

ManoMoneta



Finanzgeschichten

Storytelling mit ManoMoneta

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: 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 Änderungen übernehmen wir keine Gewähr.

Die Finanzgeschichten

Alltagsnahes Storytelling

ManoMoneta ist eine Bildungsinitiative der finlit foundation und legt den Fokus auf Finanzbildung in den Klassenstufen 3–6. Das Ziel ist, Schüler*innen im Umgang mit Geld zu stärken und so zu verantwortungsvollen und nachhaltigen Konsument*innen auszubilden. Je früher eine Sensibilisierung im Umgang mit Geld erfolgt, desto mehr kann ein bewusstes Verhalten erlernt werden.

Mit dem spannenden und crossmedialen ManoMoneta-Lehrangebot werden die Kinder für sechs unterschiedliche Finanzthemen – aus dem Blick ihres kindlichen Erfahrungshorizontes – sensibilisiert und im eigenen Handeln gestärkt.

Das Storytelling mit den Finanzgeschichten ist neben den Unterrichtsideen und dem Schülerarbeitsheft „Mein Finanzportfolio“ ein Teil des Lehrangebots von ManoMoneta. Die Finanzgeschichten bieten den Kindern einen spielerischen Zugang zu Finanzzusammenhängen und machen sie mit wichtigen Begriffen rund um die Themenbereiche Konsum, Medienwelten, Budgetplanung, Wohnen, Arbeit und Finanzen weltweit vertraut.

In 12 spannenden Geschichten, in denen Mia, Paul, Emma und Philipp sich in verzwickten finanziellen Situationen wiederfinden, erarbeiten die Schüler*innen spielerisch gemeinsam Lösungen. Die Situationen knüpfen unmittelbar an das Erfahrungspotenzial der Kinder an – und das ganz unabhängig vom jeweiligen Vorwissen. Die binnendifferenzierte Aufgabenstellung des Storytellings ermöglicht innerhalb der Lerngruppe unterschiedliche Herangehensweisen. Gelöst werden die Herausforderungen in den Finanzgeschichten mit kreativen Lösungsideen, bei denen viel Fantasie und Einfallsreichtum gefragt ist.



ManoMoneta: Wissenskarten

Analog zu den Finanzbegriffen in den Geschichten finden Sie in der digitalen Lernwelt von ManoMoneta Wissenskarten, die neben Definitionen mit zahlreichen weiteren Informationen verlinkt sind und den Schüler*innen eine einfache Einstiegsmetapher zum Thema Finanzen bieten.

Wissenskarten

Über den QR-Code gelangen Sie in die digitale Lernwelt von ManoMoneta.

Alternativ können Sie den folgenden Link nutzen: https://fb.tipp.fm/3389_Edu-desk_Titelseite.htm

Kompetenzförderung

Ausgangssituation

In Deutschland sind fast 6 Mio. Erwachsene überschuldet. Häufig ist der Grund dafür der falsche Umgang mit Geld sowie fehlende Finanzkompetenz. Auch jüngere Menschen sind bereits einem Konsumdruck ausgesetzt und fühlen sich oftmals nicht ausreichend auf den Umgang mit Geld vorbereitet. Ob In-App-Käufe, Online-Shopping oder Streaming-Dienste – der Alltag von Kindern wird schon sehr früh von zahlreichen finanziellen Gepflogenheiten geprägt.



Kompetenzziele

Ein verantwortungsvoller Umgang mit Geld ist von besonderer Bedeutung. Mit dem Storytelling von ManoMoneta werden die Schüler*innen in ihrer eigenen Erfahrungswelt abgeholt und können ihr bereits vorhandenes Wissen weiter ausbauen. Kollaborativ in der Gruppe erfahren sie, dass Finanzkompetenz auch ein Stück Lebenskompetenz ist, da finanzielle Entscheidungen auch immer Auswirkungen auf das weitere Leben haben.



Kompetenzförderung

Der methodisch kreative Ansatz des Storytellings ermöglicht eine spielerische Herangehensweise an finanzielle Alltagsituationen und schult dabei unterschiedliche Fähigkeiten.

- › Schulung der sprachlichen Kompetenz sowie Erweiterung des Wortschatzes hinsichtlich neuer Finanzbegriffe
- › Abstraktion komplexer Situationen durch die Übersetzung in eine Bildwelt
- › Reflexion des eigenen Verhaltens und des Umgangs mit Geld
- › Festigung der Problemlösefähigkeit und Kreativität durch situatives Handeln
- › Förderung der Teamfähigkeit durch demokratische Entscheidungsprozesse bei der Lösungsfindung
- › Trainieren des kreativen Schreibens durch die Herleitung eigener Lösungswege



Binnendifferenzierung

Um die unterschiedliche Leistungsstärke von Schüler*innen und Lerngruppen zu berücksichtigen, liegen für alle Geschichten drei Schwierigkeitsstufen für die Erarbeitung von Lösungen vor.

Tipp: Für das freie Erzählen können sie den Schüler*innen auch alle Karten zur Verfügung stellen. Alternativ nutzen die Schüler*innen die Blanko-Karten und malen selbst.

Planung

Bevor sich die Schüler*innen gemeinsam den Herausforderungen der ManoMoneta Finanzgeschichten stellen, sind noch einige Vorbereitungen notwendig. Gehen Sie dazu auf die Website von ManoMoneta (www.manomoneta.de) und laden Sie sich die unterschiedlichen Materialien herunter.

Passend zu jeder Unterrichtsidee finden Sie:

- › je zwei Geschichten mit jeweils drei Arbeitsblättern, die sich an den unterschiedlichen Leistungsstärken der Kinder orientieren.
- › Karten (Personen, Finanzbegriffe, Aktionskarten und Verben), die Sie ebenfalls herunterladen und ausdrucken können.

Alle Karten und Figuren müssen ausgeschnitten werden. Dies können Sie in der Vorbereitung oder gemeinsam mit den Schüler*innen tun. Die Ausgangssituation (Problemstellung), die für alle Arbeitsgruppen gleich ist, kann auf Flipchart-Papier aufgeklebt oder gelegt werden. Auch die Lösungswege für die Arbeitsgruppe 2 können entsprechend vorbereitet werden.

Übersicht Karten



Spielfiguren

Die Spielfiguren sind die Akteur*innen des Spiels. Es gibt: Mia, Paul, Eltern, Großeltern, Emma und Philipp.



Finanzbegriffe

Die Finanzbegriffe gibt es analog zu den Wissenskarten. Sie werden als Fachbegriffe im Spiel eingesetzt.



Aktionskarten

Die Aktionskarten werden als Situationsbeschreibung und zur Verstärkung der Handlung eingesetzt.



Symbole

Die Symbole dienen als Bindeglied zwischen den Figuren, Finanzbegriffen und Aktionskarten und ersetzen Verben.

Anleitung

Ziel des Storytellings

Die Schüler*innen helfen Mia, Paul, Emma und Philipp aus der Patsche, indem sie das offene Ende der Finanzgeschichten weiterdenken und verschiedene (möglichst realistische) Lösungsszenarien für die jeweilige Situation erarbeiten.



3–5 Personen

Anzahl der Personen: 3–5 Schüler*innen pro Gruppe



45–90 Min.

Zeit: 45–90 Minuten

Zubehör:

- › **Finanzgeschichten:** 12 Geschichten (einen Auszug finden Sie im Heft)
- › **Aufgabenblätter:** differenzierte Aufgabenblätter zum Download
- › **Figuren:** alle Figuren zum Download
- › **Finanzbegriffe:** 48 Karten zum Download (inkl. Blankokarten)
- › **Aktionskarten:** Karten zum Download (inkl. Blankokarten)
- › **Symbole:** Karten zum Download (inkl. Blankokarten)

Vorbereitung

1. Entscheiden Sie sich für ein oder mehrere Arbeitsblätter mit den Finanzgeschichten und verteilen Sie diese an die Teams.
2. Jedes Team erhält außerdem eine Anzahl Finanzbegriffe (lila Karten), Aktionskarten (pinke Karten) und Verben (grüne Icons). Achten Sie darauf, genügend Blankokarten zur Verfügung zu stellen, die die Schüler*innen selbst beschriften können. Für Aufgabe 3 (das freie Legen) können Sie auch alle Karten zur Verfügung stellen.
3. Teilen Sie ebenfalls die zur Geschichte dazugehörigen Figuren an die Kleingruppen aus.

Die Schüler*innen können in die Vorbereitung eingebunden werden. So können sie sich bereits mit den Finanzbegriffen vertraut machen und ihre Vorstellungen und Erfahrungen untereinander austauschen.



Material zum Download

Über den QR-Code gelangen Sie zu allen Elementen und den Arbeitsblättern im Downloadbereich von:
www.manomoneta.de

Verlauf

Zu Beginn lesen die Schüler*innen die Geschichte und machen sich mit der Situation vertraut. Alternativ können Sie die Geschichte vorlesen lassen. Die Ausgangssituation (siehe Grafik unten) ist für alle Teams gleich. Für die Herleitung der Lösungswege gibt es – abhängig von der Lerngruppe – drei mögliche Herangehensweisen:

1. Für die Aufgabe 1 bekommen die Schüler*innen das Arbeitsblatt mit den möglichen Lösungswegen und legen diese mit den Karten nach.
2. Für die Aufgabe 2 erhalten die Schüler*innen ebenfalls die Lösungswege, entscheiden sich für einen Weg und schreiben dazu eine Geschichte.
3. Für die dritte Aufgabe erhalten die Schüler*innen die gelegte Ausgangssituation und entwickeln eigene Lösungswege. Alternativ können sie auch den Beginn der Geschichte selbst legen. Erklären Sie an der Tafel oder anhand eines Beispiels wie sie dazu vorgehen können (siehe Grafik unten).

Unabhängig von den drei Herangehensweisen wird in jeder Gruppe zu einer Diskussion angeregt, um sich für einen präferierten Lösungsweg zu entscheiden. Die Ergebnisse werden im Anschluss in der Klasse präsentiert.

Die Herausforderung liegt darin, die Geschichten zu abstrahieren. Dabei kommt es nicht darauf an, den Inhalt Wort für Wort zu legen, sondern sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

Beispiel: „Voll verzockt“ aus dem Bereich Medienwelten

Eine Woche später kommen die Eltern ins Zimmer. Sie sind sehr verärgert und erklären, dass sie eine Rechnung vom App-Store haben. Sie fragen Mia und Paul: „Wie konnte es denn passieren, dass ihr Spielschulden macht und Geld ausgeben, ohne uns zu fragen?“

Das ManoMoneta Storytelling basiert auf insgesamt zwölf Finanzgeschichten, die sich den sechs Unterrichtsideen zuordnen lassen.

Einen inhaltlichen Überblick über die Geschichten finden Sie in diesem Heft auf den Seiten 8–13.

Eine Woche später ...



Geschichten: Konsum

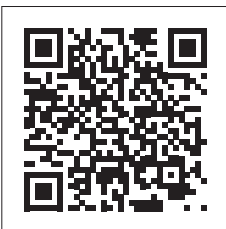


Das neue Computerspiel

Paul möchte sich einen seiner größten Wünsche erfüllen: Die neueste Edition seines Lieblingsspiels. Leider ist es für seine Spielekonsole nicht verfügbar. Deshalb wünscht er sich von seinen Eltern zu Weihnachten eine neue Konsole.

Paul hat bereits ein Angebot gefunden, bei dem das Spiel inklusive ist. Da die Konsole jedoch teuer ist, beschließt Paul, sein gespartes Geld dazuzugeben.

Endlich ist Weihnachten und Paul packt sein Geschenk aus. Doch zu seiner Enttäuschung stellt er fest, dass ein ganz anderes Spiel dabei ist. Er findet das Spiel zwar auch super, möchte aber trotzdem zusätzlich das andere haben.



Geschichten: Konsum

Über den QR-Code gelangen Sie zu den Arbeitsblättern im Downloadbereich von: www.manomoneta.de

Geburtstagsgeld

Mia hat zum Geburtstag von ihren Großeltern 50 Euro bekommen. Die Großeltern wollen das Geld gleich auf Mias Sparkonto überweisen.

Mia findet diese Idee aber gar nicht toll, denn sie möchte das Geld sofort haben, um sich damit ein paar Wünsche zu erfüllen. Es gibt so viele großartige Dinge, die sie damit machen könnte. Zum Beispiel möchte sie gerne mit ihren Freundinnen ins Kino gehen und ihre Lieblingssnacks kaufen.

Geschichten: Medienwelten

Influencer-Shopping

Pauls Lieblings-Influencer stellt gerade seine neueste Klamotten-Kollektion auf YouTube vor. Er weiß, dass alle seine Freunde die Klamotten kaufen, denn der Lieblings-Influencer ist gerade ein absoluter Star, und was er macht, machen auch alle anderen.

Aber ehrlich gesagt, mag Paul die Klamotten nicht wirklich. Sie passen nicht so richtig zu ihm. Außerdem kosten sie eine Menge Geld. Eigentlich könnte er sich im Laden günstigere Klamotten kaufen, die genauso gut aussehen.



Voll verzockt!

Mia und Paul zocken gern. Kein Endgegner macht ihnen so schnell etwas vor und bei den Freunden halten sie alle Highscores. Gerade versuchen sie, ein richtig schweres Level zu knacken.

Sie probieren alles, kommen aber einfach nicht weiter. Da erscheint auf dem Display ein Angebot: Man kann das Level überspringen, wenn man dafür bezahlt.

Mia und Paul zögern. Sie sind aber noch über den Account ihrer Mutter eingeloggt und so ist das Bezahlen kein Problem. Sie entscheiden sich für das Kaufen. Und weil sie schon mal dabei sind, kaufen sie auch gleich ein paar Dinge, um ihre Spielfiguren aufzurüsten. Ging ja ganz einfach.



Geschichten: Medienwelten

Über den QR-Code gelangen Sie zu den Arbeitsblättern im Downloadbereich von:
www.manomoneta.de

Geschichten: Arbeit



Der Ferienjob

Es ist Montagmorgen, 8 Uhr und der Wecker klingelt. Paul springt aus dem Bett und eilt ins Badezimmer. Er ist ganz aufgeregt, denn heute ist sein erster Arbeitstag in seinem Ferienjob.

Um sein Taschengeld aufzubessern, hilft er den Nachbarn bei der Gartenarbeit. Mit dem Geld möchte Paul sich ein neues Skateboard kaufen. Das wünscht er sich schon ziemlich lange.

Paul rechnet sich aus, dass er in den drei Tagen, an denen er arbeitet, nicht genug Geld für ein Skateboard verdienen wird. Doch Paul möchte seinen Traum nicht aufgeben.



Geschichten: Arbeit

Über den QR-Code gelangen Sie zu den Arbeitsblättern im Downloadbereich von:

www.manomoneta.de

Der ideale Sommer

Laut ertönt die Schulklingel und alle Kinder laufen aufgeregt aus den Klassenräumen. Endlich sind sie da: die Sommerferien! Mia und Emma planen, gemeinsam in ein Feriencamp an der Ostsee zu fahren, um Surfen zu lernen. Sie freuen sich auf Wassersport, Grillabende, Lagerfeuer und neue Freunde.

Doch dann erhält Mia einen Anruf von Emma, die traurig erklärt, dass sie sich die Reise nicht leisten kann, da ihre Eltern finanzielle Probleme haben. Mia versucht ihre Freundin zu trösten: „Ohne dich fahre ich nicht. Wir finden eine Lösung!“

Geschichten: Finanzen weltweit

Ein perfektes Andenken

Nun ist er da: der letzte Urlaubstag in Albanien. Gemeinsam mit ihren Eltern und ihrem Bruder Paul hat Mia den Sommerurlaub in der Hafenstadt Ksamil verbracht. Sie haben dort viele schöne Dinge erlebt: Sie haben eine historische Burg besichtigt, den Nationalpark Butrint bewundert und im türkisblauen Wasser am Strand um die Ecke gebadet.

Nun möchte Mia ihrer Freundin Emma ein kleines Andenken aus dem Urlaub mitbringen. In einem kleinen Geschäft in der Fußgängerzone hat sie ein cooles Armband aus Muscheln entdeckt, das perfekt zu Emma passen würde. Leider hat Mia nur Euros. In Ksamil kann man aber nicht mit Euro bezahlen. Die albanische Währung ist Lek. „Mist“, denkt Mia, sie hatte sich doch schon so gefreut.



Die neue Hose

Laut klimpern die Münzen, als Paul sein Sparschwein auf den Kopf dreht, um das gesparte Geld herauszuschütteln. 30 Euro und 48 Cent zählt er. „Ob das für die neue Hose reicht?“

Er stapelt die Münzen zu einem hohen Turm. Paul hatte bei Max aus der Parallelklasse eine coole Jeans mit Löchern auf dem Knie gesehen, die er auch gerne haben möchte. „Die hat jetzt jeder!“ sagt er zu seinem Vater und zeigt ihm die Hose im Online-Shop, die nur 15 Euro kostet. „Eine Hose mit Löchern?“, fragt sein Vater erstaunt. „Die musst du dir dann aber von deinem Taschengeld kaufen“.

Jedoch warnt er ihn und erklärt, dass es sich um einen Online-Shop in China handelt. Die Ware wird zwar oft günstig angeboten, aber nachhaltig ist das nicht, bedenkt man die langen Lieferwege um die halbe Welt. Und nicht nur das! Zollgebühren und hohe Lieferkosten kommen noch obendrauf. Und sollte die Hose nicht passen, wird es echt kompliziert.



Geschichten: Finanzen weltweit

Über den QR-Code gelangen Sie zu den Arbeitsblättern im Downloadbereich von:
www.manomoneta.de

Geschichten: Budgetplanung



Endlich Hockeystar

Philipp hat es geschafft! Seine Eltern haben ihm erlaubt, dem Hockeyverein beizutreten. Jetzt braucht er nur noch die richtige Ausrüstung. Am nächsten Tag fragt er bei seinem Kumpel Paul einmal nach, was man dafür alles braucht.

Nach der Schule kommt er nach Hause und legt seinen Eltern eine fertige Einkaufsliste vor. Philipp ist sehr stolz, dass er alles so gut vorbereitet hat: Er braucht Sportschuhe, Trainingsklamotten, einen Schläger, eine Trinkflasche, Schienbeinschoner und natürlich eine große Sporttasche. „Puh, die Liste ist aber ganz schön lang“, sagt seine Mutter. Und da Philipp auch noch wächst, sehen seine Eltern schnell, welche Kosten da noch auf sie zukommen.



Das neue Hobby

Emma hat sich endlich entschieden – sie möchte Gitarre spielen lernen. Um ihre Eltern davon zu überzeugen, dass sie es ernst meint, hat sie sogar schon nach dem passenden Unterricht im Internet gesucht und geschaut, was eine Gitarre überhaupt kostet.

Als sie ihren Eltern stolz von ihrem Vorhaben erzählt und ihnen zeigt, was das neue Hobby kosten würde, sind ihre Eltern sprachlos. Das Instrument, das Emma im Internet gefunden hat, ist ziemlich teuer. Auch der private Unterricht ist nicht gerade günstig. Ihre Eltern freuen sich, dass Emma so motiviert ist, schlagen ihr aber vor, sich vielleicht doch lieber ein kostengünstigeres Hobby zu suchen. Aber Emmas Entschluss steht fest. Sie möchte Gitarre spielen lernen.

Geschichten: Budgetplanung

Über den QR-Code gelangen Sie zu den Arbeitsblättern im Downloadbereich von:
www.manomoneta.de

Geschichten: Wohnen

Ein neues Zimmer

Mia ist mit ihrem Zimmer nicht mehr zufrieden. Sie findet, dass es höchste Zeit für eine neues Zimmer ist. Ihre alten Möbel gefallen ihr nicht mehr. Sie braucht mehr Platz für ihre vielen Poster und das Bett ist irgendwie auch schon eine Nummer zu klein.

Aufgeregt blättert sie in einem Möbelkatalog, wo sie tolle Sachen findet.



Kicken wie ein Profi

„Schon wieder Regen“ seufzt Paul und schaut enttäuscht aus dem Fenster. Dabei wollte er doch heute mit seinem Freund Philipp neue Fußballtricks ausprobieren. Niemand beherrscht den Ball so gut wie Philipp, er kennt all die Tricks der großen Stars.

Doch es regnet schon den ganzen Morgen in Strömen. Vielleicht ins Wohnzimmer ausweichen? Das ist groß genug und Pauls Eltern sind auch nicht da. Gesagt getan! Paul stellt den Couchtisch beiseite und dribbelt los.

Philipp holt sich den Ball, rollt ihn geschickt über seinen linken Fuß, fängt ihn mit dem rechten ab und zack ist er auch schon in der Luft. Philipp beginnt zu jonglieren. Einmal, zweimal und beim dritten Mal trifft sein Fuß den Ball etwas zu sehr seitlich und der Ball fliegt in hohem Bogen quer durchs Zimmer. Ein lautes Klirren ertönt und die Lieblingsvase von Pauls Mutter zerbricht in viele Einzelteile. Die Beiden sind sprachlos.



Geschichten: Wohnen

Über den QR-Code gelangen Sie zu den Arbeitsblättern im Downloadbereich von: www.manomoneta.de

Das Arbeitsheft

für den Unterricht
und zu Hause

ManoMoneta

Mein Finanzportfolio

Das Tagebuch für
Finanzforscher

Kostenfreien
Klassensatz
bestellen!

Mein Finanzportfolio

Finanzen
weltweit

Von der Baumwolle zum T-Shirt

Bevor ein T-Shirt im Laden hängt, hat es oft schon eine weite Reise zurückgelegt. Recherchiere und beantworte die Fragen! Warum muss die Baumwolle so weite Reisen zurücklegen? Zeichne den Weg von der Baumwolle zum T-Shirt in die Karte ein!

1

Wo wird Baumwolle angebaut?

2

Wo wird die Baumwolle gesponnen?

4

Wo wird das T-Shirt gefertigt?



3

Wo wird die Baumwolle gefärbt?



108

Mein Finanzportfolio

Was kostet mein Haustier?

Konsum

Vom eigenen Hund, einer Katze, einem Wellensittich bis? Sicherlich ist es toll, ein Haustier zu haben, aber auch gerne ein Haustier. Sie sind sich sicher, wie viel es kostet. Jetzt ist deine Hilfe gefragt!



Ernährung:

Man kann Tiere kaufen: Tierhandlung, Züchter, Tierheim etc.

Unterhaltung:

Je nach Tier benötigt Zubehör: Käfig, Korb, Leine, Spielzeug etc.

Pflege:

Ein Haustier braucht etwas zu fressen und zu trinken.

Arzt:

Ein Haustier braucht etwas zu fressen und zu trinken.

Wenn du ein Haustier hast, frag dich, was es kostet, es zu haben. Und dann frag dich, ob du es dir leisten kannst.

Mein Finanzportfolio

Geburtsstagsparty

Waschen im Alltag

Freizeitgestaltung

Reisen

Lebensmittel

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Freizeit

Besuchen Sie uns auf:

www.manomoneta.de

