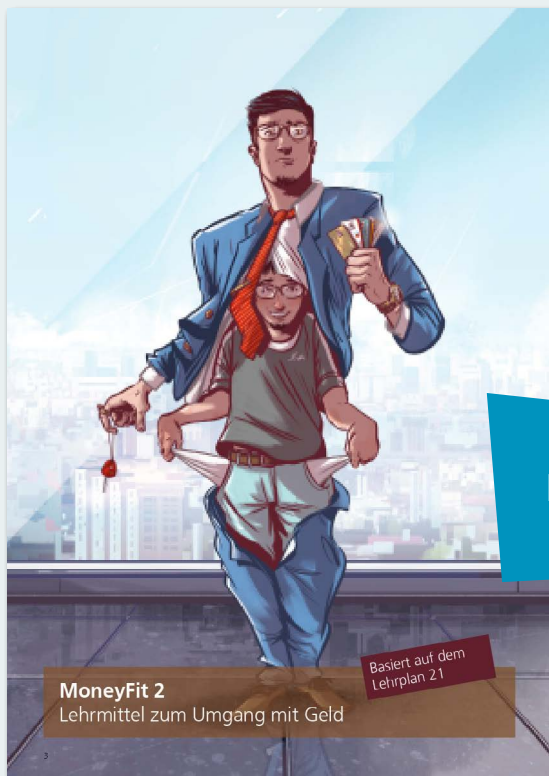


# MONEYFIT 2 IM UNTERRICHT

## OBERSTUFE / SEKUNDARSTUFE I



Das Lernangebot MoneyFit 2 für die Oberstufe / Sek I setzt sich zusammen aus:



### LEHRMITTEL

Als Printversion oder E-book erhältlich

**REGISTRIEREN UND  
PRINTVERSION BESTELLEN »**

**ZUM E-BOOK »**

### ONLINETALENTSPIEL UND WETTBEWERB »

Talent wählen, Ressourcen einplanen, mit Finanzwissen Zusatzpunkte sammeln, Karriere starten – und einen Eventbesuch für die ganze Klasse gewinnen!

**FÜR COMPUTER, NOTEBOOK, TABLET**

## SZENARIO 1 (ca. 10 Lektionen)

# Ausgewählte Themen zum Umgang mit Geld erarbeiten, den Umgang mit Ressourcen üben, das Finanzwissen testen und einen Eventbesuch gewinnen

Sie sind Lehrperson an der Oberstufe / Sekundarstufe I und wollen Ihren Schülerinnen und Schülern Kenntnisse und Fähigkeiten aus ausgewählten Teilbereichen der finanziellen Bildung vermitteln.

- Das Lehrmittel ist modular aufgebaut. Wählen Sie je nach verfügbarer Zeit und gemäss Ihrem Semesterprogramm aus den sechs Modulen die passenden aus (siehe Beispiel auf der nächste Seite).
- Zum Abschluss spielen die Schülerinnen und Schüler das Talentspiel. Mit korrekten Antworten auf Fragen zum Lehrmittel erhalten sie Zusatzpunkte.

Mit etwas Glück gewinnen Sie einen aussergewöhnlichen Eventbesuch für die ganze Klasse!

**LEITFADEN FÜR LEHRPERSONEN:**  
Anleitungen und Hinweise zum **Einsatz von MoneyFit 2** (Oberstufe / Sek I) »

**KOMMENTAR FÜR LEHRPERSONEN:**  
Lernziele, Lösungen und methodisch-didaktische Hinweise zum **Lehrmittel MoneyFit 2** (Oberstufe / Sek I) »

MODUL	INHALTE	ZEIT
<b>Einstieg</b>	Einführung ins Lehrmittel und Kennenlernen der Familie Fischer	½ Lektion
<b>Umgang mit Knappheiten (S. 4–8)</b>	Nutzen, Kaufentscheide, Jugendlohn, Budget, Kosten, Werbung, Schulden	3–4 Lektionen
<b>Arbeit und Lohn (S. 9–13)</b>	Ferienjobs, Wertschöpfungskette, Produktion und Dienstleistung, Werte, Lohnunterschiede, Familienbudget	3–4 Lektionen
<b>Zahlungsverkehr (S. 14–16)</b>	Zahlungsarten, Zahlungsauftrag	2 Lektionen
<b>Eigene unternehmerische Aktivitäten (S. 17–19)</b>	Unternehmer/-in, Businessplan, Finanzen, Budget	2–3 Lektionen
<b>Schulden und Investitionen (S. 20–24)</b>	Rechnen und planen, Budget, Leasing und Kredit, Schulden und Investitionen	3–4 Lektionen
<b>Sparen (S. 25–27)</b>	Sparen, Sparziele, Geldanlage, Anlageformen	2–3 Lektionen
<b>Onlinetalentspiel</b>	Die Schülerinnen und Schüler wählen ihr Talent aus und streben damit eine Karriere auf der Bühne an. Um erfolgreich zu sein, müssen Ressourcen wie Zeit, Geld und Energie gezielt eingesetzt werden. Mit korrekten Antworten auf Fragen zum Finanzwissen gewinnen die Spielerinnen und Spieler Zusatzpunkte.	4 Lektionen

Beispiel: Module «Arbeit und Lohn», «Eigene unternehmerische Aktivitäten» und das Onlinetalentspiel

MODUL	INHALTE	ZEIT
<b>Einstieg</b>	Einführung ins Lehrmittel und Kennenlernen der Familie Fischer	½ Lektion
<b>Umgang mit Knappheiten (S. 4–8)</b>	Nutzen, Kaufentscheide, Jugendlohn, Budget, Kosten, Werbung, Schulden	3–4 Lektionen
<b>Arbeit und Lohn (S. 9–13)</b>	Ferienjobs, Wertschöpfungskette, Produktion und Dienstleistung, Werte, Lohnunterschiede, Familienbudget	3–4 Lektionen
<b>Onlinetalentspiel</b>	Die Schülerinnen und Schüler wählen ihr Talent aus und streben damit eine Karriere auf der Bühne an. Um erfolgreich zu sein, müssen Ressourcen wie Zeit, Geld und Energie gezielt eingesetzt werden. Mit korrekten Antworten auf Fragen zum Finanzwissen gewinnen die Spielerinnen und Spieler Zusatzpunkte.	4 Lektionen

## SZENARIO 2 (10 Lektionen)

### Kernbegriffe und theoretische Zusammenhänge zum Umgang mit Geld erarbeiten, den Umgang mit Ressourcen üben, das Finanzwissen testen und einen Eventbesuch gewinnen

Sie sind Lehrperson an der Oberstufe / Sekundarstufe I und wollen Ihren Schülerinnen und Schülern einen Überblick über die wichtigsten Begriffe und Zusammenhänge der finanziellen Bildung vermitteln.

- Bearbeiten Sie aus allen sechs Modulen ausgewählte Inhalte, um den Schülerinnen und Schülern einen Überblick über das Gebiet Geld und Finanzen zu vermitteln.
- Steigen Sie über den Comic und ausgewählte Diskussionsfragen in das jeweilige Thema ein.
- Gehen Sie auf die Erklärungen der relevanten Begriffe in den «Spotlights» ein. Geben Sie den Schülerinnen und Schülern den Auftrag, Karteikarten (z.B. card2brain.ch) oder ein Mindmap zu den Begriffen zu erstellen.
- Vertiefen Sie Themen und erläutern Sie Begriffe gegebenenfalls mit Übungen aus dem Lehrmittel (siehe Empfehlungen in der Übersicht unten).

- Zur Anwendung und Überprüfung des Gelernten spielen die Schülerinnen und Schüler das Onlinetalentspiel. Mit richtigen Antworten zu Fragen aus dem Lehrmittel gewinnen sie Zusatzpunkte.

Mit etwas Glück gewinnen Sie einen aussergewöhnlichen Eventbesuch für die ganze Klasse!

**LEITFADEN FÜR LEHRPERSONEN:**  
Anleitungen und Hinweise zum **Einsatz von MoneyFit 2** (Oberstufe / Sek I) »

**KOMMENTAR FÜR LEHRPERSONEN:**  
Lernziele, Lösungen und methodisch-didaktische Hinweise zum **Lehrmittel MoneyFit 2** (Oberstufe / Sek I) »

MODUL	INHALTE	ABLAUF	ZEIT
<b>Einstieg</b>	Einführung	Einstieg ins Lehrmittel und Kennenlernen der Familie Fischer	½ Lektion
<b>Umgang mit Knappheiten (S. 4–8)</b>	Nutzen, Kaufentscheide, Jugendlohn, Budget, Kosten, Werbung, Schulden	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comic und Diskussion</li> <li>2. Spotlights: Knappheit, Jugendlohn</li> <li>3. Übung: Jugendlohn-Budget</li> <li>4. Spotlight: Schulden</li> <li>5. Übung: Diskussion Schulden</li> <li>6. Spotlight: Werbung</li> <li>7. Übung: Diskussion über Eigenschaften/Werbung</li> </ol>	1 Lektion

<b>Arbeit und Lohn (S. 9–13)</b>	Ferienjobs, Wertschöpfungskette, Produktion und Dienstleistung, Werte, Lohnunterschiede, Familienbudget	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comic und Diskussion</li> <li>2. Spotlight: Arbeit</li> <li>3. Text: Wertschöpfungskette</li> <li>4. Spotlight: Lohn</li> <li>5. Übung: Recherche Bruttolohn/ Nettolohn</li> <li>6. Spotlights: Lohnunterschied, Familienbudget</li> <li>7. Übung: Familienbudget</li> <li>8. Text: Lohn, Arbeit, Konsum, Produktion</li> </ol>	1 Lektion
<b>Zahlungsverkehr (S. 14–16)</b>	Ablauf Zahlungsauftrag, Zahlungsarten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comic und Diskussion</li> <li>2. Fokus: Zahlungsverkehr</li> <li>3. Text/Übung: Zahlungsarten</li> </ol>	½ Lektion
<b>Eigene unternehmerische Aktivitäten (S. 17–19)</b>	Unternehmer/-in, Businessplan, Finanzen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comic und Diskussion</li> <li>2. Spotlight: Businessplan</li> <li>3. Übung: Finanzen Pausenkiosk</li> </ol>	1½ Lektionen
<b>Schulden und Investitionen» (S. 20–24)</b>	Kaufentscheid, Budget, Leasing, Kredit, Schuld, Investition	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comic und Diskussion</li> <li>2. Übung: Budget Lehrlingslohn</li> <li>3. Spotlight: Leasing und Kredit</li> <li>4. Übung: Kredit vs. Leasing</li> <li>5. Spotlight: Schuld oder Investition</li> </ol>	1 Lektion
<b>Sparen (S. 25–27)</b>	Sparziele, Sparmöglichkeiten, Geldanlageformen, Zins	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comic</li> <li>2. Fokus: Sparen</li> <li>3. Diskussion</li> <li>4. Spotlights: Anlageformen, magisches Dreieck der Geldanlage</li> <li>5. Übung: Anlageformen recherchieren</li> </ol>	1 Lektion
<b>Onlinetalentspiel</b>	Die Schülerinnen und Schüler wählen ihr Talent aus und streben damit eine Karriere auf der Bühne an. Um erfolgreich zu sein, müssen Ressourcen wie Zeit, Geld und Energie gezielt eingesetzt werden. Mit korrekten Antworten auf Fragen zum Finanzwissen gewinnen die Spielerinnen und Spieler Zusatzpunkte.		4 Lektionen

## SZENARIO 3 (4 Lektionen)

# Den Umgang mit Ressourcen üben, das Finanzwissen testen und einen Eventbesuch gewinnen

Sie sind Lehrperson an der Oberstufe / Sekundarstufe I und wollen Ihren Schülerinnen und Schülern im Rahmen der finanziellen Bildung Gelegenheit geben, spielerisch und handlungsorientiert den Umgang mit Geld zu üben.

- Die Schülerinnen und Schüler spielen selbstständig das Onlinetalentspiel.
- Beim Spielen schlagen die Schülerinnen und Schüler die Fragen zum Lehrmittel selbstständig im E-Lehrmittel MoneyFit 2 nach. Mit richtigen Antworten zu Fragen aus dem Lehrmittel gewinnen sie Zusatzpunkte; für den Spielerfolg ist das Lehrmittel aber keine Voraussetzung.

Mit etwas Glück gewinnen Sie einen aussergewöhnlichen Eventbesuch für die ganze Klasse!

**LEITFADEN FÜR LEHRPERSONEN:**  
Anleitungen und Hinweise zum **Einsatz von MoneyFit 2** (Oberstufe / Sek I) »»

**KOMMENTAR FÜR LEHRPERSONEN:**  
Lernziele, Lösungen und methodisch-didaktische Hinweise zum **Lehrmittel MoneyFit 2** (Oberstufe / Sek I) »»

MODUL	INHALTE	ZEIT
Onlinetalentspiel	Die Schülerinnen und Schüler wählen ihr Talent aus und streben damit eine Karriere auf der Bühne an. Um erfolgreich zu sein, müssen Ressourcen wie Zeit, Geld und Energie gezielt eingesetzt werden. Mit korrekten Antworten auf Fragen zum Finanzwissen gewinnen die Spielerinnen und Spieler Zusatzpunkte.	4 Lektionen