**Lehr- und Lernmaterial**

Geld und ein gutes Leben: Was brauchen wir, um glücklich zu sein?

**Kurzbeschreibung**

Im Zentrum dieses Unterrichtsszenarios steht das Planspiel „Nervus Rerum“, welches den finanziellen Spielraum als Faktor für ein gutes Leben thematisiert. Jugendliche sind oftmals mit Aussagen konfrontiert, die den Zusammenhang zwischen Geld und einem guten Leben bewerten. Zudem stehen sie selbst bereits vor Finanzentscheidungen: Geld kann gespart, ausgegeben oder in Form von Sparbüchern veranlagt werden. Mithilfe des Planspiels werden der Zusammenhang zwischen Geld und einem guten Leben, der eigene finanzielle Spielraum sowie die Momente „Kontrolle“ und „Zufall“ reflektiert. Zu Beginn vermittelt ein Video unterschiedliche Zugänge zum Thema Geld und Konsum. Im Anschluss an das Planspiel wird das Spielerlebnis mithilfe eines Reflexionsbogens analysiert. Insgesamt bietet das Unterrichtskonzept Material für drei bis vier Unterrichtseinheiten.

***Wenn du Anregungen oder Fragen zum Material hast, freuen wir uns sehr über deine Rückmeldung an:*** [***office@wirtschaft-erleben.at***](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)***. Weitere Lehr- und Lernmaterialien, die wirtschaftliche Themen aus verschiedenen Perspektiven beleuchten, findest du auf*** [***wirtschaft-erleben.at***](https://wirtschaft-erleben.at)***.***

Inhalt

[Überblick 2](#_Toc141708733)

[Hintergrundinformationen 3](#_Toc141708734)

[Unterrichtsszenario & Material 5](#_Toc141708735)

[Lösungen 14](#_Toc141708736)

[Anhang 18](#_Toc141708737)

# Überblick

|  |  |
| --- | --- |
| Themenbereich | Haushalt, Konsum & persönliche Finanzen |
| Dauer | 3-4 Unterrichtseinheiten (à 50 Minuten) |
| Keywords | Geld; Glück; Entscheidungen |
| Schulstufe | 7. Schulstufe |
| Fach | Geographie und wirtschaftliche Bildung |
| Fächervernetzung | Kunst und Gestaltung |
| Lernziele laut [Lehrplan](https://gwb.schule.at/pluginfile.php/66910/mod_resource/content/2/LehrplanGW2023_AHS_Auszug.pdf) | *Kompetenzbereich*Bildungswege und Arbeitswelten  Die Schüler:innen können …   * unbezahlte und bezahlte Arbeit, [...] Höhe und Verwendung des Einkommens, Sparen, Finanzieren und Versichern [...] beschreiben. |
| Weitere Lernziele | Die Schüler:innen können …   * die Auswirkungen finanziellen Handelns auf die eigene Lebenswirklichkeit beschreiben. * unterschiedliche Zugänge zum Umgang mit Geld vergleichen. * den Zusammenhang zwischen Geld und einem guten Leben reflektieren. |
| Autorin | Michaela Eibler |
| Redaktion | [Silvana Lobin](https://at.linkedin.com/in/silvana-lobin-64695878); [Philipp Ringswirth](https://www.linkedin.com/in/philipp-ringswirth-277b4a231/); [Anna Steinbauer-Holzer](https://www.linkedin.com/in/anna-steinbauer-holzer-81153725b/) |
| Jahr | 2025 (überarbeitete Version) |

# Hintergrundinformationen

*In den Hintergrundinformationen wird das Thema kompakt vorgestellt, sodass sich Lehrer:innen einen inhaltlichen Überblick verschaffen können. Der Text ist nicht für den Einsatz im Unterricht konzipiert*.

**Zur finanziellen Situation der Jugend in Österreich**

In Österreich existiert kein Rechtsanspruch auf Taschengeld. Das bedeutet, Erziehungsberechtigte sind nicht zur Auszahlung von Taschengeld verpflichtet. Allerdings haben Kinder und Jugendliche einen gesetzlich verankerten Unterhaltsanspruch gegen ihre Eltern. Aus diesem lässt sich ein Anspruch auf Taschengeld als Teil des elterlichen Unterhalts ableiten. Auch das Bundesministerium für Finanzen spricht Empfehlungen zur Höhe des Taschengeldes in Abhängigkeit vom Alter des Kindes aus, die allerdings rechtlich nicht bindend sind.[[1]](#footnote-2)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ****Alter**** | ****Höhe des Taschengeldes**** | ****Zeitraum**** |
| 6 bis 8 Jahre | 0,50 bis 2 Euro | Wöchentlich |
| 8 bis 10 Jahre | 2 bis 3 Euro | Wöchentlich |
| 10 bis 12 Jahre | 8 bis 14 Euro | Monatlich |
| 12 bis 14 Jahre | 12 bis 20 Euro | Monatlich |
| 14 bis 16 Jahre | 18 bis 35 Euro | Monatlich |
| 16 bis 18 Jahre | 30 bis 60 Euro | Monatlich |
| 18 bis 20 Jahre | 50 bis 80 Euro | Monatlich |

Wie viel Geld Jugendliche tatsächlich von ihren Eltern bekommen, muss mit diesen ausverhandelt werden. De facto liegen die Taschengeldbeträge für österreichische Kinder deutlich über den Empfehlungen des Finanzministeriums. Laut einer Umfrage aus dem Jahr 2023 bekommen 6- bis 10-Jährige im Schnitt 20 Euro Taschengeld pro Monat. 11- bis 15-Jährige bekommen 50 Euro und 16- bis 18-Jährige rund 86 Euro im Monat. Bei knapp einem Drittel ist die Auszahlung an Bedingungen geknüpft (z. B. gute Schulnoten)[[2]](#footnote-3).

Kinder und Jugendliche geben ihr Taschengeld vor allem für Spiele und Bücher (57 %), Essen, Trinken und Süßigkeiten (42 %) sowie Freizeitaktivitäten (38 %) aus. Etwa ein Viertel gibt Geld für Kleidung, elektronische Geräte oder virtuelle Käufe (Online-Games, Apps) aus. 85 Prozent der Kinder legen einen Teil ihres Taschengeldes zur Seite.[[3]](#footnote-4)

**Geld und Glücklichsein**

Zu den Auswirkungen finanzieller Möglichkeiten auf das Glücklichsein existieren unterschiedliche Vorstellungen. „Geld allein macht nicht glücklich.” Dieser Satz wird oft bemüht, um Menschen mit geringem finanziellem Spielraum und/oder finanziellen Verlusten zu trösten. Auf der Arbeitgeber:innenseite kann diese Behauptung als Argument für stagnierende Löhne dienen. Das Gegenteil, nämlich dass Geld sehr wohl glücklich macht, ist eine gern verwendete Motivationsfloskel, um zu mehr Leistung anzuspornen, und stellt auch eine gängige Hypothese in der Forschung dar.

So fanden die Nobelpreisträger Daniel Kahneman und Angus Deaton 2010 heraus, dass ein höheres Einkommen das subjektive Wohlbefinden nur bis zu einem Jahreseinkommen von rund 75.000 US-Dollar steigert – darüber hinaus nimmt das Glücksempfinden nicht weiter zu.[[4]](#footnote-5) Eine andere Forschungsarbeit findet einen linearen Zusammenhang bis mindestens 300.000 Dollar.[[5]](#footnote-6) Eine Studie aus dem Jahr 2023 zeigt, dass die Mehrheit der Proband:innen mit steigendem Einkommen immer glücklicher wird und dies bis zu einem Einkommen von mindestens 500.000 Dollar[[6]](#footnote-7).

Bemerkenswert ist die Homogenität der Studiendesigns: Die Proband:innen der genannten Studien nahmen per Smartphone an der Umfrage teil, stammten aus den USA, waren angestellt und im Erwerbsalter – die Studien konzentrierten sich somit auf das Haushaltseinkommen von Personen aus nur einem nordamerikanischen Staat. Die generalisierte Ableitung so mancher Medien, Geld mache eben doch glücklich, ist verkürzt, da die Proband:innenkreise keineswegs repräsentativ für die Weltbevölkerung sind. Welche Bedeutung hat finanzieller Spielraum für das Wohlbefinden von Personen ohne Smartphone, von Haushaltsmitgliedern, die aufgrund von Teilzeitarbeit nur begrenzt über das Haushaltseinkommen verfügen dürfen, von Personen, deren Sozialisierung außerhalb der wirtschaftsliberal geprägten Gesellschaft der USA stattfand, von Arbeitslosen, von Konsumverweiger:innen oder von im Dienste von Glaubensgemeinschaften stehenden Personen?

„Geld macht (alle) glücklich“. Lehnt man diese Verkürzung zumindest zum Teil ab, zahlt es sich aus, auch dogmatisch über den Tellerrand zu blicken. Neben der wissenschaftlichen Sicht auf Glück liefern auch Religionen und Philosophien Antworten zur Frage des Zusammenhangs zwischen finanziellem Spielraum und Glück. Ein hervorstechendes Beispiel ist die buddhistische Philosophie: Sie betrachtet das Anhaften an weltlichem Reichtum nicht nur als unwichtig, sondern gar als Hindernis auf dem Weg zu wahrem Glücklichsein, da jenes Glück, welches dem weltlichen Konsum entspringt, als Leid angesehen werde. Diese Art von Glück ist nach der fernöstlichen Philosophie nicht anhaltend und macht die Menschen unzufrieden. Die Idee konkretisiert sich in der Denkschule der buddhistischen Ökonomie, welche einen Kontrapunkt zur kapitalistischen Idee setzt. In ihrem Zentrum steht nicht die Frage nach dem „Mehr“ an Besitz, sondern nach dem „Genug“.[[7]](#footnote-8) Damit weist sie Gemeinsamkeiten mit Postwachstumskonzepten („Degrowth“) auf.

# Unterrichtsszenario & Material

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. + 2. Unterrichtseinheit: Geld und seine Bedeutung | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 15-20 | **Einstieg und Leitfrage** | **Video ansehen** L[[8]](#footnote-9) zeigt das Video bis Minute 01:13. SuS beschreiben sich gegenseitig Marius und Julius, die Protagonisten des Videos. SuS notieren Fragen zum Video in ihrer Mitschrift. Gemeinsam wird eine Leitfrage ausgesucht. | [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/09/GWB7_LP1_Geld-und-ein-gutes-Leben.pptx) (Folie 3) bzw. [Video](https://www.youtube.com/watch?v=0Y1c8IoXb6I) | Die Leitfrage kann lauten:   * Warum ist manchen Leuten Geld (nicht) wichtig? * Wie viel Geld brauche ich zum Leben? * Wie ist es möglich, ohne Geld zu leben? * Leben nicht alle Personen in irgendeiner Weise von Geld? * Wie würde unsere Welt ohne Geld aussehen? |
| 10-15 | **Geld und seine Bedeutung** | **Spiel vorstellen**  L fragt, was der Begriff „Nervus Rerum“ bedeuten könnte. Der Begriff wird übersetzt, anschließend werden gemeinsam Assoziationen gesammelt. Auftauchende Fragen der SuS werden in der Mitschrift notiert. | PPT (Folie 4) | Nervus Rerum bedeutet „der Nerv der Dinge“. Meist ist damit „Geld als Zielpunkt allen Strebens“ gemeint.  Mögliche Fragen zur Einschätzung der Glücksdimension:   * Wie wichtig ist (mir) Geld? * Wie viel Geld benötige ich, um glücklich zu sein? * Ist Geld wirklich das Ziel aller Dinge? |
| 15-20 | **Spielregeln und**  **-vorbereitung** | **Spiel erklären und vorbereiten**  Es wird einzeln oder in Kleingruppen gespielt. L teilt jeder Person bzw. jeder Kleingruppe ein Kärtchen von M1 zu. Außerdem werden M2, M4 und zwei Wertungssteine pro Person bzw. Gruppe ausgeteilt und die Spielregeln erklärt (M3). | PPT (Folien 5-11)  M1 – Start-bedingungen (zerschnitten)  M2 – Spielregeln  M3 – Regelwerk für Lehrer:innen  M4 – Spielpfad (doppelseitig) | Wird einzeln gespielt, wird M1 entsprechend öfter ausgedruckt. Die Rollen werden zufällig zugeteilt.  Fizzers, Münzen, Halmakegel etc. können als Wertungssteine dienen. |
| 60-70 | **Didaktisches Spiel** | **„Nervus Rerum” spielen**  L zeigt eine Folie nach der anderen und liest den Text vor. | PPT (Folien 12-50) | Wird gruppenweise gespielt, entscheiden sich SuS jeweils innerhalb ihrer Gruppe für eine der gegebenen Optionen. Das Spiel kann auch gekürzt und z. B. nur ein halbes Jahr lang bis Juni gespielt werden.  **Möglichkeiten zur Vereinfachung:**   * L kann Glückspunkte pro Folie festlegen (zwischen 0 und 2), um Unklarheiten zu vermeiden * Die Unterscheidung von Job- und Freundschaftskarten kann weggelassen werden. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3. Unterrichtseinheit: Geld, Glücklichsein und ich | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 40-55 | **Spielerlebnis reflektieren** | **Tandemarbeit**  L teilt M5 aus. SuS arbeiten an den Aufgaben in Einzel- und Gruppenarbeit. | M5 – Reflexions-bogen |  |
| – | **Optionale Erweiterung** | **Zeitkapsel gestalten**  L teilt M6 aus. SuS arbeiten an der Zeitkapsel in Einzel- und Gruppenarbeit. | M6 – Zeitkapsel | Die Zeitkapsel soll an das zukünftige Ich der Schüler:innen geschrieben werden und hängt nicht mit den Alltagsheld:innen zusammen.  **Fächervernetzung:** Fächerübergreifend mit Kunst und Gestaltung können Zeitkapseln gestaltet werden. Im Internet finden sich dazu Anregungen. |
| 10-15 | **Ergebnissicherung** | **Blitzlichtrunde und Fazit**  Im Plenum wird die Leitfrage aus der ersten Stunde aufgegriffen und es werden Ideen/Lösungsansätze dazu gesammelt. L beendet mit einer Runde zur Frage, ob Geld nun das Ziel allen Strebens sei. |  |  |
| – | **Optionale Sicherung** | **Inhalte festigen**  Mithilfe der Wabe werden auf chabaDoo eigenständig die gelernten Inhalte wiederholt. | Wabe: [Geld und Glück](https://wirtschaft-erleben.at/chabadoo/GWB-7-LS1-Geld-16-Geld-und-Gl%c3%bcck/)  PPT (Folie 52) | Die SuS können die Wabe mithilfe des Links und eines digitalen Endgeräts öffnen und die Aufgaben durchklicken (Folie 52). Die Ergebnisse der SuS werden nicht gespeichert, können aber mithilfe der [Lösungen](#_Wabe:_Geld_und) nachbesprochen werden. |

## M1: Startbedingungen

Jede:r Spieler:in / Jede Gruppe schlüpft in die Rolle einer jugendlichen Person zwischen 13 und 15 Jahren in Österreich. Diese Person wird im Folgenden als **Alltagsheld:in** bezeichnet. Die Startbedingungen definieren die jeweilige Ausgangssituation in den Kategorien Taschengeld, Geldgeschenke, positive Einstellung.

|  |  |
| --- | --- |
| **Alltagsheld:in 1**  Offene Hand mit Pflanze Silhouette  **Taschengeld** 2 Münzen  **Geldgeschenke** 0 Münzen  **Positive Einstellung** 2 | **Alltagsheld:in 2**  **SendenTaschengeld** 0 Münzen  **Geldgeschenke** 4 Münzen  **Positive Einstellung** 0 |
| **Alltagsheld:in 3**  Offene Hand mit Pflanze Silhouette  **Taschengeld** 3 Münzen  **Geldgeschenke** 10 Münzen  **Positive Einstellung** 2 | **Alltagsheld:in 4**  **Senden**  **Taschengeld** 5 Münzen  **Geldgeschenke** 20 Münzen  **Positive Einstellung** 3 |
| **Alltagsheld:in 5**  Offene Hand mit Pflanze Silhouette  **Taschengeld** 4 Münzen  **Geldgeschenke** 4 Münzen  **Positive Einstellung** 3 | **Alltagsheld:in 1**  Offene Hand mit Pflanze Silhouette  **Taschengeld** 2 Münzen  **Geldgeschenke** 0 Münzen  **Positive Einstellung** 2 |
| **Alltagsheld:in 2**  **SendenTaschengeld** 0 Münzen  **Geldgeschenke** 4 Münzen  **Positive Einstellung** 0 | **Alltagsheld:in 3**  Offene Hand mit Pflanze Silhouette  **Taschengeld** 3 Münzen  **Geldgeschenke** 10 Münzen  **Positive Einstellung** 2 |
| **Alltagsheld:in 4**  **SendenTaschengeld** 5 Münzen  **Geldgeschenke** 20 Münzen  **Positive Einstellung** 3 | **Alltagsheld:in 5**  Offene Hand mit Pflanze Silhouette  **Taschengeld** 4 Münzen  **Geldgeschenke** 4 Münzen  **Positive Einstellung** 3 |

## M2: Spielregeln



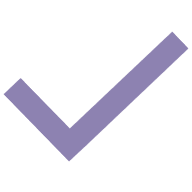
### Aufgabe: Was will ich erreichen?

1. **Wirf** einen Blick auf deinen Spielpfad (M4).
2. **Entscheide** zu Beginn des Spiels, wie viele Punkte du bis zum Spielende in den Bereichen „Geld“ und „Glück“ erreichen möchtest (siehe Rückseite M4), und **markiere** die jeweiligen Felder im Spielpfad.
3. **Vergleiche** dann am Ende des Spiels, ob deine Vorstellung für ein gutes Leben eingetreten ist.

### Phase 1 – Alltagshelden/Alltagsheldin ausstatten

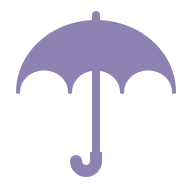
* Dein:e Alltagsheld:in ist dein Avatar. Gib ihr/ihm einen passenden Namen und entscheide, ob sie/er ein Haustier besitzt.

### Phase 2 – Startbedingungen

* Lies dir deine Startbedingungen durch.
* Der Punkt „**Taschengeld**“ zeigt dir, um wie viele Felder du auf der Geldleiste des Spielpfades monatlich nach vorne fahren darfst. Steht auf deiner Karte „Taschengeld 2 Münzen“, darfst du jeden Monat zwei Felder nach vorne fahren.
* Wenn beim Punkt „**Geldgeschenke**“ eine Zahl angegeben ist, darfst du zu Beginn des Spiels auf der Geldleiste entsprechend weiter vorne starten.
* Der Punkt „**positive Einstellung**“ wirkt sich auf deine Startvoraussetzungen aus. Starte auf der Glücksleiste entsprechend weiter vorne.

### Phase 3 – Resilienz (= Schutzschild) wählen

* „Resilienz“ bedeutet „Widerstandsfähigkeit“. Das heißt, dass man nach schwierigen Zeiten wie ein Gummiball wieder aufspringen und weitermachen kann, ohne sich davon unterkriegen zu lassen. Hier soll dir deine gewählte Resilienz bei Krisen helfen bzw. dich vor diesen schützen.

Wähle aus den möglichen Resilienzen eine aus:

* **Geräteversicherung** – hilft bei **Geräteschaden**. Eine Geräteversicherung kostet eine Münze im Monat und übernimmt im Schadensfall die Reparaturkosten.
* **Coaching** – hilft bei **Trauer**. Ein Coaching stärkt deine Fähigkeit, nach Rückschlägen wieder aufzustehen. Das Coaching erfordert jeden Monat einen Heldeneinsatz.
* **Vertrauensperson** – hilft bei **Liebeskummer**. Eine Vertrauensperson ist dein „Fels in der Brandung“. Diese Person hat immer ein offenes Ohr für dich. Die Vertrauensperson erfordert jeden Monat einen Heldeneinsatz.
* Folgende Handlungen zählen als Heldeneinsatz: ein Strecksprung, ein Liegestütz oder ein Dienst für die Klasse (Abfall vom Boden aufheben und wegwerfen etc.)
* **Kreuze** die gewählte Resilienz **an**.

### WürfelPhase 4 – Spielen

* Die beiden Wertungssteine werden auf den beiden Startfeldern platziert.
* Eure Lehrerin bzw. eurer Lehrer zeigt eine Karte (= Folie) nach der anderen.
* **Entscheide** dich für eine Option je Karte.
* Entsprechend der Punkteanzahl der gewählten Option werden die Wertungssteine auf der Geld- und der Glücksleiste weitergezogen. Die Anzahl der gewonnenen/verlorenen Glückspunkte wird selbst gewählt (stets zwischen 0 und 2 Punkten).

## M3: Regelwerk für Lehrer:innen

**Ziel des Spieles**

Ziel des Planspiels „Nervus Rerum“ ist ein gutes Leben. Was genau das bedeutet, entscheidet jede:r selbst. Für viele Menschen ist es wichtig, Geld zur Verfügung zu haben. Daneben sind für die meisten nicht bezahlbare Dinge wie Zusammenhalt, Freundschaft, Anerkennung und Zufriedenheit (hier: „Glück“) von Bedeutung. Die zwei **Bereiche** „Geld“ und „Glück“ spielen daher die Hauptrolle in „Nervus Rerum“.

**Ablauf**

Das Spiel läuft nach folgendem Muster ab: Ereignis – Handlung – Wertung – Ereignis – Handlung – Wertung – ...

L liest eine Karte (= Folie) nach der anderen vor. SuS entscheiden sich pro Karte für eine Option.

**Ereignis und Handlung**

Ein Ereignis ist eine Alltagssituation, bei der zumindest zwei Handlungen zur Wahl stehen (z. B. „kaufen“ oder „nicht kaufen“). Jede Handlung hat Folgen im Bereich „Geld“ und/oder „Glück“. So kann sich die Punkteanzahl im Bereich „Geld“ erhöhen, während sich die Punkteanzahl im Bereich „Glück“ verringert.

**Wertung**

Jede:r hat zwei Wertungssteine. Diese werden entlang des Spielpfades bewegt. Man kann Punkte gewinnen oder verlieren, je nachdem werden die Steine weiterbewegt.

Die Anzahl der gewonnenen/verlorenen Glückspunkte wird stets selbst gewählt und sollte zwischen 0 und 2 Punkten liegen.

**Zusätzliche Folgen**

Außerdem können zusätzliche Folgen auf der Karte vermerkt sein. So sind z. B. bestimmte Optionen mit Anstrengung verbunden („Heldeneinsatz“). Manche Optionen („Jobkarten“) können auch Auswirkungen auf andere Karten („Freundschaftskarten“) haben; Spieler:innen sind aufgrund ihrer Beschäftigung („b“ = beschäftigt) dann nicht in der Lage, an einer folgenden Tätigkeit teilzunehmen.

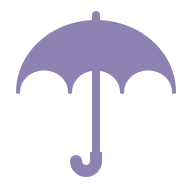
Wenn die Spieler:innen in finanziellen Schwierigkeiten stecken, können sie sich Geld ausleihen – dazu fahren sie mit ihren Wertungssteinen in den Minusbereich des Spielpfades. Werden die Spieler:innen besonders unglücklich, können sie auch im Glücksbereich ins Minus gehen. Bei -10 ist allerdings Schluss – das Spiel ist für diese Person beendet.

**Zwischenfälle**

Zwischenfälle sind überraschende Ereignisse, die die Punkte in einem oder beiden Bereich(en) beeinflussen. Von gewöhnlichen Ereignissen unterscheiden sie sich dadurch, dass keine Handlungsoptionen zur Verfügung stehen.

Zwischenfälle wirken damit für alle Spielenden gleich. Sie können positive oder negative Folgen haben. Nur diejenigen mit einer entsprechenden **Resilienz** (= Schutzschild) entkommen den negativen Folgen eines Zwischenfalls.

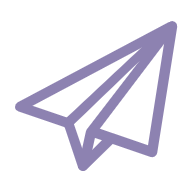
Beispiele: Krankheit, Geschenk, Hochwasser

**Resilienzen (= Schutzschilder)**

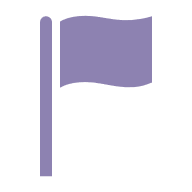
Resilienzen sorgen dafür, dass Zwischenfälle keine Auswirkungen haben. Sie werden bei Spielbeginn gewählt. Jede:r Spieler:in darf aus drei möglichen Resilienzen wählen:

1. **Geräteversicherung** –hilft bei **Geräteschaden**. Eine Geräteversicherung kostet eine Münze im Monat und übernimmt im Schadensfall die Reparaturkosten.
2. **Coaching** – hilft bei **Trauer**.Ein Coaching stärkt die Fähigkeit, nach Rückschlägen wieder aufzustehen. Das Coaching erfordert jeden Monat den „Heldeneinsatz“ der Spieler:innen.
3. **Vertrauensperson** – hilft bei **Liebeskummer**. Eine Vertrauensperson ist der „Fels in der Brandung“. Die Vertrauensperson erfordert jeden Monat den „Heldeneinsatz“ der Spieler:innen.

**Held:inneneinsatz**

****Held:inneneneinsatzkann in unterschiedlicher Form erbracht werden, z. B.:

* ein Strecksprung
* eine Kniebeuge
* ein Liegestütz
* 1x um den Sitzplatz herumlaufen
* ein Dienst für die Klasse (Tafellöschen, Abfall vom Boden aufheben und wegwerfen, HÜ absammeln oder Ähnliches)

**Spielende**

* Das Spiel endet, wenn das Jahr vorüber ist.
* Wer zum Ende des Jahres mit den Finanzen im Minus ist, verliert 1-3 Glückspunkte.
* Personen, die in einem Bereich bei -10 angekommen, sind vorzeitig raus aus dem Spiel.

## M4: Spielpfad

Mein:e Alltagsheld:in heißt \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Mein:e Alltagsheld:in hat ein Haustier:  Ja, und zwar ein/e/n \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  Nein

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| -10 | -9 | -8 | -7 | -6 | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | **Start Geld** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| -10 | -9 | -8 | -7 | -6 | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | **Start Glück** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 10 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 9 | 11 |
| 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 12 |
| 29 | 31 | 30 | 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 |
| 30 | 32 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 1 Kästchen = 1 Münze | | | |  |  |  |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 1 Kästchen = 1 Glückspunkt | | | |  |  |  |

|  |
| --- |
| Notizen |
| Meine Resilienz (= Schutzschild):  Geräteversicherung  Coaching  Vertrauensperson |
| Notiere „b“ (beschäftigt), wenn die nächste Job- bzw. Freundschaftskarte für dich nicht spielbar ist. Streiche „b“ durch, wenn die Karte abgeschlossen ist: \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ |
| Notiere ein zerbrochenes Herz bei Liebeskummer: |

#### Was bedeutet die Geldwertung?

**Über 35 Münzen:** Du hast keine finanziellen Sorgen und kannst dir auch Luxusgüter (z. B. neues Auto, teuren Urlaub, schönes Haus) locker leisten.

**25-34 Münzen**: Du hast keine finanziellen Sorgen, was kleine und mittlere Beträge anbelangt, und kannst dir auch hin und wieder größere Anschaffungen erlauben (z. B. jährlichen Sommerurlaub).

**15-24 Münzen**: Du musst auch bei kleinen Ausgaben gut aufpassen, damit du einen Notgroschen für Unvorhergesehenes (z. B. Reparaturen) behältst. Bei gutem Finanzmanagement (Vorausplanen, bewusster Konsum) geht sich hin und wieder eine kleinere Anschaffung wie z. B. ein Buch aus.

**10-14 Münzen**: Du hast kaum finanziellen Spielraum und musst bei allen Ausgaben überlegen, wie sie sich auf deine finanzielle Situation auswirken. Kleinere Anschaffungen wie z. B. ein Buch kannst du dir nur sehr selten erlauben.

**0-9 Münzen**: Selbst kleine Ausgaben bereiten dir Sorgen. Du musst sprichwörtlich „jeden Euro zweimal umdrehen“, um finanziell über die Runden zu kommen.

**Darunter**: Du hast Schulden und müsstest den Gürtel sehr eng schnallen, um aus diesen Schulden wieder herauszukommen.



#### Was bedeutet die Glückswertung?

Glück, Zufriedenheit und Wohlbefinden sind schwierige Begriffe. Sie sind nicht messbar wie z. B. Einkommen, Höhenmeter oder Lufttemperatur. Jede:r versteht darunter etwas anderes. Auch die eigenen Vorstellungen ändern sich mit der Zeit. Hier sollst du selbst entscheiden, was du erreichen möchtest.

## M5: Reflexionsbogen



### Aufgabe 1: Miniszene nachstellen

**Arbeitet** mündlich in Tandems: **Erinnert** ihr euch an Marius und Julius, die beiden unterschiedlichen Freunde? **Lest** die Fragen in eurer Mitschrift durch, die ihr euch zu Beginn des Themas gestellt habt. Konntet ihr im Spielverlauf Lösungsansätze finden?

**Stellt** euch **vor**, die beiden treffen sich nach einem Jahr wieder. Was haben sie einander zu sagen? **Stellt** ihr Treffen in einer Miniszene zu zweit **nach. Baut** die beantworteten Fragen **ein**.

****

### Aufgabe 2: Spielpfad – Ergebnisse vergleichen

**Lies** die folgenden Aufgabenstellungen. **Unterhaltet** euch in Gruppen über das Spielerlebnis. **Erledige** dann die unterstehenden Aufgaben eigenständig.

1. **Vergleiche.**

Der Unterschied zwischen meinem geplanten und meinem tatsächlichen Ergebnis im Bereich „Geld“ ist  groß.  mittel.  klein.

Der Unterschied zwischen meinem geplanten und meinem tatsächlichen Ergebnis im Bereich „Glück“ ist  groß.  mittel.  klein.

1. Warum verfehlen manche Spieler:innen ihre finanziellen Ziele? **Zähle** mindestens drei Gründe **auf**.
2. Warum verfehlen manche Spieler:innen ihre Glücksziele? **Zähle** mindestens drei Gründe **auf**.
3. **Nenne** ein Ereignis, dessen Eintritt nicht vorausgesagt werden kann.
4. **Nenne** jenes Ereignis, welches die stärksten Auswirkungen auf deinen Spielstand hatte.
5. **Frage nach**: War jemand besonders unglücklich und wenn ja, wieso?
6. **Überlege**: Ich bin mit meinem Ergebnis   
    nicht zufrieden,  mäßig zufrieden,  sehr zufrieden,  
   weil...

## M6: Zeitkapsel „Geld und Glück“



### Aufgabe: An mein zukünftiges Ich

**Gestaltet** gruppenweise eine Zeitkapsel. Darin sollen Briefe oder Postkarten an eure zukünftigen Ichs enthalten sein. Die untenstehenden Leitfragen dienen als Anregung für eure Texte. Die Briefe und Postkarten dürfen kreativ gestaltet werden. Sie werden von niemand anderem als von euch selbst gelesen. **Steckt** die Briefe und Postkarten in die Zeitkapsel und **versiegelt** diese. Ihr könnt die Zeitkapsel z. B. am Ende der vierten Klasse öffnen. Viel Spaß beim Gestalten!

**Leitfragen:**

* Wie sieht deine derzeitige finanzielle Situation aus? Worin bestehen deine Einnahmen und Ausgaben?
* Wie meinst du, sieht deine finanzielle Situation zum Zeitpunkt des Öffnens der Zeitkapsel aus?
* Bist du mit deiner derzeitigen finanziellen Situation zufrieden? Wenn nein, was würdest du gerne ändern?
* Welche Möglichkeiten haben Jugendliche ab 14 bzw. 15 Jahren, ihren finanziellen Spielraum zu erweitern? Welche davon könnten für dich in Zukunft relevant sein?
* Was macht dich glücklich?
* Stell dir vor, dein zukünftiges Ich befindet sich schon seit längerem in finanziellen Schwierigkeiten und eine Besserung ist nicht in Sicht. Welche nicht-finanziellen Maßnahmen könnte es ergreifen, um sein Wohlbefinden zu festigen bzw. zu steigern? Welchen Rat gibst du deinem zukünftigen Ich?





Ein Bild, das Grafiken, Schrift, Grafikdesign, Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Lösungen

## M2: Spielregeln

individuelle Lösung

## M5: Reflexionsbogen

**Aufgabe 1:**

Fragen zu Beginn der Stunde: individuelle Lösung -> Beispiellösung:

* Warum ist manchen Leuten Geld (nicht) wichtig? Die Gründe dafür sind in Erziehung und Sozialisierung zu finden. Antworten können lauten:

„... weil die Eltern das so vorleben.“

„... weil sie sich viele Dinge kaufen wollen.“

„... weil sie merken, dass es auch anders geht.“

„… weil sie lieber Ziele verfolgen, die nichts mit Geld zu tun haben, z. B. Glück, Zufriedenheit, …“

* Wie viel Geld brauche ich zum Leben? individuelle Lösung
* Wie ist es möglich, ohne Geld zu leben? Hier können alle Konsummomente und entsprechende nicht-monetäre Alternativen aufgezählt werden.

„...Wohnen gegen Arbeit.“

„...nur Selbst-Angebautes essen.“

* Leben nicht alle Personen in irgendeiner Weise von Geld? individuelle Lösung
* Wie würde unsere Welt ohne Geld aussehen? individuelle Lösung

**Aufgabe 2:** individuelle Lösung

## M6: Zeitkapsel „Geld und Glück“

individuelle Lösung

## Wabe: Geld und Glück

**Folie 5: Einnahmen und Ausgaben** (Sortieren)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausgaben** | **Einnahmen** |
| Hubert kauft in einem Onlinespiel ein Schwert für seinen Avatar. | Yara bekommt von ihrem Onkel 20 Euro geschenkt. |
| Max zahlt 3 Euro für ein Straßenbahnticket. | Bea bekommt eine Taschengelderhöhung. |
| Lisa bestellt ein Buch als Weihnachtsgeschenk für ihren Bruder. | Anton bekommt 15 Euro Taschengeld im Monat. |
| Mia kauft ein Getränk beim Automaten. | Luca verdient beim Babysitten 5 Euro. |

**Folie 6: „Kleine“ Ausgaben** (Catch)

Richtige Begriffe: Apfel, Comicheft, Hamburger, Döner, Softdrink, Kaugummi, Chips, Notizblock, Lipgloss

Falsche Begriffe: Brettspiel, Glätteisen, Drohne, Laptop, Fahrrad, Videospiel

**Folie 7: Preisunterschiede** (Drag & Drop)

Liam hat beschlossen, bei kleinen Ausgaben einzusparen, da er oft "knapp bei Kasse" ist. Er überlegt: Bislang hat er seine Jause fast täglich beim Schulbuffet **gekauft**. Das belegte Weckerl kostet dort zwischen drei und vier Euro. Günstiger wäre es, die Jause von zu Hause **mitzunehmen**. Hin und wieder hat Liam auch einen Schokomuffin **beim Schulbuffet** gekauft. Der ist zwar lecker, aber auch sehr **teuer**. Günstiger wäre es, zu Hause **Muffins zu backen**, diese einzufrieren und stückweise in die Schule mitzunehmen. Beim Training am Nachmittag hat Liam oft eine Packung Haselnussschnitten **beim Automaten** gekauft. Günstiger wäre es, eine **Vorteilspackung** im Supermarkt zu kaufen.

Liams Vater findet es gut, dass Liam seine Ausgaben jetzt im Blick hat. Er selbst gibt täglich Geld für einen großen **Automatenkaffee** aus. Dieser kostet rund einen Euro. Liams Vater beschließt, in Zukunft seinen Lieblingskaffee von **zu Hause** im Thermobecher mitzunehmen.

**Folie 8: Was ist richtig?** (Quiz)

Klicke auf die richtigen Aussagen.

* **Eine bestimmte Grundmenge an Geld ist in unserer Gesellschaft wichtig, um sich das tägliche Leben leisten zu können.**
* Wenige Kinder und Jugendliche sparen einen Teil ihres Taschengeldes.
* Studien besagen, dass Menschen, die viel Geld haben, glücklicher sind. Je mehr Geld man hat, desto glücklicher ist man.
* **Kinder und Jugendliche geben ihr Geld vor allem für Spiele, Bücher und Essen aus.**
* **Mit einigen Tipps kann man leicht Geld sparen.**

**Folie 9: Geld und ein gutes Leben** (Freie Textaufgabe)

individuelle Lösung

# Anhang

## Bilder

Alle Bilder sowie andere Medien (z. B. Videos) sind aus der Lizenz ausgenommen. Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich um eigene Darstellungen.

**Impressum**

**STIFTUNG FÜR**   
**WIRTSCHAFTSBILDUNG**

c/o Impact Hub Vienna  
Lindengasse 56/18-19  
1070 Wien

E-Mail: [office@wirtschaft-erleben.at](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)

**CC BY NC SA**

**[Ein Bild, das Schrift, Symbol, Grafiken, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>  
**Auf individuelle Anfrage (z. B. von Verlagen) können auch andere Lizenzbedingungen vereinbart werden.**

Bei einer Weiterverwendung sollen folgende Angaben gemacht werden:

Stiftung Wirtschaftsbildung (2025) [Geld und ein gutes Leben: Was brauchen wir, um glücklich zu sein?](https://wirtschaft-erleben.at/?post_type=material&p=16699&preview=true). CC BY NC SA 4.0.

1. Bundeskanzleramt Österreich (2024) Taschengeld. <https://www.oesterreich.gv.at/de/themen/bildung_und_ausbildung/lehre-und-berufsbildende-schulen/jugendrechte-finanzen/Seite.1740306>. Zugegriffen am 02.07.2025. [↑](#footnote-ref-2)
2. Durchblicker (2023) Taschengeld ist krisensicher aber jede:r Vierte spart bei finanzieller Vorsorge für Kinder. <https://durchblicker.at/artikel/presse/2023/taschengeldstudie-2023>. Zugegriffen am 02.07.2025. [↑](#footnote-ref-3)
3. Ebd. [↑](#footnote-ref-4)
4. Kahneman, D. und Deaton, A. (2010) High income improves evaluation of life but not emotional well-being. PNAS 107 (38). [↑](#footnote-ref-5)
5. Killingsworth, M. (2021) Experienced well-being rises with income, even above $75,000 per year. PNAS 118 (4). [↑](#footnote-ref-6)
6. Killingsworth, M., Kahneman, D. und Mellers, B. (2023) Income and emotional well-being: A conflict resolved. PNAS 120 (10). [↑](#footnote-ref-7)
7. Hirschbrunn, K. (2014) Eine Ökonomie der Zufriedenheit. Ökologisches Wirtschaften 3 (29). [↑](#footnote-ref-8)
8. Verwendete Abkürzungen in der Planungsmatrix: M = Material; SuS = Schülerinnen und Schüler; L = Lehrperson; PPT = Powerpoint-Präsentation [↑](#footnote-ref-9)