



## Medienwelten

Unterrichtsmaterial zur Finanzbildung  
in den Klassenstufen 3 bis 6

## Impressum

5. überarbeitete Auflage, Hamburg 2024

Verantwortlich: finlit foundation gGmbH  
Steindamm 71, 20099 Hamburg  
Telefon: +49 40 2850 2597  
info@finlit.foundation  
www.finlit.foundation

Konzeption und Umsetzung: Helliwood media & education im fjs e. V., Berlin

Bildnachweis: Titel: shutterstock.com/AShvets, S.3: Matthias Oertel,  
<https://www.matthiasoertel.de>; Grafiken: shutterstock.com – insbesondere Macrovector  
und drumcheg

Druckerei: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Gustav-Holzmann-Straße 2,  
10317 Berlin

Die Inhalte der Unterrichtsmaterialien können in der vorliegenden Fassung im schulischen  
Umfeld in unveränderter Form nicht kommerziell genutzt und vervielfältigt werden.

Haftungsausschluss: Alle Angaben wurden sorgfältig recherchiert und zusammengestellt.  
Für die Richtigkeit und Vollständigkeit des Inhaltes sowie für zwischenzeitliche Änderun-  
gen übernehmen wir keine Gewähr.

# Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

wir freuen uns, dass Sie in unser Unterrichtsmaterial reinschauen. Denn das heißt, Sie haben wie wir Lust, sich mit dem Thema Finanzkompetenz zu beschäftigen und mit Ihren Schüler\*innen über Geld zu sprechen.

Geld gehört zu unserem Alltag. Und trotzdem scheint es ein unausgesprochenes Gesetz zu sein: Über Geld spricht man nicht! Dabei haben finanzielle Entscheidungen oft wesentliche Konsequenzen für das weitere Leben und gerade unsichere Zeiten zeigen, wie wichtig es ist, auch auf unvorhergesehene Ereignisse finanziell vorbereitet zu sein. Finanzkompetenz ist eben auch ein Stück Lebenskompetenz. Und genau diese Kompetenz sollten Kinder möglichst früh erlernen und in den Genuss finanzieller Bildung kommen.

Darum sprechen wir in diesem Material über Geld, Finanzen und auch über Schulden. Denn: Schulden sind wichtig und besser als ihr Ruf. Sie sind essenziell für unser Wirtschaftssystem und erlauben jedem von uns eine höhere finanzielle Flexibilität. Problematisch wird es dann, wenn Menschen ihren Verpflichtungen nicht mehr nachkommen können und in die Überschuldung geraten. Und mit fast 6 Mio. überschuldeten Erwachsenen in Deutschland geschieht das leider viel zu oft.

Wir setzen uns für das Thema Finanzkompetenz ein, weil wir davon überzeugt sind, dass finanzielle Bildung der Schlüssel zu selbstbewussten und mündigen Verbraucher\*innen ist und Menschen vor Überschuldung bewahren kann.

Ihnen als Lehrkraft kommt dabei eine besondere Rolle zu. Nur wenige Kinder erlernen in ihrem Elternhaus den verantwortungsvollen Umgang mit Geld und Finanzen. Gemeinsam mit Ihnen wollen wir Kinder im Alter von neun bis dreizehn Jahren (Klasse 3 bis 6) in finanziellen Angelegenheiten auf das echte Leben vorbereiten und



so jedem Kind die Chance auf Finanzkompetenz ermöglichen.

Mit unserem Material möchten wir Sie inspirieren und konkrete Ideen aufzeigen, wie Sie Finanzwissen im Unterricht vermitteln können. Wir unterstützen Sie mit einem am Rahmenlehrplan ausgerichteten und modularen Lehrangebot. So können Sie wichtige Lehrplanthemen besprechen und gleichzeitig Finanzwissen vermitteln.

Lassen Sie uns gemeinsam die kommende Generation besser auf den verantwortungsvollen Umgang mit Geld im Alltag vorbereiten.

Viel Spaß mit ManoMoneta!

Ihr Team der finlit foundation

PS: Ihre Meinung ist uns wichtig und wir freuen uns, wenn Sie das Material mit ihrem Feedback kontinuierlich bereichern: [https://fb.tipp.fm/3593\\_Feedback.htm](https://fb.tipp.fm/3593_Feedback.htm)



# Medienwelten der Kinder

Besonders beim Handy/Smartphone zeigt sich, dass es sich hierbei mittlerweile um einen täglichen Begleiter handelt und die Geräte einen festen Platz im Alltag der 6- bis 13-Jährigen gefunden haben, knapp die Hälfte der Kinder (47 %) nutzen dies jeden oder fast jeden Tag. (KIM-Studie 2022)

## Die bunte Welt der Medien

Mit steigendem Alter sind Kinder in den unterschiedlichsten Medienwelten unterwegs. Angebote wie YouTube, Netflix, Instagram, Snapchat, Whats-App und TikTok sind inzwischen Alltag. Aber auch die Welt der digitalen Spiele übt eine große Anziehungskraft aus, und dies unabhängig von der jeweiligen Plattform.



Doch wenn Kinder sich allein in der Online-Welt bewegen, stoßen sie immer wieder auf Inhalte, mit denen sie überfordert sind.

Die Spielewelt lockt dabei auch mit finanziellen Angeboten – In-App-Käufen –, die schnelleres Vorankommen, Outfits oder spezielle Moves versprechen. Auch wenn diese Gegenstände für das Spiel nicht unbedingt notwendig sind, ist die Verlockung riesig, denn sie

bedeuten Prestige in der Peer-group. Ist dann auch noch ein entsprechendes Zahlungsmittel in einem

Spielgerät hinterlegt, ist die Überraschung über Kosten meist groß.

Einen ähnlich großen Einfluss üben die Influencer\*innen – die Popstars der digitalen Welt – auf Kinder aus. Sie zeigen, was gerade „in“ ist. Sie posten in allen gängigen sozialen Netzwerken zu Mode, Beauty, Fitness, Ernährung, Reisen oder

Computerspielen und genießen dabei regelrechten Kultstatus. Kinder können dabei kaum trennen, ob diese Empfehlung aus eigenem oder aus wirtschaftlichem Interesse heraus ausgesprochen wird.

Neben vielen Chancen, die die Online-Welt bietet, stellt sie Kinder oftmals vor Entscheidungen, deren Konsequenzen sie noch nicht ermessen können. Daher ist es notwendig, Kinder vor allem für den verantwortlichen Umgang mit „echtem“ Geld in der Online-Welt zu sensibilisieren und sie auf die Stolpersteine aufmerksam zu machen.

## Bezug zu den Rahmenlehrplänen

Das Thema Medien taucht in den Rahmenlehrplänen in verschiedenen Facetten auf. So sieht die Empfehlung im Rahmen des Sachunterrichts und der Gesellschaftswissenschaften die Analyse von Einflussfaktoren für Kaufentscheidungen über alle Medien hinweg vor. Im Fokus des Unterrichts stehen dabei die Alltagserfahrungen der Schüler\*innen.

## Das Unterrichtsmaterial

Mit dem vorliegenden Material tauchen die Schüler\*innen spielerisch in verschiedene Aspekte der Medienwelt ein. Dabei steht die Reflexion über ihren Umgang mit Social Media und Influencer\*innen, Spielen und In-App-Käufen sowie die Verwendung von Gutscheinen im Fokus. Die Schüler\*innen lernen, wie sie mit schwierigen Situationen umgehen können, um selbstbewussteste Entscheidungen zu treffen.

# ManoMoneta im Unterricht

ManoMoneta bietet vielfältige Einsatzmöglichkeiten, die von einer klassischen Unterrichtsstunde über ein Finanzthema bis hin zu thematischen Projekttagen und -wochen reichen.

Entlang eines detaillierten Stundenverlaufs für eine Doppelstunde bietet das Unterrichtsmaterial integrierte Wissenskarten mit digitalen Erweiterungen, ein Schülerportfolio, Finanzgeschichten sowie eine Kinderwebseite.

Die Wissenskarten dienen dem Wissensaufbau und ermöglichen über einen QR-Code Zugang zu einer digitalen Lernwelt zum Selbstlernen.

Das Schülerportfolio kann zur Festigung, Vertiefung und Differenzierung des Unterrichts in der Schule und zu Hause eingesetzt werden.

Mit alltagsnahen Aufgaben fördern die Finanzgeschichten über das Storytelling die Problemlösefähigkeit im Team.

Das digitale Kinderangebot unter [mein.manomoneta.de](http://mein.manomoneta.de) bietet spielerische Anregungen zum selbstständigen Lernen im Unterricht oder zuhause rund um die Finanzwelt von ManoMoneta.

Das gesamte Unterrichtsmaterial gibt es ebenfalls für die Themen Konsum, Finanzen weltweit, Wohnen, Budgetplanung und Arbeit.



# Kompetenzen

Die Schüler\*innen setzen sich über die ihnen bekannten Medienwelten mit ihrem Konsumverhalten auseinander, erkennen Werbemittel wie In-App-Käufe und Influencer\*innen und betrachten finanzielle Risiken, auf die sie beim Medienkonsum stoßen können.



## Fach- und Methodenkompetenz

Die Schüler\*innen

- › reflektieren ihren Umgang mit Geld im Kontext von Werbung und Medien.
- › vergleichen ihre Wahrnehmung innerhalb der Lerngruppe.
- › erkennen potenzielle Risiken und hinterfragen Konsumententscheidungen.



## Aktivitäts- und Handlungskompetenz

Die Schüler\*innen

- › setzen digitale Angebote gezielt ein, um sich ein Thema zu erschließen.
- › lösen komplexe Rätsel zu einem Thema.
- › lernen Entscheidungen selbstständig zu treffen.



## Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schüler\*innen

- › arbeiten im Team, um gemeinsam Aufgaben zu lösen.
- › tragen ihre Ergebnisse im Plenum vor und begründen diese.
- › pflegen einen respektvollen Umgang miteinander und respektieren Meinungen anderer.



## Personale Kompetenz

Die Schüler\*innen

- › bringen ihr vorhandenes Wissen in den Unterricht und die Gruppenarbeit ein.
- › übernehmen in der Gruppenarbeit für sich selbst Verantwortung.
- › vertreten ihre Meinung im Plenum.

# Unterrichtsverlauf

## 1. Phase: Sensibilisierung

**Vorbereitung:** Bitten Sie die Schüler\*innen, zur nächsten Unterrichtsstunde Fotos ihrer Lieblingsstars von YouTube, Instagram oder TikTok mitzubringen. Die Schüler\*innen sollen gezielt darauf achten, ob diese Personen Werbung machen. Nutzen Sie hier noch nicht den Begriff „Influencer\*innen“, denn dieser soll im Unterricht thematisiert werden.

Über die → Methode: Lernleine stellen die Schüler\*innen ihre Lieblings-Online-stars vor, erklären, woher sie diese kennen, und lernen, dass Influencer\*innen die Werbeträger von heute sind.

### 1.1 Einstieg mit der Lernleine

Beginnen Sie die Stunde damit, dass Sie die Fotos der Schüler\*innen an einer Leine (→ Methode: Lernleine) aufhängen. Hängen Sie Influencer\*innen, die gezielt Werbung machen, an das eine Ende der Leine und an das andere Ende die, die dies nicht tun. Lassen Sie die Schüler\*innen erklären, warum sie sich für eine dieser Personen entschieden haben, was sie tut und wofür sie Werbung macht und was sie an ihr mögen.

**Sozialform:** Plenum | **Material:** Methodenblatt

Bringen Sie Bilder von Werbestars aus Ihrer Zeit mit und hängen Sie diese ebenfalls auf.

## Phase 2: Erarbeitung

Die Schüler\*innen setzen sich mithilfe von analogen/digitalen Wissenskarten, digitalen Wissensbausteinen und zwei Rätselformaten mit Werbung und Influencer\*innen sowie In-App-Käufen und Gutscheinen auseinander.

### 2.1 Erläuterung der Rätsel

Legen Sie vier Arbeitsgruppen fest, die in ihrer Leistungsstärke in etwa ausgeglichen sind. Erklären Sie die → Methode: Escape Room. Innerhalb der Arbeitsgruppen können die Schüler\*innen Rollen verteilen (z. B. Zeitwächter, Vorleser etc). Jede Gruppe erhält für die weitere Arbeit zunächst die entsprechenden → Wissenskarten. Die Schüler\*innen lesen diese durch und loggen sich mit dem QR-Code auf einem Tablet/Laptop (auch Smartphone ist möglich) ein und erhalten so weitere Informationen zum Lösen der Rätsel.

**Sozialform:** Plenum | **Material:** Wissenskarten



Die **interaktiven Wissenskarten** in unserer digitalen Lernwelt: Werbung, In-App-Kauf, Influencer, Gutschein

[https://fb.tipp.fm/3313\\_EduDesk\\_Wissenskarten\\_Medienwelten.htm](https://fb.tipp.fm/3313_EduDesk_Wissenskarten_Medienwelten.htm)

## Differenzierung: Storytelling

Nutzen Sie die Geschichten von Mia und Paul zum Thema Medienwelten als Alternative zum hier vorgeschlagenen Rätsel oder knüpfen Sie mit den Geschichten in einer weiteren Unterrichtseinheit an das Gelernte an. Alle Materialien finden Sie auf der Website unter „Finanzgeschichten“.

**Alternative:** Wenn Sie keine Laptops/Tablets zur Verfügung haben, können Sie die digital hinterlegten Wissensbausteine auch am Whiteboard oder einem PC und Beamer am Levertisch aufrufen und gemeinsam durchgehen.

## 2.2 Aufgaben lösen

Teilen Sie jetzt die → Arbeitsblätter (Seiten 12–19) für das Rätsel aus. Auf Basis des angeeigneten Wissens bearbeiten die Schüler\*innen die Rätsel. Geben Sie den Schüler\*innen in Phase 2.1 und 2.2 ausreichend Zeit, um die Rätsel bearbeiten zu können. Sie können beispielsweise an der Tafel einen Timer laufen lassen, der ca. 40 Min. anzeigt. Weisen Sie darauf hin, dass immer nur die farblich gekennzeichneten Buchstaben in das Lösungswort übertragen werden. Achtung: Für das Lösungswort sind immer zwei Teams nötig.

**Sozialform:** Gruppenarbeit | **Material:** Arbeitsblätter 1–8, Methodenblatt

## Phase 3: Auswertung/Sicherung

Die Schüler\*innen präsentieren ihre Lösungen und reflektieren das Gelernte über Impulsfragen.

### 3.1 Rückmeldungen zur Aufgabenumsetzung

Lassen Sie aus den jeweiligen Gruppen einen Schüler/eine Schülerin die Lösung präsentieren. Sammeln Sie die Wortmeldungen auf und fragen Sie, was eher leicht- und was schwergefallen ist. Fragen Sie die Schüler\*innen:

- Hast du dir schon einmal etwas gekauft, weil eine Influencerin/ein Influencer es gut findet?
- Hast du schon einmal für ein In-App-Angebot Geld ausgegeben und wenn ja in welcher App und wofür?

Beenden Sie die Unterrichtsstunde mit einem Hinweis darauf, dass man Werbung hinterfragen und bei In-App-Angeboten die Augen offen und das eigene Budget im Blick halten sollte. **Optional:** Stellen Sie in Aussicht, dass sie in einer weiteren Stunde die Finanzgeschichten mit Mia und Paul aufgreifen werden.

**Sozialform:** Plenum



Bestellen Sie das Finanzspiel und einen Klassensatz Schüler-Portfolios kostenlos unter: [www.manomoneta.de](http://www.manomoneta.de)

## Vertiefung: Portfolio

Nutzen Sie die Seiten 4–7 im Portfolio, um das Gelernte zu vertiefen. Die Seiten 8/9 können Sie als Forscheraufgabe für zu Hause aufgeben. Für leistungsschwächere Lerngruppen können Sie das Portfolio auch als Einstieg in den Unterricht nutzen.

# Für den Lehrertisch

Zeit	Inhalt	Sozialform	Medien/Material
15 Minuten	<b>1.1 Einstieg mit der Lernleine</b> Einstieg in das Thema über eine Lernleine mit Stars der Online-Szene	Plenum	Methode: Lernleine Bilder, Leine, Wäscheklammern
15 Minuten	<b>2.1 Erläuterung der Rätsel</b> Erklärungen zur Gruppenarbeit und Austeilen der Arbeitsmaterialien	Plenum	Arbeitsblätter 1–8 Wissenskarten
45 Minuten	<b>2.2 Aufgaben lösen</b> Wissen unter Einsatz von Medien erarbeiten und Rätsel lösen	Gruppenarbeit	Methode: Escape Room Laptops/Tablets/Smartphones
15 Minuten	<b>3.1 Feedback zur Aufgabenumsetzung</b> Auflösen der Rätsel und mündliches Sammeln der Erfahrungen	Plenum	Arbeitsblatt mit Lösungswort

# Methode: Lernleine

## Methodeninfo



15–20 Min.



10–35 Teilnehmer



Plenum

## Lernphase



**Einsteigen**

Erarbeiten  
Integrieren  
Auswerten

## Material & Medien

Schnur/Leine

Wäscheklammern

Bildmaterial

## Die Methode

Die Lernleine ist eine gängige Unterrichtsmethode, die zur Präsentation von Ergebnissen, zur Erfassung von Fragen oder zur Abbildung von Prozessen dient. Darüber hinaus eignet sich die Befestigung von Bildern im Klassenraum auch zur Visualisierung und zum Einstieg in ein neues Thema.

## Didaktisches Ziel

Die Lernleine bietet sich an, um über eine Aktivität mit den Schüler\*innen ins Gespräch zu kommen. Bringen die Schüler\*innen eigene Bilder mit, haben sie auch einen hohen emotionalen Bezug und sind somit motiviert, ihre Bedürfnisse zu kommunizieren.

## Ablauf

- > Spannen Sie im Klassenraum eine Leine, die quer durch den Raum oder entlang einer Wand verläuft. Hängen Sie das entsprechende Bildmaterial mit Wäscheklammern auf oder bitten Sie die Schüler\*innen, ihre mitgebrachten Ausdrucke an der Leine zu befestigen.
- > Wenn die Schüler\*innen eigene Bilder mitgebracht haben, können sie kurz erzählen, um wen es sich handelt und warum sie dieses Bild gewählt haben. Dann gehen sie nach vorne und hängen ihr Bild an die Leine. Wenn Sie das Bildmaterial stellen, bitten Sie die Schüler\*innen, zu einem Bild ihrer Wahl 2 bis 3 Sätze zu sagen.
- > Lassen Sie das Bildmaterial für weitere Reflexionsphasen während der gesamten Unterrichtsstunde im Klassenraum hängen.

# Methode: Escape Room

## Die Methode

Die Methode Escape Room für den Unterricht basiert auf den Escape Games, bei denen Menschen in einem Raum eingeschlossen werden, aus dem sie sich anhand von Hinweisen und Accessoires in einer vorgegebenen Zeit befreien sollen. Im schulischen Kontext beschäftigen sich die Schüler\*innen thematisch mit einer Reihe von Rätseln, um innerhalb einer vorgegebenen Zeit die Lösung zu finden.

## Didaktisches Ziel

Der hohe Spaßfaktor motiviert die Schüler\*innen, sich lange mit einer Thematik zu befassen und sich dabei selbstständig Wissen anzueignen. Dies führt zu großen Erfolgserlebnissen. Der kollaborative Charakter von Escape Rooms erfordert eine hohe soziale Kompetenz und fördert den Teamgeist und den respektvollen Umgang miteinander.

## Ablauf

- › Bereiten Sie Ihren Escape Room vor (hier: Wissenskarten, Arbeitsblätter, Laptops/Tablets). Erklären Sie den Schüler\*innen und Schülern ausführlich, wie die Arbeitsphase ablaufen wird.
- › Führen Sie dann den Escape Room durch. Lassen Sie den Schüler\*innen Zeit, um sich mit den Rätseln zu befassen. Versuchen Sie die Phase möglichst lange laufen zu lassen. Die Schüler\*innen sollen sich selbst organisieren und die Rätsel im Team lösen.
- › Sollten Sie die Schüler\*innen in Gruppen eingeteilt haben, die unterschiedliche Aufgaben gelöst und Themen bearbeitet haben, bauen Sie eine Abschlussphase ein, in der die Ergebnisse vorgestellt und verglichen werden können. Lassen Sie sich auch den Lösungsweg erklären.

## Methodeninfo



30–50 Min.



1–40 Teilnehmer



Plenum

## Lernphase



Einsteigen

**Erarbeiten**

Integrieren

Auswerten

## Material & Medien

Laptop/Tablet/Smartphone

Internetzugang

Optional: Whiteboard

Arbeitsblätter 1–8

Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Gruppe:  
Werbung/  
Influencer

## Arbeitsblatt 1: Werbung

Mia und Paul, unsere zwei Finanzforscher, stehen vor einer kniffligen Aufgabe. Die Rätsel auf den Arbeitsblättern führen euch durch ein Buchstabenlabyrinth zu einem geheimen Lösungswort.

Lest euch zuerst die Wissenskarten durch. Folgt dann dem QR-Code, der euch zu weiteren spannenden Texten, Videos und Bildern leitet.

Sammelt die richtigen Buchstaben und tragt sie der Reihe nach in die farbige gekennzeichneten Kästchen ein.

### Was ist keine Werbung?

Eine Gebrauchsanweisung

S

Ein Spot, der im Fernsehen läuft

I

Ein Internetstar, der ein Produkt bewirbt

M

### Was ist das Ziel von Werbung?

Werbung will zum Kauf anregen

P

Werbung soll die Stadt bunter machen

K

Werbung soll Menschen unterhalten

R



### Warum machen Unternehmen Werbung?

Um das viele Geld, das sie verdienen, gut zu nutzen

T

Um zwischen allen anderen Produkten aufzufallen

A

Um die Herstellung der Produkte bezahlen zu können

L

								S
--	--	--	--	--	--	--	--	---

Name \_\_\_\_\_

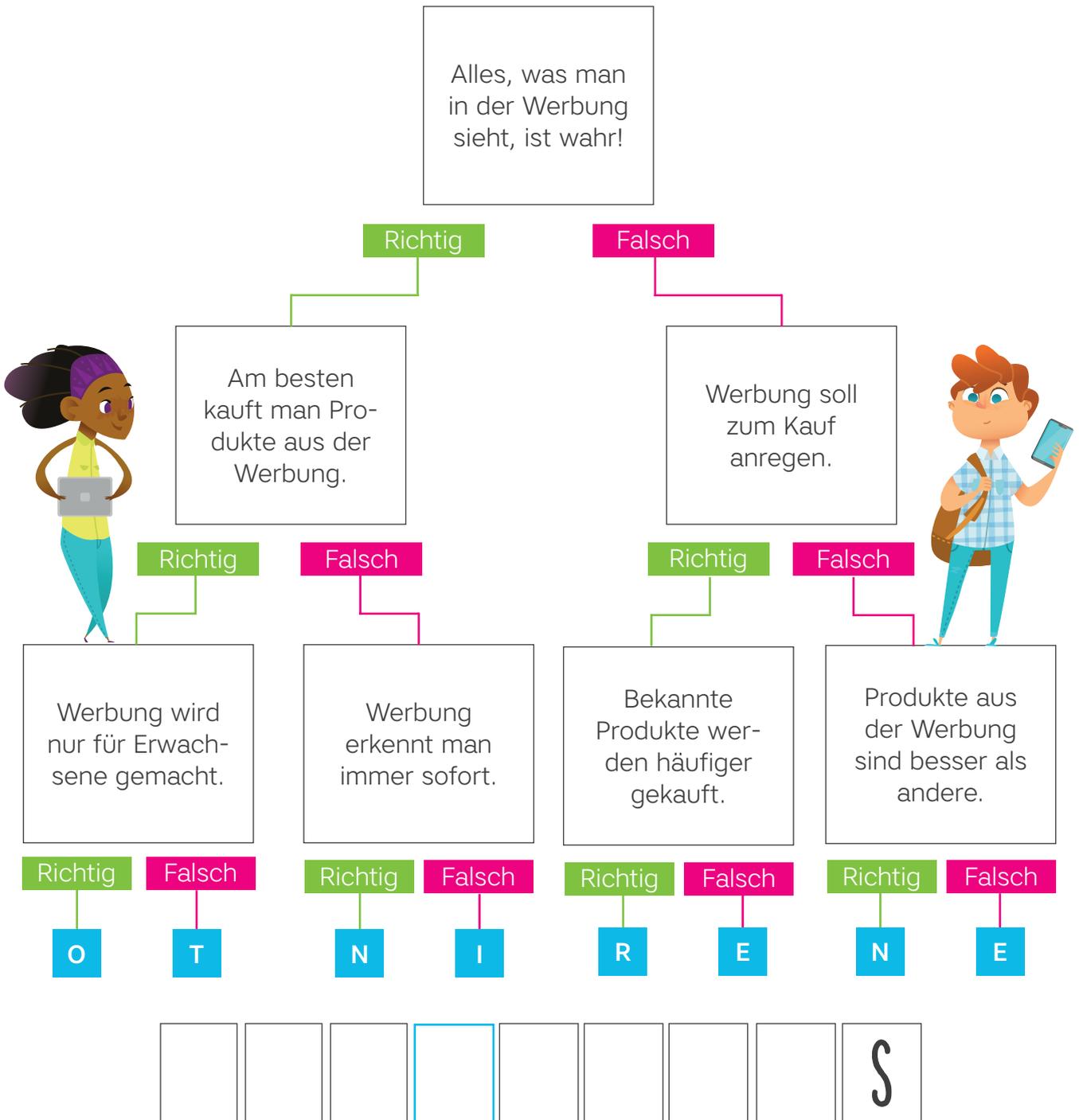
Klasse \_\_\_\_\_



# Arbeitsblatt 2: Werbung

Wie wirkt Werbung eigentlich?

Beantwortet die Fragen jeweils mit „Richtig“ und „Falsch“, bis ihr am Ende des Fragenbaums angelangt seid. Tragt dann den Buchstaben in das farbig gekennzeichnete Kästchen ein.



Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_



# Arbeitsblatt 3: Influencer

Wisst ihr, was ein Influencer ist? Beantwortet die Fragen und tragt die Buchstaben in die farbig gekennzeichneten Kästchen unten ein. Jetzt habt ihr es schon fast geschafft.

## Was bedeutet das Wort Influencer?

- F**
- N**
- R**

## Wer ist ein Influencer?

- O**
- U**
- K**



## Wie kommunizieren Influencer mit ihren Fans?

- A**
- R**
- C**

Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Gruppe:  
Werbung/  
Influencer

# Arbeitsblatt 4: Influencer

Jetzt wisst ihr ja, was ein Influencer ist. Aber wisst ihr eigentlich auch, wie Influencer ihr Geld verdienen?

Wenn ihr dieses Rätsel geschafft habt, dann findet ihr auch das Lösungswort.

Influencer können auch Werbung machen.

Richtig Falsch

Werbung mit Influencern ist sehr erfolgreich. Werbung soll zum Kauf anregen.

Richtig Falsch Richtig Falsch

Für jeden Like bekommt ein Influencer 1 Euro. Manche Influencer verdienen ihr Geld mit Tipps. Influencer sein ist ein Hobby. Sie verdienen kein Geld. Wenn Influencer etwas verkaufen, bekommen sie Geld.

Richtig Falsch Richtig Falsch Richtig Falsch Richtig Falsch

O H A K L E R N

S

Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Gruppe:  
In-App-Kauf/  
Gutschein

## Arbeitsblatt 5: In-App-Kauf

Mia und Paul, unsere zwei Finanzforscher, stehen vor einer kniffligen Aufgabe. Die Rätsel auf den Arbeitsblättern führen euch durch ein Buchstabenlabyrinth zu einem geheimen Lösungswort.

Lest euch zuerst die Wissenskarten durch. Folgt dann dem QR-Code, der euch zu weiteren spannenden Texten, Videos und Bildern leitet.

Sammelt die richtigen Buchstaben und tragt sie in die farblich gekennzeichneten Kästchen ein.

### Was kann man bei einem In-App-Kauf kaufen?

Ein Handy mit coolen Apps

K

Kleidung, die gerade total angesagt ist

T

Zusätzliche Funktionen für eine App

B

### Womit kann man einen In-App-Kauf bezahlen?

Mit einer Kreditkarte oder einem Gutschein

O

Mit Bargeld

M

Mit einer Flatrate

A



### In welchen Apps werden besonders viele In-App-Käufe angeboten?

In Apps zum Onlineshopping

C

In sozialen Netzwerken

R

In Spiele-Apps

N

						E			L
--	--	--	--	--	--	---	--	--	---

Name \_\_\_\_\_

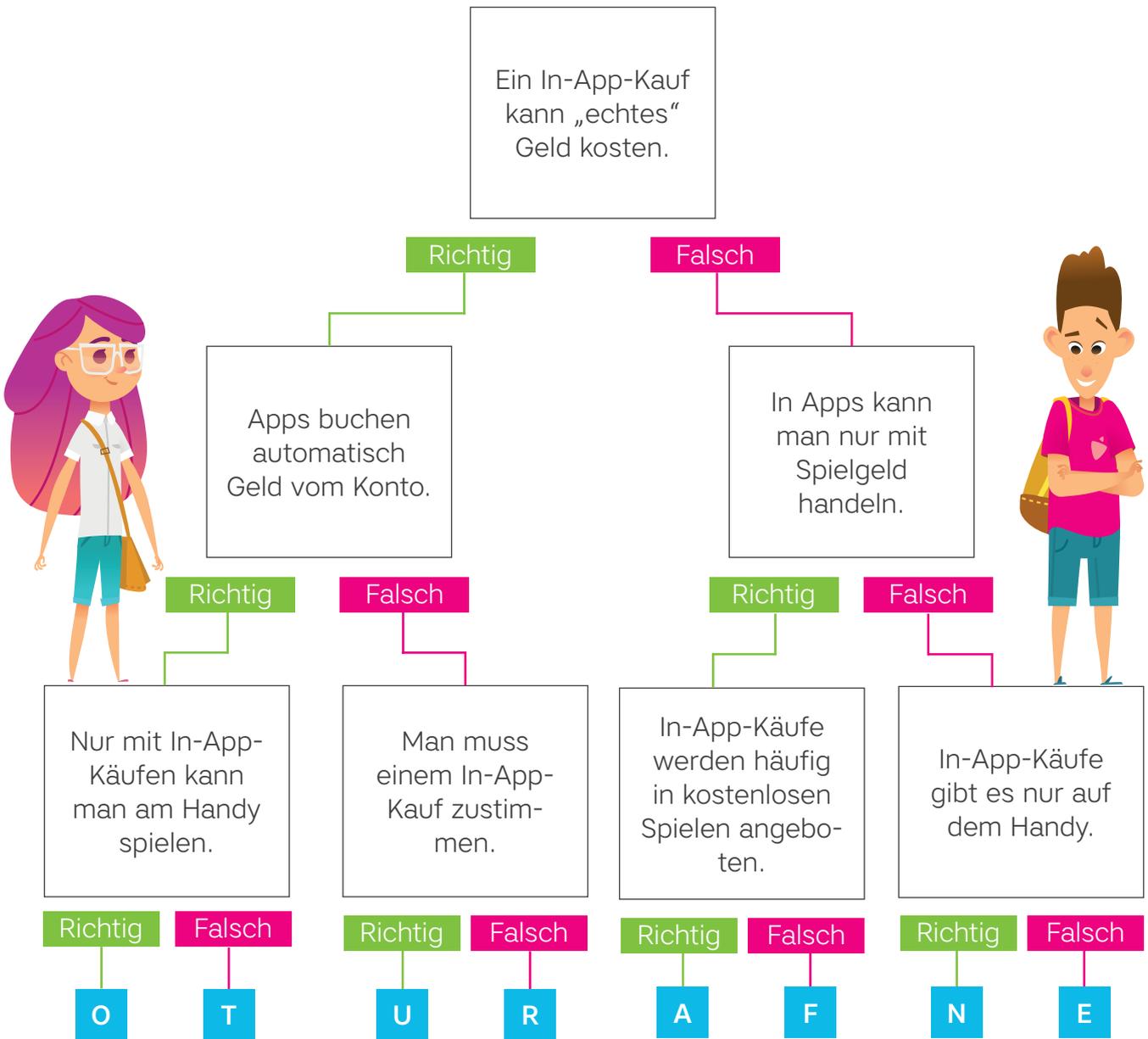
Klasse \_\_\_\_\_

Gruppe:  
In-App-Kauf/  
Gutschein

# Arbeitsblatt 6: In-App-Kauf

Worauf sollte man bei In-App-Käufen achten?

Beantwortet die Fragen jeweils mit „Richtig“ und „Falsch“, bis ihr am Ende des Fragenbaums angelangt seid. Tragt dann den Buchstaben in das farbig gekennzeichnete Kästchen ein.



Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Gruppe:  
In-App-Kauf/  
Gutschein

## Arbeitsblatt 7: Gutschein

In-App-Käufe kann man auch mit einem Gutschein bezahlen. Aber wisst ihr ganz genau, was ein Gutschein eigentlich ist?

Die Fragen helfen euch auf die Sprünge. Mit den richtigen Buchstaben habt ihr nun auch das Lösungswort gefunden.

### Ist ein Gutschein kostenlos?

Nein, einen Gutschein muss man kaufen

S

Ja, ein Gutschein ist ein kostenloses Geschenk

Q

Das kommt auf den Gutschein an

I

### Wo kann man mit Gutscheinen bezahlen?

An jedem Laden an der Kasse

B

In jedem Online-Shop

M

Nur dort, wo der Gutschein gilt

L



### Wie lange sind Gutscheine gültig?

Gutscheine sind ein Jahr gültig

K

Steht kein Datum auf dem Gutschein, ist er drei Jahre gültig

V

Gutscheine gelten, solange man lebt

U

□ □ □ □ □ □ E □ □ □ L

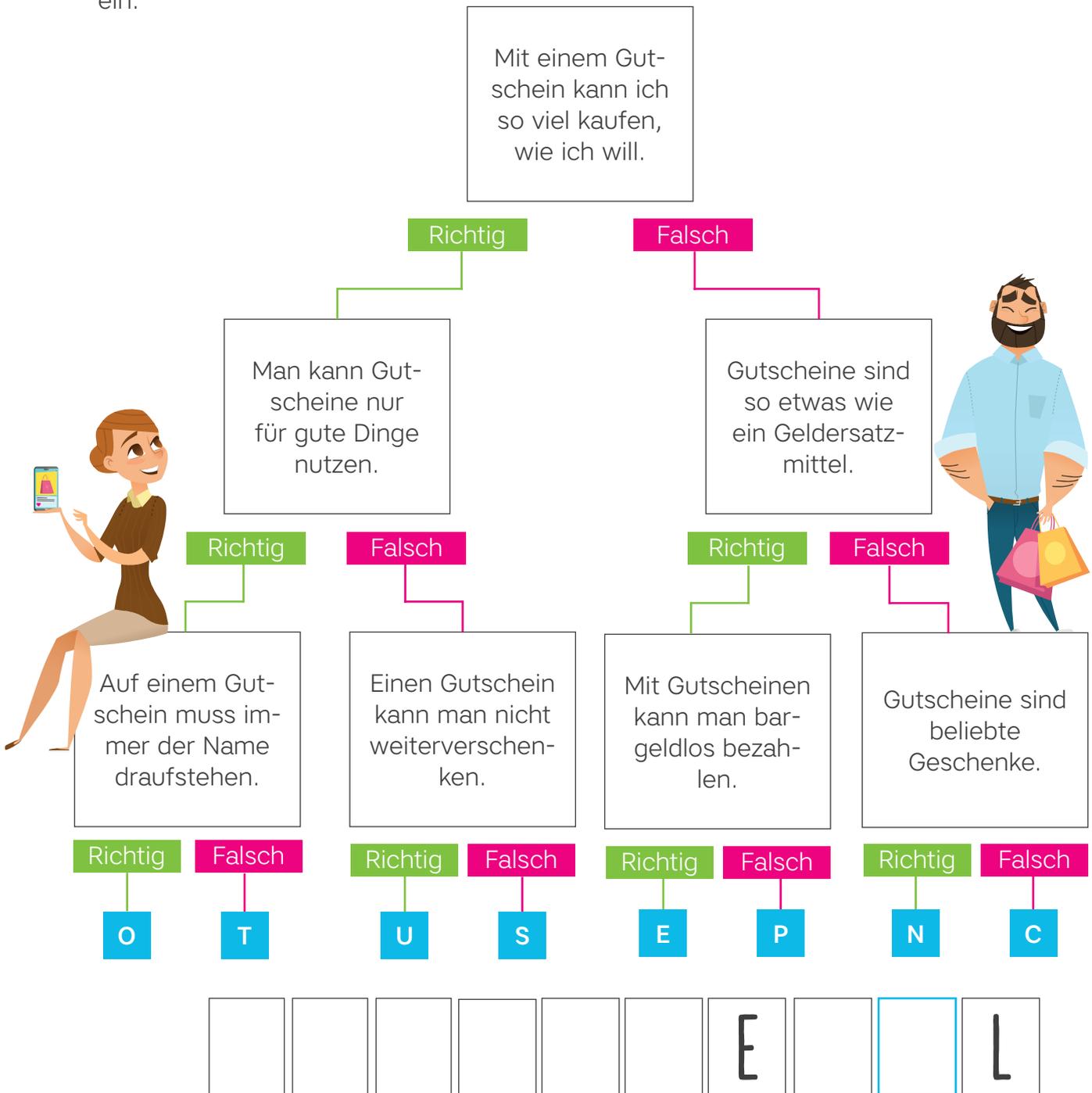
Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Gruppe:  
In-App-Kauf/  
Gutschein

# Arbeitsblatt 8: Gutschein

Endspurt! Jetzt wollen wir von euch noch wissen, was die Vorteile von Gutscheinen sind. Wenn ihr es wisst, dann folgt dem Fragenbaum und tragt den letzten Buchstaben in das farbig gekennzeichnete Kästchen ein.



# Hintergrund: Influencer-Werbung

Viele YouTuber\*innen und Instagram-Influencer\*innen nutzen ihre Reichweite und verdienen mit Produktplatzierungen in ihren Beiträgen viel Geld. Doch besonders Kindern und Jugendlichen fällt es schwer, diese Werbeinhalte von anderen Inhalten der „Stars“ zu unterscheiden. (SCHAU HIN)

## Werbung in sozialen Medien

Neben den etablierten Werbeformaten nehmen das Influencer-Marketing und die -Werbung rasante Fahrt auf. Influencer\*innen teilen ihr Leben, ihre Ideen und Meinungen zu bestimmten Themen öffentlich und bauen sich so eine Community aus Follower\*innen auf, die ihnen vertrauen und mit der sie via Social Media aktiv in direktem Kontakt stehen.

Durch den emotionalen Zugang zu ihren Follower\*innen und den hohen Authentizitätsgrad sind Influencer\*innen für Unternehmen wertvolle Werbeträger und werden für Produktplatzierungen entlohnt. Das betrifft alle Branchen – von Mode über Drogerie- und Kosmetikartikel bis hin zu Reisen, Computerspielen und Lifestyle.

Die Entlohnungsmodelle werden individuell vereinbart, wobei beliebte Influencer\*innen viel Geld verdienen können. Ausschlaggebend für die Höhe der Vergütung ist unter anderem die Anzahl der Follower\*innen. Werbeplattformen sind Kanäle wie YouTube, Instagram, Snapchat und TikTok, die von der Zielgruppe viel genutzt werden.

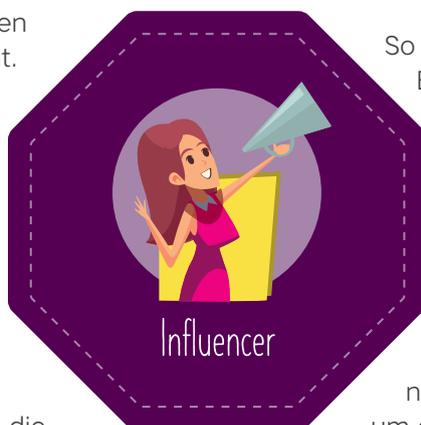
Was locker daherkommt, als säße man zufällig im Wohnzimmer vor der Kamera und gäbe seinen Freund\*innen dabei noch schnell ein paar ausgefeilte Schminktipps, ist gut durchdachte Marketingstrategie. Denn das Wohnzimmer ist in der Regel ein Studio und die Kamera nicht das eigene Handy, sondern eine professionelle Kameraausrüstung, bedient von einem Filmteam.

## Kennzeichnungspflicht von Werbung

Die Authentizität der Influencer\*innen trägt dazu bei, dass Eigeninszenierung, Meinung und Werbung geschickt miteinander verschmelzen und die Werbung dadurch großen Erfolg bei der Zielgruppe hat.

Der Rundfunkstaatsvertrag sieht vor, dass Werbung für Kinder als solche kenntlich gemacht wird. Wann es sich bei Influencer\*innen-Marketing um Werbung handelt und wie diese ausgezeichnet wird, hat der Bundesgerichtshof (BGH) am 09. September 2021 entschieden.

So müssen Influencer\*innen, die ein Entgelt für ihre Leistungen erhalten, einen Werbehinweis am Anfang der Beiträge, bzw. in Stories und Videos platzieren. Egal wie gekennzeichnet wird, oberste Regel ist, dass Werbung auf den ersten Blick erkennbar sein muss. Und trotzdem können Kinder oftmals nicht gut unterscheiden, ob es sich um gut gemeinte Tipps ihrer Vorbilder oder doch schon um Werbung handelt.



## Influencer\*innen beeinflussen

Der Einfluss der Internetstars ist enorm und sollte nicht unterschätzt werden. Verschiedene Studien belegen, dass Influencer\*innen-Marketing nicht nur Einfluss auf das Kaufverhalten junger Menschen hat, sondern darüber hinaus Körperunzufriedenheit und Essstörungen nach sich zieht oder sogar Depressionen auslöst. Umso wichtiger ist es, Kinder frühzeitig aufzuklären und dafür zu sorgen, dass sie sich mit Werbeformaten kritisch auseinandersetzen.

# Hintergrund: In-App-Kauf

Ob Messenger, Bildbearbeitung, Spiele oder Produktivität: Der App-Markt in Deutschland erzielt einen neuen Rekord. Rund 3,4 Milliarden Euro werden 2022 mit mobilen Apps für Smartphones und Tablets umgesetzt. (Bitkom e. V. 2022)

## Höher, schneller, weiter

Wie der Name schon sagt, bieten In-App-Käufe die Möglichkeit, in einer App zusätzliche Funktionen zu kaufen oder freizuschalten. Die meisten In-App-Käufe werden in der Spielewelt angeboten, und das auf dem Handy und auf Tablets. 78 % der Rekordsumme werden laut Bitkom auf dem App-Markt durch In-App Käufe erwirtschaftet.

Für die Spielenden bietet ein Kauf beispielsweise das Weiterkommen von einem Level zum nächsten oder Accessoires, die Held\*innen schöner, stärker und geschickter machen oder gar ein neues Leben verleihen und damit die Gewinnchancen erhöhen. Das Erfolgsrezept liegt darin, dass die Spiele und Apps kostenlos heruntergeladen werden können und erst im Laufe des Spiels Kaufangebote unterbreiten, denen nicht nur Kinder kaum widerstehen können.

Eines der erfolgreichsten Spiele mit In-App-Käufen war Clash of Clans. Aber auch das vor allem bei Jungs sehr beliebte Spiel Fortnite: Battle Royale hat mehrere Millionen Euro durch In-App-Käufe eingespielt. Gekauft werden Outfits, Gleiter, Spitzhacken und Tanzbewegungen, und dies, ohne Spielvorteile zu erwerben.

## Aus Schaden wird man klug

Die KIM-Studie (2022) hat gezeigt, dass 70% aller Kinder Zugang zum Internet haben, mehr als die Hälfte im Alter von 10-11 Jahren ein eigenes

Smartphone hat und immer mehr Kinder digitale Medien ohne Begleitung von Erwachsenen nutzen. Das Spieleangebot für Kinder und Jugendliche wächst, die Faszination ist groß, der Reiz zu kaufen ungebremst und die Nachrichten verzweifelter Eltern, deren Kinder Unsummen investiert haben, nehmen zu. Sicherlich tragen vor allem die Eltern die Verantwortung und sollten ihren Kindern keine mobilen Geräte überlassen, auf denen sie ungehindert auf die Kreditkarte zugreifen können. Aber auch Guthabekarten sind kein Garant für ausbleibende Folgekosten.



Neben vielen Unterstützungsangeboten für Eltern weisen auch die Hersteller mobiler Betriebssysteme (iOS, Android) darauf hin, dass bei Geräten, die von Kindern genutzt werden, in jedem Fall Jugendschutzeinstellungen in den Apps und Geräten aktiviert werden sollten. So können gerade In-App-Käufe explizit blockiert werden. Gut zu wissen: In der

Regel haben Eltern die Chance, die von ihren minderjährigen Kindern erzeugten Kosten durch In-App-Käufe rückgängig zu machen.

## Orientierung geben

Da In-App-Käufe nicht per se schlecht sind, ist es hilfreich, mit Kindern darüber zu sprechen und sie für Kosten dieser Art zu sensibilisieren. Kinder sollten gemeinsam mit ihren Eltern beraten, ob ein Kauf angemessen erscheint. Dabei kann es auch hilfreich sein, zu überlegen, was man mit dem Geld sonst alles kaufen könnte.





# OhMoney

## Finanzsicher durch starten!



### Finanzsicher durchstarten

OhMoney zeigt dir, wie du dich beim Thema Geld zurechtfindest.



#### Lernpfade

Hier findest du alle interaktiven Lernvideos mit wichtigen Tipps für die Welt der Finanzen.

Los geht's



#### Unterrichtsideen

Lehrkräfte finden hier spannende Impulse zur Finanzbildung im Unterricht.

Hier entlang

### Alle Videos hier bei OhMoney

Zu den Lernpfaden



Entdecken Sie unser Finanzbildungsangebot für die Klassen 7 bis 10:

[www.oh-money.de](http://www.oh-money.de)

