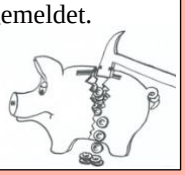
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

Du fährst mit deinem besten Freund in die Lüneburger Heide zum Campen.
Der Trip wird nicht günstig, also stellt ihr eure Fahrt online und hofft auf Mitfahrer.
Würfel einmal!

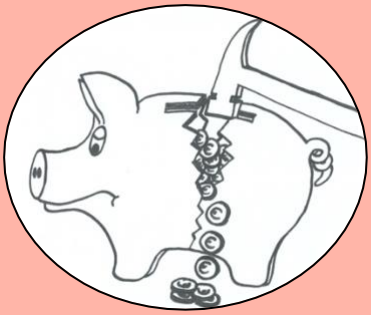
Grün: Juhu! Es haben sich gleich zwei Interessenten gemeldet und du musst nur die 100€ fürs Campen bezahlen.

Rot: Schade! Es hat sich leider keiner gemeldet.
Ihr fahrt trotzdem.
Zu den 100€ kommen auch noch 50€ Spritkosten hinzu.



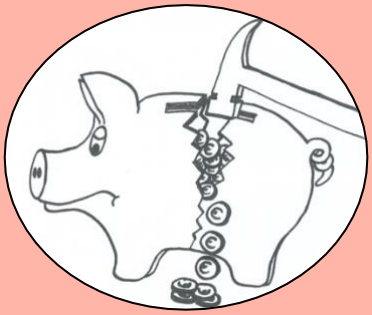
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



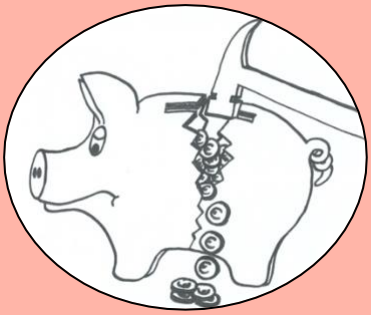
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



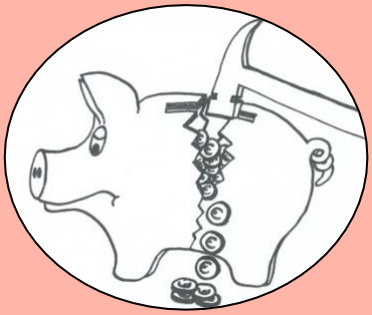
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



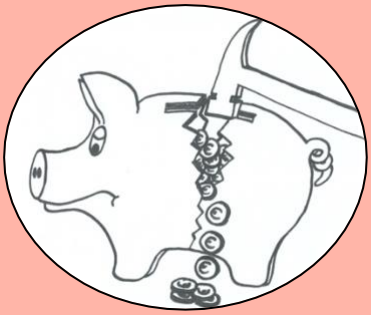
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



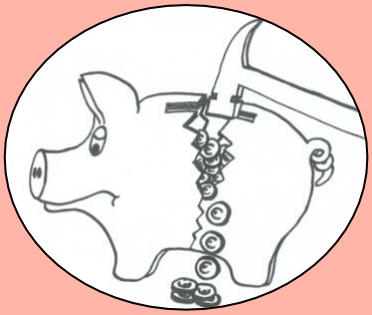
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Ausbildungsberuf:

Ausbildungsjahr:

Einkommen:

Wohnform:

Erweiterte Fixkosten:

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Ausbildungsberuf:

Ausbildungsjahr:

Einkommen:

Wohnform:

Erweiterte Fixkosten:

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Ausbildungsberuf:

Ausbildungsjahr:

Einkommen:

Wohnform:

Erweiterte Fixkosten:

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Ausbildungsberuf:

Ausbildungsjahr:

Einkommen:

Wohnform:

Erweiterte Fixkosten:

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Ausbildungsberuf:

Ausbildungsjahr:

Einkommen:

Wohnform:

Erweiterte Fixkosten:

KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE A

Ausbildungsberuf:

Ausbildungsjahr:

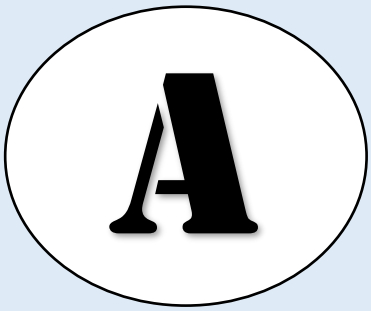
Einkommen:

Wohnform:

Erweiterte Fixkosten:

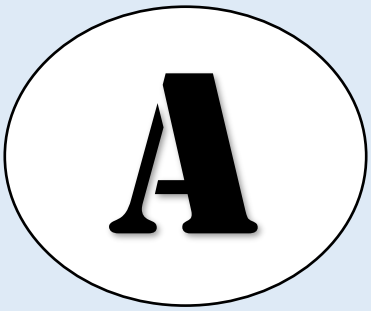
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



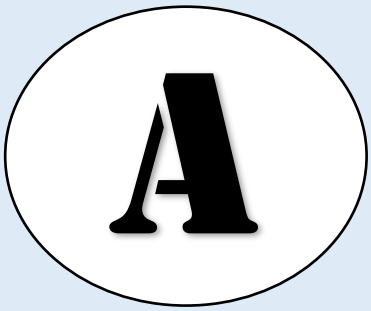
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



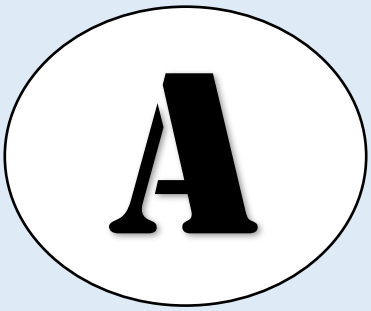
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



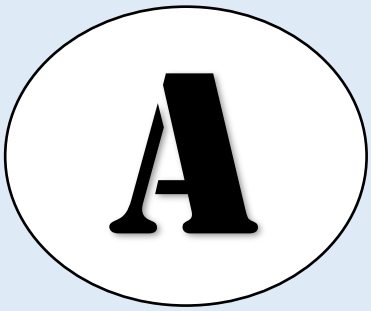
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



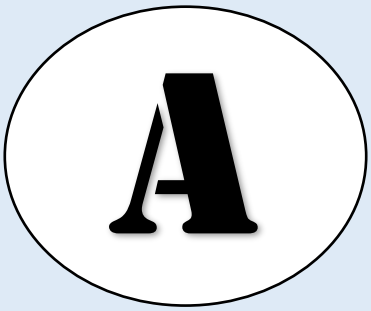
KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



KREDITPOLY 2.0

ROLLENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

KREDITPOLY 2.0

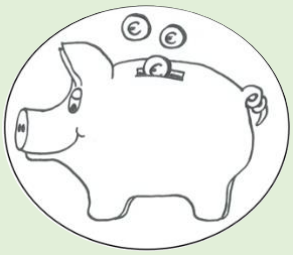
CHANCENKARTE

KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

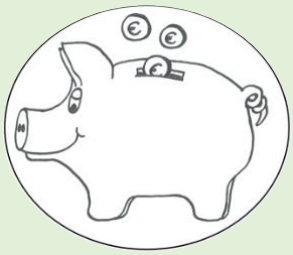
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



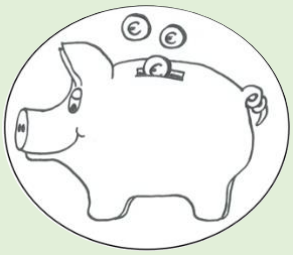
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



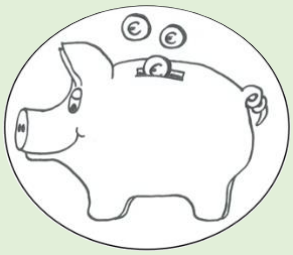
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



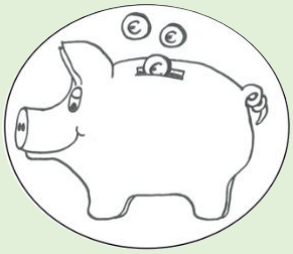
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



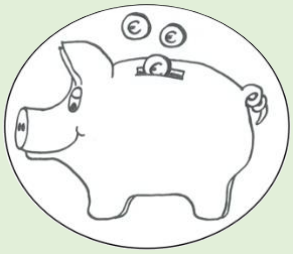
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



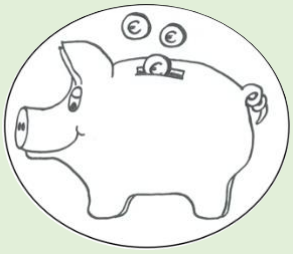
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



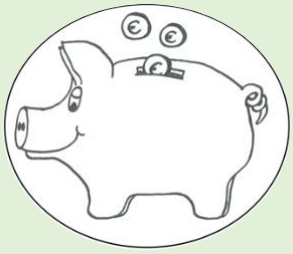
KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE



KREDITPOLY 2.0

CHANCENKARTE

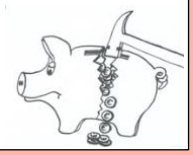


KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

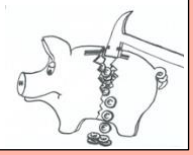


KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

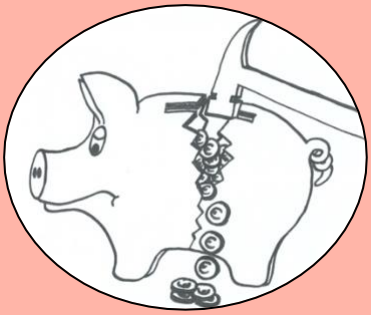
EREIGNISKARTE

KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE

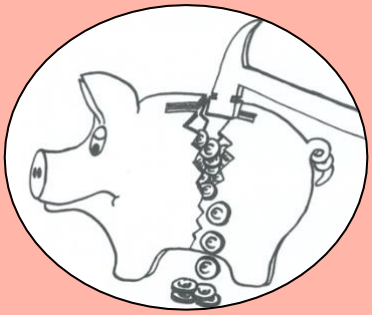
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



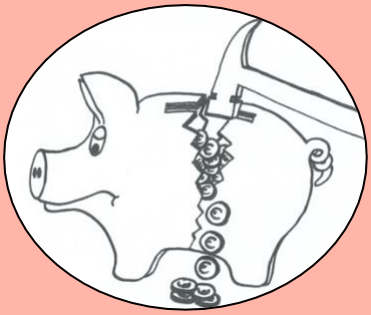
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



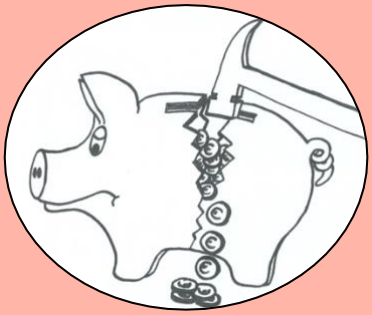
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



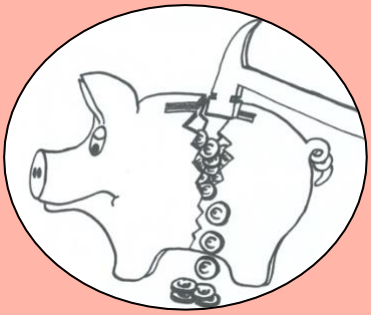
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



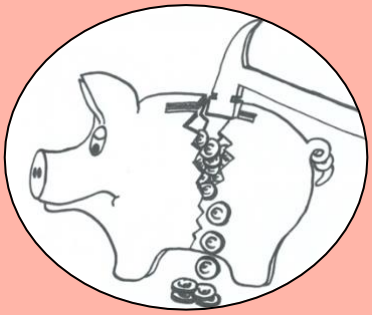
KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



KREDITPOLY 2.0

EREIGNISKARTE



Eidesstattliche Erklärung von Oliver Eckardt

„Hiermit erkläre ich an Eides statt gegenüber der Fakultät I der Technischen Universität Berlin, dass die vorliegende, dieser Erklärung angefügte Arbeit selbstständig und nur unter Zuhilfenahme der im Literaturverzeichnis genannten Quellen und Hilfsmittel angefertigt wurde. Alle Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind kenntlich gemacht. Ich reiche die Arbeit erstmals als Prüfungsleistung ein.
Mit meiner Unterschrift bestätige ich, dass ich über fachübliche Zitierregeln unterrichtet worden bin und verstanden habe. Die im betroffenen Fachgebiet üblichen Zitiervorschriften sind eingehalten worden. Eine Überprüfung der Arbeit auf Plagiate mithilfe elektronischer Hilfsmittel darf vorgenommen werden.“

_____

Ort, Datum Unterschrift

Eidesstattliche Erklärung von Yvonne Eckardt

„Hiermit erkläre ich an Eides statt gegenüber der Fakultät I der Technischen Universität Berlin, dass die vorliegende, dieser Erklärung angefügte Arbeit selbstständig und nur unter Zuhilfenahme der im Literaturverzeichnis genannten Quellen und Hilfsmittel angefertigt wurde. Alle Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind kenntlich gemacht. Ich reiche die Arbeit erstmals als Prüfungsleistung ein.
Mit meiner Unterschrift bestätige ich, dass ich über fachübliche Zitierregeln unterrichtet worden bin und verstanden habe. Die im betroffenen Fachgebiet üblichen Zitiervorschriften sind eingehalten worden. Eine Überprüfung der Arbeit auf Plagiate mithilfe elektronischer Hilfsmittel darf vorgenommen werden.“

_____

Ort, Datum Unterschrift