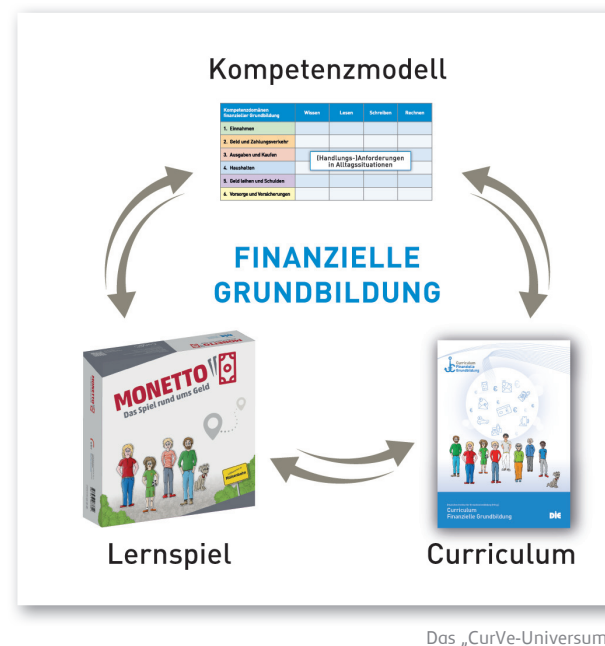


Auf in neue Welten – mit MONETTO spielen und lernen

Einsatzmöglichkeiten in der (Finanziellen) Grundbildung

Monika Tröster und Beate Bowien-Jansen

Spiele haben eine hohe Bildungsrelevanz und können für die Grundbildung neue Lernräume schaffen. Die Spielwelt von MONETTO, entstanden im Projekt „Curriculum und Professionalisierung der Finanziellen Grundbildung - CurVe II“¹, greift authentische und reale Problem- und Fragestellungen rund um die Finanzen des Alltags auf und bietet einen zeitlich begrenzten und durch Regeln strukturierten Raum, in dem unterschiedliche Möglichkeiten zur Problemlösung ausprobiert werden können. Dieser Beitrag ordnet das Lernspiel MONETTO in das „CurVe-Universum“ ein, zeigt vielfältige Einsatzmöglichkeiten für die Praxis auf und gibt Handlungsempfehlungen für Lehrende.



Das „CurVe-Universum“

In der Erwachsenenpädagogik diskutiert man zunehmend, dass Bildungsangebote Grundbildungskompetenzen und Literalität stärker fördern, wenn sie an lebensrelevante Themen angebunden sind. So können einerseits Zugangsbarrieren gemindert und andererseits direkte, alltagsrelevante Probleme thematisiert und mögliche Problemlösungen angeboten werden. Um solche lebensweltnahen Bildungsangebote planen und vorhalten zu können, braucht es flexible, offene und einfach handhabbare Materialien für unterschiedliche Zielgruppen und Alterskohorten (vgl. Mania 2019; Mania/Bowien-Jansen 2020; Winther et al. 2021).

Diese Voraussetzungen erfüllen die Lehr-Lern-Materialien aus dem „CurVe-Universum“; sie sind zielgruppen-übergreifend, lernenden- sowie kompetenzorientiert und können individuell an Lernsituationen angepasst werden (vgl. Mania 2019; Mania/Bowien-Jansen 2020). Mit dem Lernspiel MONETTO erfolgt eine Erweiterung um den Aspekt der Gamification. Wenn der Lernraum zum Spielraum wird, lassen sich beispielsweise Zugangsbarrieren zu Bildungsangeboten verringern und Lernräume auf den privaten und familiären Bereich ausweiten. Spielbasiertes Lernen bietet einen geschützten Rahmen, um

Kompetenzmodell FGB Kompetenzdomäne	MONETTO Aktionskarten	MONETTO Tippkarten	MONETTO Quizkarten	MONETTO Rechenkarten	Curriculum Finanzielle Grundbildung Materialsets und Zusatzmaterialien (ZM)
Einnahmen	34	60	30	30	
	3	5	4	3	Thomas Schultze wird arbeitslos
	4	2	7	6	Max erste Gehaltsabrechnung
	3	13	1	1	Hartz 4 für Familie Müller? (ZM)
	2	2	3	0	Max möchte eine Ausbildung machen (ZM)
	2	7	5	4	Thomas Schultze sucht Arbeit (ZM)
Geld und Zahlungsverkehr	34	60	30	30	
	5	5	3	3	Max eröffnet ein Girokonto
	12	15	3	9	Max nutzt sein Konto
	8	13	0	10	Max möchte sparen (ZM)
Ausgaben und Kaufen	34	60	30	30	
	2	2	5	1	Mustafa braucht ein neues Handy - die Handytarife
	1	9	1	8	Marie plant Monas Geburtstagsfeier
	1	3	2	0	Mustafas Wohnung - die Stromabrechnung
	3	12	4	2	Max Onlineeinkauf - die Retoure (ZM)
	3	2	8	1	Max zieht aus - fixe und variable Kosten (ZM)
	8	22	6	7	Monas Geburtstagsfeier - Marie kauft ein (ZM)
	1	1	0	0	Mustafa möchte seinen Handyvertrag kündigen (ZM)
Haushalten	33	60	30	30	
	7	2	0	1	Marie muss neu rechnen - der Unterhalt für Max fällt weg
	8	20	6	7	Opa Manfred ordnet sein Chaos
	6	6	0	5	Maries Schwangerschaft - neue Ausgaben (ZM)
	2	11	13	10	Mustafa und die Nebenkostenabrechnung (ZM)
Geld leihen und Schulden	32	60	30	30	
	9	12	9	21	Michael möchte einen Gebrauchtwagen kaufen
	13	20	14	9	Opa Manfred hat finanzielle Probleme
Vorsorge und Versicherungen	33	60	30	30	
	19	12	19	19	Mustafa und die Haftpflichtversicherung
	11	15	1	5	Marie und die Altersvorsorge
	7	11	10	6	Oma Matilde und die Rente (ZM)

Tabelle 1: Zuordnung der Spielkarten zu den Curriculum Materialien

authentische und lebensweltnahe Inhalte ohne direkte realweltliche Folgen zu vermitteln (vgl. Winther et al. 2021). MONETTO stellt mit der fiktiven Stadt Maisenbohn eine risikoreduzierte Umwelt dar, in der Lernende stellvertretend für die gewählten Spielfiguren handeln dürfen. Die Charaktere der Spielfiguren – Marie, Michael, Max und Mona sowie Mustafa, Oma Matilde, Opa Manfred und Thomas – lassen ein großes Maß an Identifikationsmöglichkeiten zu.

Die Lehr-/Lernmaterialien aus dem Projekt CurVe II folgen dem Konzept des „Anchored Instruction“ (vgl. Cognition and Technology Group at Vanderbilt 1993) und halten Lehr-Lern-Szenarien vor, die durch einen narrativen Anker authentisch und situations- sowie kontextgebunden sind. Die Situation und der Kontext beim Storytelling sorgen für die notwendige Identifikation und

Motivation im Lernprozess; die Authentizität erhöht die Akzeptanz. Lerninhalte können einzeln oder kollaborativ von den Lernenden selbstständig erarbeitet werden, wobei die Lehrenden idealerweise nur individuell und flexibel begleiten (siehe Absatz „MONETTO – ein neues Spielfeld für Lehrende?!“).

Monetto – ein Baustein im „CurVe-Universum“

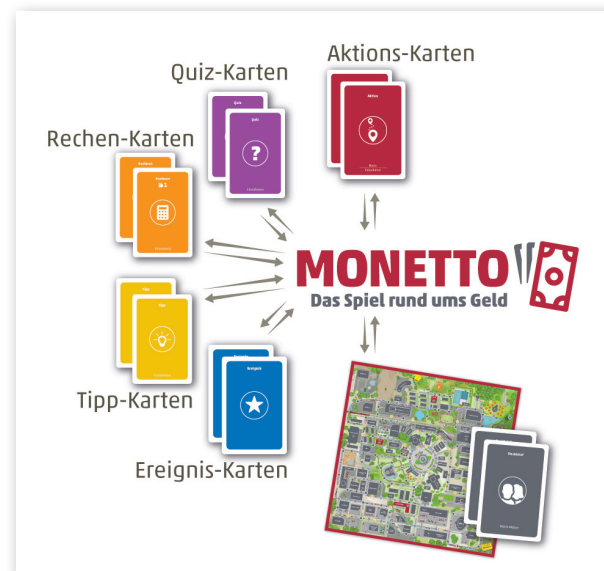
Das Lernspiel ist ein Teil des „CurVe-Universums“ und ergänzt das Kompetenzmodell und das Curriculum. Das Spiel greift alle Handlungsanforderungen der Domänen und Subdomänen des Kompetenzmodells auf und erweitert die Themenbereiche der Curriculum-Materialien (siehe Tabelle 1). Des Weiteren werden insbesondere mit den Ereigniskarten non-kognitive Aspekte im Um-

¹ Das dieser Veröffentlichung zugrunde liegende Vorhaben wird mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen W141 300 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt liegt bei den Autorinnen.

gang mit Geld berücksichtigt. Ein visualisiertes Beispiel eines Spielablaufs beziehungsweise der möglichen Spielzüge einer Spielfigur ist auf den dem Beitrag folgenden Seiten abgebildet. MONETTO ist als Spiel so angelegt, dass verschiedene Spieltaktiken erarbeitet werden und zum Sieg führen können. Zufälle und Würfelglück, aber auch unerwartete Spielereignisse sorgen für Abwechslung und Wandel im Spielverlauf. Des Weiteren ermöglicht das große Spektrum an Spielkarten, immer wieder neue interessante Aspekte zu entdecken – so bleibt es auch bei mehrmaligem Spielen spannend.

Die Bausteine des CurVe-Universums erlauben den Kursleitenden/Lehrenden verschiedene Herangehensweisen für die Angebotsplanung. Nachfolgend einige Anregungen:

- **Das Spiel als Ausgangspunkt**
Das Spielen von MONETTO kann Hinweise geben zu Lernbedarfen und Lerninteressen der Teilnehmenden. Beispielsweise können Lehrende beim Einsatz der Rechenaufgaben schnell erkennen, wo Unterstützung erforderlich ist. Reaktionen auf die Aktionskarten und/oder Tippkarten können Hinweise zu den Lerninteressen und -bedarfen geben. Bei der Planung von passenden Lernangeboten können das Kompetenzmodell und die Materialien aus dem Curriculum genutzt werden.
- **Spielfiguren verweisen auf Inhalte**
Es soll ein Angebot für eine spezifische Zielgruppe geplant werden. Welche Inhalte sind interessant? Anhand der Spielfiguren und deren Lebenssituation können lebenswelt- und alltagsrelevante Lerninhalte ausgewählt werden. Handelt es sich beispielsweise um junge Menschen am Übergang von Schule/Beruf, dann können die Aktionskarten sowie die Curriculum-Materialien zu Max und Mustafa wichtige Hinweise geben. Die Domänen „Geld und Zahlungsverkehr“ oder „Vorsorge und Versicherung“ bieten sich an.
- **Spielen als Vertiefung**
Ergänzend zu bereits existierenden Lernangeboten zu Finanzieller Grundbildung kann MONETTO zur Vertiefung und zur Anwendung des Gelernten eingesetzt werden. Dies gilt auch für einzelne Spielelemente, so kann beispielsweise nur das Quiz gespielt werden. Darüber hinaus kann das Spielen zur Lernkontrolle genutzt werden. Anhand der strategischen Spielzüge, der Art und Weise, wie Spielpunkte gesammelt werden, und der Interaktion der Spielenden lassen sich Lernzuwächse identifizieren.



MONETTO als Werkzeugkiste

MONETTO – eine Werkzeugkiste

MONETTO, ein Baustein im CurVe-Universum, ist nicht nur ein Spiel, sondern dient den Lehrenden in der (Finanziellen) Grundbildung auch als Werkzeugkiste: Es gibt 200 verschiedene Aktionen, 70 unterschiedliche Lebens- und Alltagsereignisse, 360 Tipps für den erfolgreichen Umgang mit Geld, 180 Rechenaufgaben auf drei Niveaustufen und 180 spannende Quizfragen. Außerdem kann das Spielbrett in Form eines Stadtplans von Maisenbohn zu Orientierungsaufgaben einladen. Eine Werkzeugkiste braucht keine konkrete Anleitung oder Handlungsanweisung, sondern bietet eine Auswahl, die zum Ausprobieren einlädt. So kann jede/r das geeignete Werkzeug in der Kiste finden. Tabelle 2 gibt beispielhafte Anregungen, wie die einzelnen Spielmaterialien aus MONETTO flexibel in der Grundbildungs- und Alphabetisierungsarbeit zum Einsatz kommen können.

MONETTO – ein neues Spielfeld für Lehrende?!

MONETTO ermöglicht innovatives Lehren und Lernen (vgl. Winther et al. 2021). Geht es nun um die Lehrenden, so ergeben sich verschiedene Fragen: Welche Rolle kommt den Lehrenden zu – oder müsste man nicht eher von Spielleitung sprechen? Welche Herausforderungen und Möglichkeiten sind für die Lehrenden mit dem Lernspiel verbunden – wie beispielsweise die Bedeutung von non-kognitiven Aspekten im Umgang mit Geld oder der Umgang mit heterogenen Teilnehmendengruppen?

Sinnvoll ist, dass sich die Lehrenden zunächst mit den Spielregeln und der Spielanleitung vertraut machen, um dann zu entscheiden, welche Spielvarianten für ihre Lerngruppe geeignet sind. Empfohlen wird, in einer Domäne/einem Bereich zu spielen. Zur Wahl stehen:

SPIELMATERIAL

QUIZKARTEN

- sind ein Spiel im Spiel
- lassen Wissen trainieren
- unterstützen die Aneignung von Fachbegriffen
- bieten Anlass zu Rechercheaufgaben

RECHENKARTEN

- bieten einen Pool an Rechenaufgaben in drei verschiedenen Niveaustufen
- haben direkten Bezug zum Alltag und zur Lebenswelt
- sind in Kombination mit dem interaktiven Rechenguide auch zum Selbstlernen geeignet
- bieten Anlass zur Diskussion verschiedener Lösungswege

TIPPKARTEN

- eignen sich für individuelle Leseübungen
- unterstützen den Umgang mit Fachbegriffen und Wissen
- schaffen Diskussionsanlässe
- regen den Erfahrungsaustausch an
- regen zur Reflexion an
- fördern die Lernenden als Experten in eigener Sache heraus

AKTIONSKARTEN

- stellen narrative Anker dar
- bieten Schreibansätze im Sinne des kreativen Schreibens
- lassen Identifikationen mit den Spielfiguren und/oder Lebenssituationen zu
- erlauben den Transfer der Situation in den eigenen Erfahrungsraum
- bieten ein breites Spektrum an unterschiedlichen Alltagssituationen
- berücksichtigen vielfältige spezifische Ausgangssituationen

EREIGNISKARTEN

- bieten ebenfalls zahlreiche Gesprächsanlässe
- werfen einen Blick auf kritische Lebensereignisse, Risiken und Chancen
- bieten Anlass non-kognitive Kompetenzen im Umgang mit Geld zu fokussieren
- ermöglichen den Transfer in den eigenen Erfahrungsraum
- fördern Lernende als Experten in eigener Sache zu agieren

SPIELBRETT

- lässt die Orientierung auf Stadtplänen trainieren
- fördert räumliches Denken
- lädt zu einer Entdeckungsreise ein

ANWENDUNGSBEISPIELE

Die Quizfrage „Was ist kein Elementar-Schaden?“ bietet Anlass für eine Internet-Recherche. Rechercheaufgaben fördern Lesekompetenz sowie digitale Kompetenzen. Diskutieren Sie die Ergebnisse mit den Teilnehmenden im Hinblick auf Vertrauenswürdigkeit, Wahrheitsgehalt, Bedeutung für die jeweilige Lebenssituation etc. Die Lernenden können sich so als Experten in eigener Sache erfahren und eigene Entscheidungskriterien festlegen.

Verschiedene Lösungswege der Aufgabe 71 „Marie Lieblingskekse sind im Angebot für 1,49€. Sie kauft vier Packungen. Wie viel muss sie zahlen?“

Lösungsweg 1: Multipliziere den Preis für eine Packung mit 4. Rechne: $1,49€ \cdot 4 = 5,96€$.
Lösungsweg 2: Addiere vier Mal den Preis von 1,49€. Rechne: $1,49€ + 1,49€ + 1,49€ + 1,49€ = 5,96€$
Tipp fürs Kopfrechnen: Überschlage. Runde dazu 1,49€ auf 1,50€ auf. Rechne: $4 \cdot 1€ + 4 \cdot 0,50€ = 4€ + 2€ = 6€$. Marie muss ungefähr 6 € zahlen.
Des Weiteren kann die Eingabe der Werte und Operatoren im Taschenrechner erläutert sowie die schriftliche Addition und Multiplikation thematisiert werden. Der interaktive Rechenguide bietet flexible und individuelle Optionen.

„Vermeide ‚Stand-by‘ bei Multimedia-Geräten (TV, Radio, Computer). Du sparst Energie und Kosten (bis zu 60€ im Jahr).“ Dieser Tipp aus der Domäne „Haushalten“ regt einen Austausch zum Einsparen von Strom und Kosten im Haushalt an. Es können die Verhältnismäßigkeit des finanziellen Einsparpotenzials, der ökologische Fußabdruck oder Nachhaltigkeit reflektiert und diskutiert werden. Die Lernenden können eigene Erfahrungen einbringen und erleben bzw. erweitern die eigene Expertise.

Opa Manfred überlegt: „Ich kann mir die neue PIN für meine Girocard nicht merken. Ich brauche eine Wunsch-PIN.“ Die Teilnehmenden können zu der Aktion eine Geschichte schreiben, die erzählt, welche nächsten Schritte Opa Manfred unternimmt. Alternativ können die Opa Manfred einen Brief schreiben über eigene Erfahrungen zum Einprägen der PIN. Ergänzend kann der sichere Umgang mit Geheimzahlen thematisiert und diskutiert werden.

Zu konträren Diskussion kann das folgende Ereignis führen: „Du findest auf der Straße eine Geldbörse. Du gibst sie ab. Du bekommst 1 Münze Finderlohn.“ Eigene Erfahrungen und Wertvorstellungen sowie faire Verhaltensweisen können diskutiert werden. Die Teilnehmenden können aus der Sicht ihrer Spielfigur argumentieren. So wird ein persönlicher Schutzraum geschaffen.

Die Lernenden werden aufgefordert, bestimmte Orte in Maisenbohn zu suchen. Mögliche Fragen: Wo ist der nächste Bäcker zu Mustafas Wohnung? Welchen Weg muss die Feuerwehr zur Unfallstelle einschlagen? Wo ist wohl Oma Matildes Lieblingscafé? Welche Freizeitmöglichkeiten bietet Maisenbohn?

Tabelle 2: Anregungen zur individuellen Nutzung der Spielmaterialien

Einnahmen, Geld und Zahlungsverkehr, Ausgaben und Kaufen, Haushalten, Geld leihen und Schulden sowie Vorsorge und Versicherungen. Darüber hinaus kann es zu Beginn hilfreich sein, nicht alle Spielkarten zu nutzen, sondern eine Auswahl zu treffen. Beispielsweise können die Spielkarten nach ihrem Textumfang ausgewählt werden – das bietet sich insbesondere bei den Tippkarten an. Es kann aber auch innerhalb einer Domäne nach bestimmten Inhalten strukturiert werden, beispielsweise können in der Domäne „Vorsorge und Versicherungen“ nur die Karten gewählt werden, die Altersvorsorge thematisieren. Im Sinne einer Ermöglichungsdidaktik können die Lehrenden Lerngelegenheiten bereitstellen und so gestalten, dass sie flexibel und sukzessive angepasst, ausgebaut und erweitert werden können.

Spielleiterin oder Coach?!

Insbesondere bei fortgeschrittenen Lerner*innen/Spieler*innen oder in heterogenen Gruppen kommt es mehr und mehr darauf an, dass die Lehrenden als Lernbegleiter*in oder Coach agieren. Ihre Begleitung bietet eine Orientierung, die nicht mehr Unterstützung gibt als momentan notwendig (Scaffolding). Die Spielenden lernen zunehmend stärker voneinander (Peer-Learning) und spielen eigenständiger. Nächste Schritte könnten dann sein, dass nicht nur in einer Domäne, sondern in zwei oder mehreren gespielt wird. Zum Beispiel lässt sich die Domäne „Ausgaben und Kaufen“ sehr gut mit der Domäne „Haushalten“ verknüpfen, da es viele Schnittmengen gibt. Auch die Domäne „Geld und Zahlungsverkehr“ kann gut mit „Geld leihen und Schulden“ kombiniert werden. Eine andere Variante könnte sein, dass die Spielenden zwei oder mehr Aktionen gleichzeitig bearbeiten, und so die strategischen Herausforderungen erhöht werden.

Von Vorteil ist, wenn die Lehrenden spielaffin sind und die didaktischen Implikationen des Lernarrangements, die MONETTO bieten kann, offensiv angehen. Spielt jemand eher ungerne oder ist skeptisch, so lässt sich MONETTO dennoch als Werkzeugkiste, wie oben näher ausgeführt, nutzen. So können einzelne Spielkarten zu ausgewählten Themen als Gesprächsanlass verwendet werden und/oder zum kreativen Schreiben anregen. Das gilt gleichermaßen auch für die Quiz-, Tipp- oder Ereigniskarten – beispielsweise bei Fragen zu Nachhaltigkeit und Ökologie beim Stromsparen. Ausgehend davon können Diskussionen und/oder Recherchen angeregt werden. Die Rechenkarten bieten einen großen Pool an alltagsrelevanten Rechenaufgaben auf verschiedenen Niveaustufen, die passgenau eingesetzt werden können. Ergänzend kann der online angebotene interaktive Rechenguide mit visualisierten Lösungswegen und Erklärvidéos die Selbstlernprozesse unterstützen.

Einstellungen, Werthaltungen und Emotionen zum Thema Geld – eine Herausforderung?

Zu einem gelingenden Umgang mit Geld und Finanzen gehören auch non-kognitive Kompetenzen. Überzeugungen, Werthaltungen, Motivationen und Wünsche, aber auch Emotionen wirken oft unbewusst (vgl. Tröster/Bowien-Jansen 2019). Daher sind Selbstreflexion, Austausch und Perspektivwechsel hilfreich, um mehr Aufschluss über das eigene Handeln zu bekommen und (getroffene) Entscheidungen zu überdenken¹.

Anregung/Übung zur Selbstreflexion:

Reflektieren Sie folgende Aussagen. Stimmen Sie (eher) zu oder nicht? Was fällt Ihnen dazu ein?

- Über Geld spricht man nicht.
- Geld verdirbt den Charakter.
- Mir macht es Freude, Geld auszugeben.
- Ich kann mit Geld gut umgehen.
- Ich weiß nicht genau, wie viel Geld ich monatlich ausbebe.
- Geld macht nicht glücklich, aber es beruhigt.

Was meinen Sie?

- Geld ist wichtig, weil ...
- Geld bedeutet für mich....
- Wenn ich 100.000 Euro gewinnen würde, würde ich...

Neugierig geworden?

Viel Freude beim MONETTO-Spielen.

¹ Im Rahmen der Curriculumentwicklung ist die „Methodensammlung Finanzielle Grundbildung“ mit ergänzenden Arbeitsblättern entstanden, die sich mit den non-kognitiven Aspekten beim „Umgang mit Geld“ beschäftigt. www.die-bonn.de/curve/content/PDF/Methodensammlung.docx.

Materialien zum Beitrag

- Auf den folgenden Seiten finden Sie einen visualisierten Spielablauf zu MONETTO
- Curriculum Finanzielle Grundbildung: www.die-bonn.de/curve/curriculum
- Materialsets: www.die-bonn.de/curve/materialsets
- MONETTO: www.die-bonn.de/curve/lernspiel_monetto
- und www.wbv.de/monetto
- Spielanleitung: www.die-bonn.de/curve/lernspiel_monetto
- Online-Quiz: www.die-bonn.de/curve/lernspiel_monetto
- Interaktiver Rechenguide: ab Mai 2022 unter www.die-bonn.de/curve/lernspiel_monetto

Literatur

- Cognition and Technology Group at Vanderbilt (1993): Designing learning environments that support thinking: the Jasper series as a case study. In: Thomas M. Duffy, Joost Lowyck und David H. Jonassen (Hg.): Designing learning environments for constructive learning. New York: Springer Verlag. S. 1-36.
- Mania, Ewelina (2019): Curriculum für die (Finanzielle) Grundbildung: Anforderungen aus Praxisperspektive. In: Der pädagogische Blick 27 (2). S. 78-90.
- Mania, Ewelina / Bowien-Jansen, Beate (2020): Didaktik der Finanziellen Grundbildung. In: ALFA-Forum. Zeitschrift für Alphabetisierung und Grundbildung (97). S. 40-43.
- Tröster, Monika / Bowien-Jansen, Beate (2019): Sensibel für Finanzielle Grundbildung. Studienmaterialien und Handlungsempfehlungen. Bielefeld: wbv media.
- Winther, Esther / Paeßens, Jessica / Tröster, Monika / Bowien-Jansen, Beate (2021): Spielend lernen: Monetto – das Lernspiel für die Finanzielle Grundbildung. In: Hessische Blätter für Volksbildung (4). S. 53-70. DOI: 10.3278/HBV2104W006.



© Marco Rothburst

Über die Autorinnen

Monika Tröster

Monika Tröster ist seit 1993 Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Deutschen Institut für Erwachsenenbildung e.V. (DIE) und hat verschiedene nationale und transnationale Projekte zur Grundbildung geleitet, seit 2016 leitet sie das Projekt „Curriculum und Professionalisierung der Finanziellen Grundbildung“ (CurVe II).

Troester@die-bonn.de



© Marco Rothburst

Beate Bowien-Jansen

Beate Bowien-Jansen ist Wissenschaftliche Assistentin am DIE. Sie studiert „Bildung und Medien eEducation“ an der Fernuniversität in Hagen. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind (Finanzielle) Grundbildung und digitale Medien in der Bildung.

Bowien-Jansen@die-bonn.de

MONETTO

Das Spiel rund ums Geld

Michael auf dem Weg zum Ziel – ein Beispiel in Bildern

MONETTO – es geht um die Müllers und das liebe Geld. Familie Müller, Oma Matilde, Opa Manfred, Mustafa und Thomas leben in Maisenbohn.

Eine typische Kleinstadt in Deutschland. Alle möchten ihre Finanzen im Griff behalten. Jeder Tag bringt neue Herausforderungen!

SPIELAUFBAU UND START



- Du wählst die Spielfigur Michael.
- Ein Steckbrief gibt Infos zu Michael.
- Start ist beim Haus der Familie Müller.
- Es gibt 2 Münzen Startkapital.
- Ziehe eine Aktionskarte.

Michael Müller

- 40 Jahre
- verheiratet mit Marie Müller
- Vater von Mona
- Lagerist
- Zusatz-Qualifikation in Form eines Staplerscheins
- sehr gutmütig
- Fußballfan
- liebt schnelle Autos

Aktion 4P

BfD Bank

Online Einkaufen spart Zeit. Dafür brauche ich aber eine Kreditkarte. Die beantrage ich jetzt!!

3 Tipps
5 Münzen

Geld und Zahlungsverkehr

1. SPIELZUG

- Michaels Ziel ist die BfD-Bank.
- Auf dem Weg muss er 3 Tipps sammeln und 5 Münzen.
- Er würfelt eine 2.
- Er geht 2 Felder nach rechts. Er erreicht ein Quizfeld und zieht eine Quizkarte.
- Richtig! Die Visacard ist eine Kreditkarte. Das gibt 2 Punkte.



+2 Punkte

Quiz 2P

Was ist richtig?
Die Visacard ist eine...

- A Kreditkarte
- B Kundenkarte
- C Rabattkarte
- D Kontokarte

richtig: A

2. SPIELZUG

- Michael würfelt eine 3 und zieht 3 Felder nach oben.
- Er erreicht ein Rechenfeld und zieht eine Rechenkarte.
- Er wählt eine Karte für 1 Münze.
- Angebot A ist günstiger. Richtig gerechnet. Er bekommt 1 Münze.



+1 Münze

Rechnen 1

Aufgabe 33

Michael will eine Kreditkarte. Er hat zwei Angebote:
Angebot A für 19,50 € im Jahr und Angebot B für 10,50 € im Halbjahr.
Was ist günstiger?

Lösung: Angebot A

3. SPIELZUG

- Michael würfelt eine 5.
- Mit einer 5 erreicht er das Tippfeld am Schloss-Museum.
- Er zieht eine Tippkarte mit einem wichtigen Hinweis.
- Dafür bekommt Michael 1 Punkt.



+1 Punkt

Tipp 1P

Halte die Geheimzahl (PIN) deiner Girocard oder Kreditkarte wirklich geheim. Verrate sie niemandem. Schreibe sie nicht auf. Gib sie an Geldautomaten oder an der Kasse immer verdeckt ein.

4. SPIELZUG

- Michael würfelt eine 6.
- Er erreicht das nächste Tippfeld an der Kirche.
- Er zieht eine weitere Tippkarte.
- Auch der Tipp ist hilfreich.

Jetzt hat er 2 Tipps und 3 Münzen.
Er braucht nur noch 1 Tipp und 2 Münzen.

+1 Punkt



5. SPIELZUG

- Michael hatte eben eine 6.
- Er darf direkt noch einmal würfeln.
- Noch eine 6. Er zieht 6 Felder weiter bis zum Ereignisfeld und zieht eine Ereigniskarte.
- Glück gehabt. Überstunden bringen ihm 2 Münzen.

Jetzt braucht er nur noch 1 Tipp.
Dann kann er das Ziel BfD-Bank ansteuern.

+2 Münzen



6. SPIELZUG

- Direkt noch einmal würfeln - wegen der 6.
- Michael hat eine 1. Er zieht ein Feld weiter nach links zur Stadtbibliothek.
- Hier gibt es eine Tippkarte zum Aufbewahren von Girokarten und Kreditkarten.
- Außerdem ist eine gewürfelte 1 ein Glücksbringer. Michael bekommt Muffin. Das gibt 3 Zusatzpunkte.

+1 Punkt

+3 Punkte



7. SPIELZUG

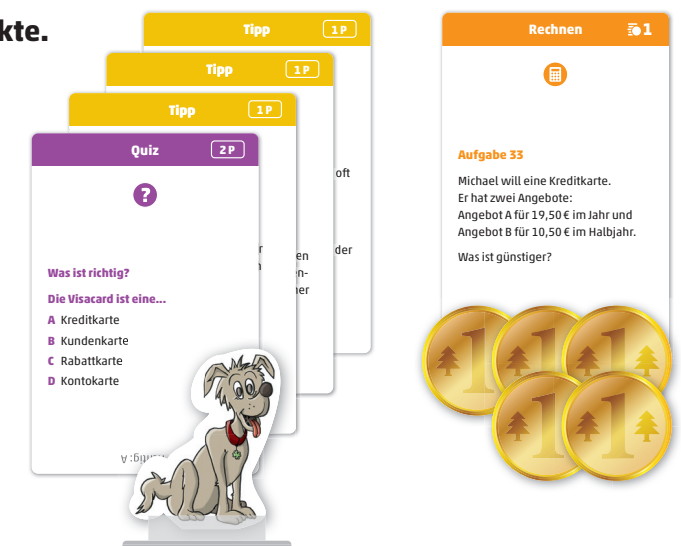
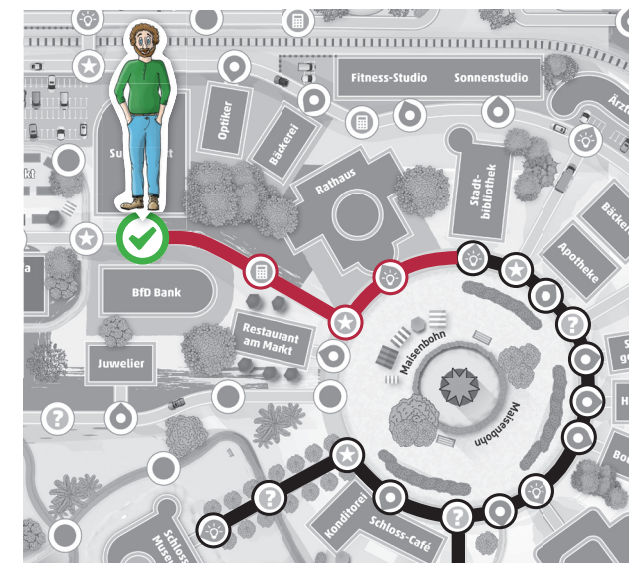
- Michael würfelt eine 4.
- Klasse! Die BfD Bank wird erreicht.
- Er ist am Ziel. Jetzt werden die Punkte gezählt.

PUNKTE ZÄHLEN

Herzlichen Glückwunsch! Michael hat **13 Punkte**.

- 2 Punkte Quiz
- + 3 Punkte Tipp
- + 5 Punkte Münzen
- + 3 Punkte Muffin

- = 13 Punkte



Weitere Informationen zu **MONETTO** finden Sie unter dem folgenden Link:
www.die-curve.de/lernspiel_monetto



Bestellungen unter:
www.wbv.de/monetto



Impressum

Herausgeber: Deutsches Institut für Erwachsenenbildung – Leibniz-Zentrum für Lebenslanges Lernen e.V. (DIE), Bonn

Entwicklung: Monika Tröster (DIE),
Beate Bowien-Jansen (DIE)

Mitarbeit: Mara Winkens (DIE)

Wissenschaftliche Leitung: Prof. Dr. Esther Winther,
Universität Duisburg-Essen (UDE)

Design/Illustration: Sebastian Goedecke,
Medienarchitekten Bonn

Fotos: Adobe Stock

Vertrieb und Herstellung: wbv Publikation,
Bielefeld, www.wbv.de/monetto

Bonn, 2022

Das dieser Veröffentlichung zugrunde liegende Vorhaben wird mit Mitteln des Bundesministerium für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen W 141300 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autorinnen.