

«PRÄP» EINSTIEG MONEYFIT 1

2. ZYKLUS / MITTELSTUFE



2 LEKTIONEN

In dieser Unterrichtseinheit werden die Schülerinnen und Schüler mit dem Lernangebot MoneyFit 1 vertraut und lernen die wichtigsten Grundlagen für den verantwortungsvollen Umgang mit Geld:

- Die SuS wissen, was ein Budget ist und wozu es nützlich ist, z. B. beim Planen eines eigenen Schulprojekts.
- Die SuS können die Budgetposten für ein eigenes Schulprojekt nennen und den «Einnahmen» bzw. «Ausgaben» zuordnen.
- Die SuS können eigene Konsumentenscheide reflektieren und die Vor- und Nachteile von unmittelbarem bzw. aufgeschobenem Konsum nennen.
- Die SuS können Einnahmen und Ausgaben im eigenen Budget abwägen und bei Ungleichgewicht Ausgaben priorisieren und Einsparmöglichkeiten erkennen bzw. Finanzierungsmöglichkeiten ermitteln.

INFRASTRUKTUR UND HILFSMITTEL

- Pro zwei SuS 1 Laptop/Computer oder Tablet mit Internetanschluss
- Beamer, Computer mit Internetanschluss für LP
- Wandtafel
- Lernfilm «Grosse Wünsche – wenig Geld»
www.moneyfit.postfinance.ch > Lernen > Suche «Grosse Wünsche»

VORBEREITUNG LEHRPERSON

- Sich selbst auf moneyfit.postfinance.ch registrieren und Gruppe für die Klasse erstellen.

ANLEITUNG FÜR LEHRPERSONEN:

moneyfit.postfinance.ch > Informieren
> Informationen für Lehrpersonen
> Leifaden für Lehrpersonen

DURCHFÜHRUNG (2 Lektionen)

ZEIT	THEMA	ABLAUF
5min	Einstieg	1. In der Klasse Lernfilm «Grosse und kleine Wünsche» anschauen www.moneyfit.postfinance.ch > Lernen > Suche «Kleine Wünsche» Fazit: Man kann sein Geld auf unterschiedliche Weise ausgeben.
15min	Rollenspiel	1. LP schreibt «Kiosk, Sportgeschäft, Kässeli» mit den entsprechenden Waren und Preisen an die Tafel: z. B. «Süssigkeiten, Hefte»: je 5.-, «Fussball»: 40.-. 2. 1 S erhält 4 x 5.- und entscheidet, was er/sie damit machen will: <ul style="list-style-type: none"> • Am Kiosk Hefte und Süssigkeiten kaufen • Geld sparen/ins Kässeli legen • Geld ausleihen (20.-) und sofort etwas Grosses im Sportgeschäft einkaufen 3. Die anderen SuS diskutieren, ob sie gleich/anders gehandelt hätten und warum. 4. Spiel wiederholen mit 2-3 weiteren SuS 5. Fazit: Man hat eine begrenzte Menge Geld zur Verfügung und muss entscheiden: Was brauche bzw. will ich unbedingt, worauf kann ich verzichten? Spare ich mein Geld um mir später einen grossen Wunsch zu erfüllen?
10min	Einstieg Planungsspiel	1. SuS sammeln an der Tafel Wünsche für ein gemeinsames Klassenprojekt (Ausflug, Veranstaltung, Fest, ...). 2. Auftrag an die SuS: ein Klassenprojekt auswählen und planen!
10min	Einführung Plattform	1. LP projiziert das Planungsspiel auf »» www.moneyfit.postfinance.ch und demonstriert das Vorgehen. »» ANLEITUNG www.moneyfit.postfinance.ch > Informieren > Informationen für Lehrpersonen > Leitfaden für Lehrpersonen
45min	Planungsspiel	1. SuS spielen das Planungsspiel in Zweierteams.
5min	Abschluss	1. Die entstandenen Projekte gemeinsam anschauen bzw. besprechen, wann die Projekte fertig geplant werden können 1. Ein Projekt pro Klasse auswählen und beim Wettbewerb einreichen! »» ANLEITUNG www.moneyfit.postfinance.ch > Informieren > Informationen für Lehrpersonen > Leitfaden für Lehrpersonen

WWW.MONEYFIT.POSTFINANCE.CH