



## Konsum

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/Syda Productions, 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.

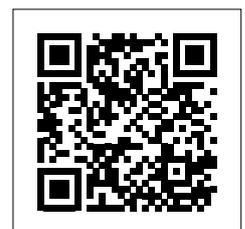
Mit unserem Material möchten wir Sie inspirieren und konkrete Ideen aufzeigen, wie Sie Finanzwissen im Unterricht vermitteln können. Wir unterstützen Sie mit einem am Rahmenlehrplan ausgerichteten und modularen Lehrangebot. So können Sie wichtige Lehrplanthemen besprechen und gleichzeitig Finanzwissen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



# Konsum aus Sicht der Kinder

Wenn man die heutige wirtschaftliche Landschaft betrachtet, ist es unverkennbar, dass Kinder und Jugendliche nicht nur passive Konsumenten sind, sondern aktive Akteure, die den Markt beeinflussen und formen. Ihre Kaufkraft, sei sie direkt durch eigenes Geld oder indirekt durch ihren Einfluss auf elterliche Entscheidungen, ist ein treibender Faktor in vielen Wirtschaftsbereichen.

(Marktforschung.de, 2023)

## Konsum im Alltag

In einer von Konsum geprägten Gesellschaft, begleitet von schillernder Werbung, die für alle Lebensbereiche großes Glück verspricht, trägt jeder selbst eine hohe Verantwortung, das richtige Maß zu finden.



Auch wenn Kinder bis zu ihrem 18. Lebensjahr nur beschränkt geschäftsfähig sind, tragen sie wesentlich zu Konsumententscheidungen bei. Und das nicht nur im Rahmen ihres Taschengeldes, sondern auch schon beim Einkauf im Supermarkt mit den Eltern.

Damit tragen sie als Konsument\*innen schon sehr früh Verantwortung, auf die sie oftmals nicht ausreichend vorbereitet werden, da das Thema Geld in vielen Familien ein Tabuthema ist.

Altersbedingt sind sie jedoch nur teilweise in der Lage, den Wert von Produkten zu verstehen und zwischen Wünschen und Bedürfnissen zu unterscheiden.

Mit zunehmendem Alter stehen Kinder dennoch vor eigenen Kaufentscheidungen, die sich dann auch immer häufiger der Kenntnis der Eltern entziehen. Dabei umfasst Konsum weit mehr als nur das Geld ausgeben. Es geht dabei maßgeblich um den verantwortungsvollen Umgang mit Geld – also das Gleichgewicht aus Geld haben und Geld ausgeben.

Kinder brauchen Orientierung im Umgang mit Geld, um Konsumententscheidungen verantwortungsvoll treffen zu können. Dazu benötigen sie Impulse zum kritischen, verantwortungsbewussten und reflektierten Umgang mit Geld und eine frühzeitige Sensibilisierung für die Folgen von übermäßigem und unkontrolliertem Konsum.

## Bezug zu den Rahmenlehrplänen

Das Thema „Kinder als Konsument\*innen“ ist ein zentraler Bestandteil der Rahmenlehrpläne. Dabei geht es konkret um den Wert von Waren und den Umgang mit Taschengeld. Auch das Treffen von Kaufentscheidungen, also das Geldausgeben, und das Tauschen spielen in den Rahmenlehrplänen eine zentrale Rolle.

Das Ziel ist, Schüler\*innen durch nachhaltige Konsumbildung zu verantwortungsbewussten Verbraucher\*innen zu machen.

## Das Unterrichtsmaterial

Das vorliegende Unterrichtsmaterial bietet einen Einblick in das Thema Konsum mit Blick auf einen verantwortungsvollen Umgang mit Geld. Im Fokus steht dabei der selbstgesteuerte Wissensaufbau mithilfe von Wissenskarten, die analog und digital einen spielerischen Zugang zu Wissenserwerb ermöglichen.

Ziel ist es, eine Sensibilisierung für das Thema Konsum unter dem Aspekt „Was kann ich mir leisten“ und „Was brauche ich wirklich“ sowie unter Gesichtspunkten des nachhaltigen Konsums zu schaffen und so das nötige Bewusstsein für angemessene Konsumententscheidungen zu wecken.

# 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.

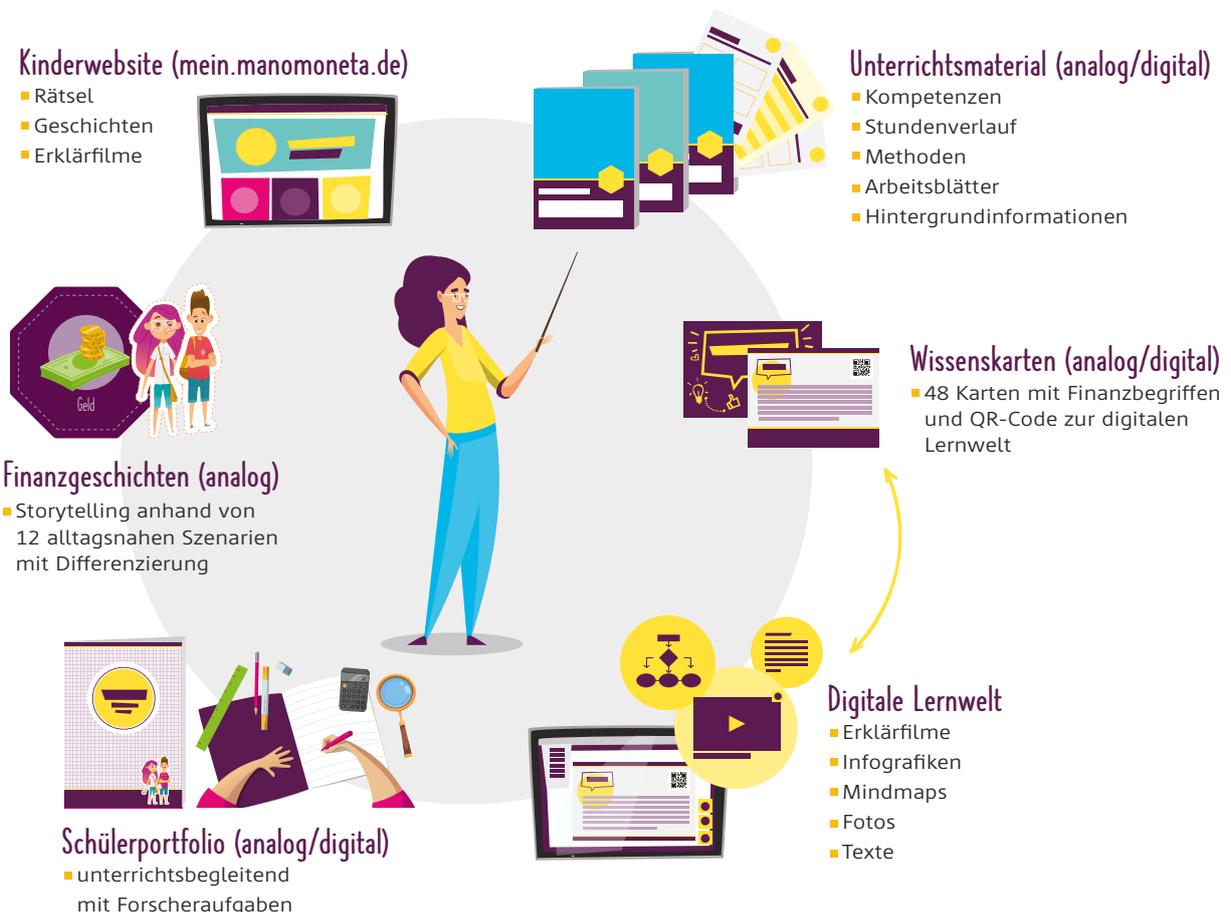
Die Wissenskarten dienen dem Wissensaufbau und ermöglichen über einen QR-Code Zugang zu einer digitalen Lernwelt zum Selbstlernen.

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 Arbeit, Budgetplanung, Wohnen, Medienwelten und Finanzen weltweit.



# Kompetenzen

Die Schüler\*innen erkennen den Zusammenhang von Geld und Konsum. Dazu erarbeiten sie in Teamarbeit ausgewählte Begriffe, die sie auf einem Plakat darstellen und reflektieren das Gelernte in einem Lückentext.



## Fach- und Methodenkompetenz

Die Schüler\*innen

- › verstehen, was Konsum bedeutet.
- › setzen Wissen auf einem Plakat um.
- › definieren und reflektieren die Bedeutung von Konsum und den Zusammenhang zu Geld und Finanzen.



## Aktivitäts- und Handlungskompetenz

Die Schüler\*innen

- › erschließen sich Wissen über Wissenskarten und digitale Wissensbausteine.
- › stellen ihre Ergebnisse im Plenum vor.
- › setzen ihr Wissen in einem Lückentext um.



## Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schüler\*innen

- › tauschen sich im Team zu ihrem Wissen aus.
- › bringen ihre Kreativität in der Plakatgestaltung ein.
- › formulieren eine eigene Meinung und teilen diese im Plenum.



## Personale Kompetenz

Die Schüler\*innen

- › bringen vorhandenes Wissen in den Unterricht und die Gruppenarbeit ein.
- › übernehmen Verantwortung in der Umsetzung der Gruppenarbeit.
- › handeln verantwortungsbewusst und wertorientiert.

# Unterrichtsverlauf

## 1. Phase: Sensibilisierung

Die Schüler\*innen machen sich Gedanken über den Wert von Geld und wofür man es ausgeben kann. In diesem Zusammenhang formulieren sie erste Gedanken zum Verständnis von Konsum.

### 1.1 Einstieg über Impulsfrage

Steigen Sie mit einer Impulsfrage in das Thema „Konsum“ ein: „Was würdest du dir kaufen, wenn du eine Million Euro hättest?“ Bitten Sie alle Schüler\*innen nach der → Methode: Blitzlicht um ein kurzes Statement. Lassen Sie nach Möglichkeit alle Schüler\*innen zu Wort kommen und schließen Sie eine kurze Diskussionsrunde an, in der die Antworten besprochen werden.

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

### 1.2 Was ist Konsum?

Fragen Sie die Schüler\*innen, was sie unter dem Begriff Konsum verstehen und sammeln sie spontane Wortmeldungen mündlich auf. Mit dieser intuitiven Antwort gehen die Schüler\*innen in die nächste Arbeitsphase und können so ihr Verständnis vom Begriff testen und erweitern. Halten Sie eine Zusammenfassung der Aussagen an der Tafel fest.

**Sozialform:** Plenum

## Phase 2: Erarbeitung

In Gruppenarbeit setzen sich die Schüler\*innen anhand der Wissenskarten mit Begriffen rund um das Thema Konsum auseinander und festigen das Gelernte in einem Lückentext.

### 2.1 Wissensaufbau mit Wissenskarten

Teilen Sie die Klasse in fünf Arbeitsgruppen ein und geben Sie jeder Gruppe eine Wissenskarte und das → Arbeitsblatt 1: Plakat gestalten. Die Schüler\*innen lesen die Erklärung auf der Rückseite der Karten und können weitere Wissensbausteine über den QR-Code, den sie auf Laptops/Tablets aufrufen können, erarbeiten. Das erworbene Wissen halten sie auf einem Plakat fest. Stellen Sie Bastelmaterial zur Verfügung, um die Plakate gestalten zu können. Die Arbeitsgruppen stellen ihre Plakate im Plenum vor.

**Sozialform:** Gruppenarbeit | **Material:** Wissenskarten, Arbeitsblatt

### Differenzierung: Kinderwebseite

Alternativ zu den Wissenskarten können sich die Schüler\*innen die Begriffe rund um Konsum spielerisch und interaktiv über die Kinderwebseite unter **mein.manomoneta.de** erschließen.



Die **interaktiven Wissenskarten** in unserer digitalen Lernwelt: Geld, Kassenbon, Schulden, Kredit, Sparkonto

[https://fb.tipp.fm/3312\\_EduDesk\\_Wissenskarten\\_Konsum.htm](https://fb.tipp.fm/3312_EduDesk_Wissenskarten_Konsum.htm)

## 2.2 Lückentext

Hängen Sie die Plakate im Klassenzimmer auf oder heften Sie die Wissenskarten als Hilfestellung an die Tafel. Teilen Sie nun das → Arbeitsblatt 2: Lückentext aus. Lassen Sie zunächst in Stillarbeit (Einzel- oder Partnerarbeit) den Lückentext lösen. Neben den gelernten Begriffen reflektieren die Schüler\*innen das Konsumverhalten am Beispiel von Paul und schreiben eine eigene Erklärung.

**Sozialform:** Partnerarbeit/Plenum | **Material:** Arbeitsblatt

## Phase 3: Auswertung/Sicherung

Die Schüler\*innen reflektieren ihre Vorstellung von Konsum, wie sie ihn zu Beginn der Stunde erklärt haben.

### 3.1 Reflexion und Definition von Konsum

Vergleichen Sie die Ergebnisse der Schüler\*innen. Besprechen Sie vor allem die Begründung, warum Paul sein Taschengeld nicht früher bekommen kann. Fordern Sie die Schüler\*innen dazu auf, ihre eingangs spontanen Aussagen (die Sie an der Tafel festgehalten haben) mit dem jetzigen Ergebnis zu vergleichen. Hat sich die Meinung geändert? Vermitteln Sie den Schüler\*innen, dass Konsum – also Dinge kaufen und verbrauchen – nichts Schlechtes ist, dass Konsum zum Teil lebensnotwendig ist und unsere Wirtschaft auf Konsum basiert. Wichtig ist jedoch, dass man beim Konsumieren sein Geld im Blick hat und seine Konsumbedürfnisse hinterfragt.

**Sozialform:** Plenum

Nachhaltiger Konsum auf dem **ManoMoneta Finanzblog**

[https://fb.tipp.fm/4540\\_Finanzblog\\_Konsum.htm](https://fb.tipp.fm/4540_Finanzblog_Konsum.htm)



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

### **Tipp:** Unterrichtseinheit nachhaltiger Konsum

Auf unserem Finanzblog finden Sie zum Thema Konsum Anknüpfungsmöglichkeiten an das Thema „Nachhaltigkeit“. Hören Sie sich gemeinsam das Interview „Nachhaltig Konsumieren aus Sicht der Kinder“ an und fragen Sie Ihre Schüler\*innen, wie sie das sehen. Oder basteln sie im Sinne von Upcycling einen Gebrauchsgegenstand aus Wegwerfartikeln.

## Vertiefung: Portfolio/Finanzgeschichten

Zur thematischen Vertiefung können Sie in einer weiteren Unterrichtsstunde die Geschichten der Finanzbox einsetzen. Der Fokus der Finanzgeschichten liegt auf spielerischem Handeln im Team und der Ergebnissicherung in Form von Storytelling. Zur Ergebnissicherung bietet sich ebenso die Arbeit im Portfolio auf den Seiten 10–15 an.

# Für den Lehrertisch

Zeit	Inhalt	Sozialform	Medien/Material
10 Minuten	<b>1.1 Einstieg über Impulsfrage</b> Spontane Äußerungen zur Impulsfrage nach der Methode Blitzlicht	Plenum	Methode: Blitzlicht
10 Minuten	<b>1.2 Was ist Konsum?</b> Wortmeldungen zum Verständnis von Konsum	Plenum	
30 Minuten	<b>2.1 Wissensaufbau</b> Begriffserläuterung und Präsentation mit selbst erstellten Plakaten	Gruppenarbeit	Arbeitsblatt 1, Wissenskarten, Laptops/Tablets/Smartphones, Plakate, Bastelmaterial
25 Minuten	<b>2.2 Lückentext</b> Sicherung des Gelernten in einem Lückentext	Einzel-/Partnerarbeit	Arbeitsblatt 2, Lösungsblatt
15 Minuten	<b>3.1 Reflexion und Definition</b> Gespräch zur Bedeutung von Konsum	Plenum	

# Methode: Blitzlicht

## Methodeninfo



10–15 Min.



10–30 Teilnehmer



Plenum

## Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten  
Integrieren  
Auswerten

## Material & Medien

Frage

Statement

### Die Methode

Die Methode eignet sich zum Einstieg oder zum Abschluss einer Unterrichtseinheit, um Stimmungs- und Meinungsbilder in der Klasse aufzugreifen. Das Blitzlicht kann in einer schnellen mündlichen Runde oder schriftlich durchgeführt werden. Die schriftliche Fixierung hat den Vorteil, dass Aussagen dokumentiert werden und als Grundlage für eine spätere Diskussion dienen können.

### Didaktisches Ziel

Neben dem Einblick in eine Stimmungslage, fördert die Methode Blitzlicht kurze, spontane Meinungsäußerungen und trägt zur Verbesserung der Kommunikation in einer Lerngruppe bei. Darüber hinaus wird gesichert, dass alle Schüler\*innen „zu Wort“ kommt.

### Ablauf

- > Stellen Sie den Schüler\*innen eine Frage, oder äußern Sie ein Statement, auf das sich die Schüler\*innen beziehen sollen.
- > Geben Sie kurz Zeit, um sich eine Antwort auf die Frage zu überlegen, beziehungsweise sich zu positionieren. Alternativ können Sie die Antwort auch aufschreiben lassen.
- > Lassen Sie reihum alle Schüler\*innen zu Wort kommen. Beginnen Sie mit freiwilligen Wortmeldungen. In manchen Situationen ist es wünschenswert, dass Antworten nur einmal gegeben werden. In diesem Fall dürfen die Schüler\*innen „Weiter“ sagen, wenn sie keinen neuen Beitrag zu der Gesprächsrunde leisten können.
- > Sollte es nach der ersten Runde noch weiteren Gesprächsbedarf geben, kann dies durch Handzeichen angemeldet werden.

# Checkliste: Plakat erstellen

Erfahrungsgemäß macht das Gestalten von Plakaten im Unterricht sehr viel Spaß. Die kreativen Möglichkeiten hängen dabei auch von den Materialien, die zur Verfügung stehen, ab. Anbei erhalten Sie ein paar Tipps, woran man bei der Gestaltung eines Plakates denken sollte.

Alle Materialien zur Umsetzung der Unterrichtsidee finden Sie zum Download auf der Webseite:

[www.manomoneta.de](http://www.manomoneta.de)

- Für die Gestaltung der Plakate eignet sich Bastelkarton (eventuell farbig) in Größe A2. Die Schüler\*innen können so gemeinsam am Plakat arbeiten und haben ausreichend Platz, ihre Informationen unterzubringen. Das Format passt in der Regel gut auf die Tische oder einen Tischblock.
- Drucken Sie ausreichend Wissenskarten aus. Diese finden Sie auf der Webseite im Downloadbereich unter Kopiervorlagen.
- Bitten Sie die Schüler\*innen Bastelutensilien wie Stifte aller Art, Scheren, Lineale, Radiergummis und Klebestifte mitzubringen.
- Verteilen Sie Magazine, Kataloge oder ausgedrucktes Bildmaterial, das ausgeschnitten und aufgeklebt werden kann. Sie können die Schüler\*innen auch im Vorfeld bitten, Bildmaterial von zu Hause mitzubringen.
- Beliebt sind farbige, glänzende und glitzernde Bastelpapiere, Washi-Tape oder Elemente (Wolle, Sticker etc.), die sich aufkleben lassen.
- Um die Tische zu schonen, können diese mit Packpapier oder anderen Unterlagen geschützt werden.

# Musterplakat



Das Plakat ist im Rahmen der Pilotphase mit 4., 5. und 6. Klassen in Hamburg und Berlin entstanden.

## Lösung: Lückentext

„Mama, kann ich mein Taschengeld diese Woche früher bekommen?“, fragt Paul seine Mutter.

„Wieso fragst du?“, antwortet seine Mutter.

„Philipp hat mir sein neues Computerspiel gezeigt“, erklärt Paul, „und so eins möchte ich mir jetzt auch kaufen.“

„Moment!“, wendet die Mutter ein. „Ganz so einfach geht das nicht. Wenn dein Taschengeld nicht reicht, musst du geduldig sein und warten.“

„Nee, dann leihe ich mir halt **Geld** von Mia“, erwidert Paul.

„Ich habe einen anderen Vorschlag“, sagt Pauls Mutter. „Anstatt **Schulden** zu machen, könntest du nachsehen, ob noch Geld auf deinem **Sparkonto** ist.“

„Sind denn **Schulden** schlimm?“, fragt Paul verwirrt.

„Nicht unbedingt,“ antwortet die Mutter. „Papa und ich haben zum Beispiel einen **Kredit** aufgenommen, um das Auto zu kaufen. Wir haben jetzt **Schulden** bei der Bank. Wichtig ist, dass jeder darauf achtet, die **Schulden** auch zurückzahlen zu können.“

Paul denkt nach.

Seine Mutter hat eine Idee: „Du kannst dir doch das Spiel auch gebraucht kaufen, dann ist es günstiger und schont die Umwelt. Ich helfe dir auch dabei. Wir müssen darauf achten, dass du einen **Kassenbon** bekommst und wir das Spiel umtauschen können, falls es kaputt ist.“ Nach einer Weile fragt sie: „Hast du denn jetzt verstanden, warum du dein Taschengeld nicht schon früher bekommst?“

„Naja“, sagt Paul und überlegt kurz. „Weil ...“

Im Lückentext werden die Begriffe der Wissenskarten der Unterrichtseinheit „Konsum“ abgefragt. Zur Orientierung können Sie die Wissenskarten an der Tafel als Mindmap anordnen und Konsum in die Mitte schreiben.

Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_



# Arbeitsblatt 1: Plakat gestalten

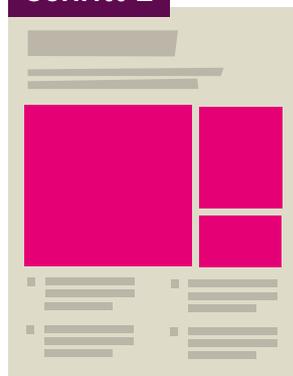
Teilt das Wissen eurer Wissenskarte mit euren Mitschülern und gestaltet ein Plakat. Hier findet ihr ein paar Tipps dafür. Am besten skizziert ihr erst alles mit Bleistift, bevor ihr mit dem Kleben und Schreiben beginnt.

## Schritt 1



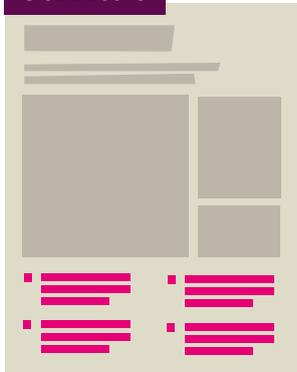
- Ein Plakat braucht eine große und gut leserliche Überschrift (zum Beispiel der Begriff).
- Unter der Überschrift steht ein kurzer Erklärtext.

## Schritt 2



- Bilder lockern ein Plakat auf und helfen, den Inhalt zu verstehen. Das können selbst gemalte Bilder oder Fotos sein.
- Unter die Bilder schreibt man eine Bildunterschrift, also was auf dem Bild gezeigt wird.

## Schritt 3



- Texte sollen möglichst kurz sein.
- Am besten sind Stichpunkte, die man untereinander schreibt.

## Schritt 4



- Fertig ist das Plakat.
- Jetzt müsst ihr noch klären, wer den Vortrag hält.

Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Konsum

## Arbeitsblatt 2: Der Einkauf

Paul möchte ein Computerspiel kaufen und fragt seine Mutter nach Taschengeld. Leider sind ein paar Wörter aus dem Gespräch verloren gegangen. Setze die fehlenden Wörter ein. Beschreibe dann mit eigenen Worten, was passiert ist.

„Mama, kann ich mein Taschengeld diese Woche früher bekommen?“, fragt Paul seine Mutter.

„Wieso fragst du?“, antwortet seine Mutter.

„Philipp hat mir sein neues Computerspiel gezeigt“, erklärt Paul, „und so eins möchte ich mir jetzt auch kaufen.“

„Moment!“, wendet die Mutter ein. „Ganz so einfach geht das nicht. Wenn dein Taschengeld nicht reicht, musst du geduldig sein und warten.“

„Nee, dann leihe ich mir halt ..... bei Mia“, erwidert Paul.

„Ich habe einen anderen Vorschlag“, sagt Pauls Mutter. „Anstatt ..... zu machen, könntest du nachsehen, ob noch Geld auf deinem ..... ist.“

„Sind denn ..... schlimm?“, fragt Paul verwirrt.

„Nicht unbedingt,“ antwortet die Mutter. „Papa und ich haben zum Beispiel einen ..... aufgenommen, um das Auto zu kaufen. Wir haben jetzt ..... bei der Bank. Wichtig ist, dass jeder darauf achtet, die ..... auch zurückzahlen zu können.“

Paul denkt nach.

Seine Mutter hat eine Idee: „Du kannst dir doch das Spiel auch gebraucht kaufen, dann ist es günstiger und schont die Umwelt. Ich helfe dir auch dabei. Wir müssen darauf achten, dass du einen ..... bekommst und wir das Spiel umtauschen können, falls es kaputt ist.“

Nach einer Weile fragt sie: „Hast du denn jetzt verstanden, warum du dein Taschengeld nicht schon früher bekommst?“

„Naja“, sagt Paul und überlegt kurz. „Weil ...“



# Hintergrund: Kinder konsumieren

Konsumieren können heißt, über genügend Geld für die persönliche Bedürfnisbefriedigung zu verfügen. Es bedeutet auch die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und ist für viele Menschen über den Besitz von „Statussymbolen“ wie zum Beispiel exklusive Markenkleidung, ein großes Auto oder das eigene Haus der Inbegriff für Erfolg und Anerkennung. (Eltern im Netz – ZBFS)

## Die Kaufkraft der Kinder

Kinder werden schon frühzeitig als Konsument\*innen wahrgenommen. Schon unter 18 Jahren können sie immerhin über ihr Taschengeld bestimmen und häufig nehmen sie Einfluss auf die Kaufentscheidungen ihrer Eltern. Daher sind sie für viele Unternehmen eine Zielgruppe von großer Bedeutung: Früh gilt es Markenbindung zu entwickeln, um einen emotionalen Bezug zu einer bestimmten Marke aufzubauen und damit das Wiederkaufverhalten zu beeinflussen.

## Taschengeld und Geldgeschenke

Laut der Mastercard/Bling Studie 2023 erhalten die 10- bis 18-Jährigen im Durchschnitt im Monat 57,21 Euro Taschengeld. Bei 52 Prozent ist das Taschengeld für Hobbys und Freizeitaktivitäten, wie Sport, Kino oder Konzerte vorgesehen. Rund ein Drittel der Befragten erhält keine Vorgaben, wie sie ihr Taschengeld zu verwenden haben. Damit sind sie als interessante Marktteilnehmer\*innen schon lange ins Blickfeld der Wirtschaft geraten.

Für die Gelderziehung spielt Taschengeld eine wichtige Rolle. Es gibt den Kindern die Möglichkeit, erste Erfahrungen als Konsument\*innen zu machen. Hier stehen vor allem Süßigkeiten, Zeitschriften oder Comics, Eis und Getränke hoch im Kurs. Doch die Grenzen zwischen Dingen, die mit Taschengeld gekauft und solchen, die von den Eltern finanziert werden, sind nicht leicht zu

ziehen und werden oft in leidigen Auseinandersetzungen nachverhandelt. Welcher Erziehungsberechtigte kennt nicht die hartnäckigen Bitten des Nachwuchses „Kann ich das haben?“ oder das trotziges Argument „alle anderen haben das aber auch“. Kein Wunder, dass Kinder enormen Einfluss auf viele Kaufentscheidungen in der Familie nehmen.

## Zugehörigkeit und Teilhabe

Die größte Ausgaben-Position der Eltern fällt mit 322 Euro jährlich auf Kleidung und Sportschuhe. Grund dafür ist häufig die Markenorientierung: Beim Konsum von Marken geht es Kindern und Jugendlichen meist um die Zugehörigkeit zu bestimmten Gruppen. Schon früh gibt es ein starkes Bedürfnis in einer Gruppe respektiert zu werden.

Das visuelle Umfeld von Kindern ist so stark von Angeboten und Kaufanreizen durchsetzt, dass sie sich der Konsumkultur kaum entziehen können. In ihrem Buch „Born to Buy“ kritisierte die amerikanische Autorin Juliet Schor schon 2004 die Kommerzialisierung der Kindheit. Durch vielschichtige Werbekanäle und Merchandising werden bei den Kindern Bedürfnisse ausgebildet, die permanent Kaufentscheidungen nach sich ziehen.

Aber auch die erwachsenen Vorbilder pflegen durch Kleidung, Accessoires und Statussymbole ihrem Life-Style Ausdruck zu verleihen. Es ist daher wichtig, den Kindern bewusst zu machen, wie abhängig sie sich durch ihr Konsumverhalten von den ökonomischen Interessen machen.



# Hintergrund: Überschuldung

Private Überschuldung ist seit Jahren ein großes gesellschaftliches Problem und ein Tabu-Thema. Jeder 12. Erwachsene (5,65 Millionen Menschen) ist in Deutschland überschuldet. Die Gründe sind vielfältig, der Umgang mit dem vorhandenen Budget stellt die Menschen zunehmend vor Probleme. (Schuldneratlas 2023)

## Konsum und Schulden

Der Konsum lockt – und nie war es einfacher zu konsumieren als heute: Angebote wie Null-Prozent-Finanzierung, buy now – pay later, bequemer Ratenkauf, Direktabzug, günstige Kredite oder Aktionspreise lassen die Anschaffung – auch teurer Konsumgüter – finanzierbar erscheinen.

Schulden machen ist heutzutage üblich und ermöglicht auch kurzfristige Kaufentscheidungen, bei denen man nicht wie früher lange spart und das Geld auf die „hohe Kante“ legen muss, bis die Kaufsumme erspart ist. Prinzipiell ist eine Verschuldung nichts schlechtes. Schwierig wird es nur, wenn man nicht mehr in der Lage ist, die eingehenden Rechnungen zu bezahlen und damit die Finanzierung der Lebenshaltungskosten auf der Kippe steht. Ist dies der Fall, spricht man von Überschuldung, die im schlimmsten Fall in die Privatinsolvenz führt.

## Gründe für Überschuldung

Auch wenn übermäßiger Konsum einer der Top 5 Gründe ist, der zu Finanzschwierigkeiten führt, sind es oftmals auch äußere und nicht vorhersehbare Umstände, die zu einer Überschuldung führen. Dabei steht der Jobverlust und eine damit einhergehende Arbeitslosigkeit an erster Stelle als Grund für Zahlungsunfähigkeit. Neben der Arbeitslosigkeit sind es aber auch die persönlichen Schicksale, die eine große Rolle bei der Überschuldung spielen.

Dazu gehören:

- Erkrankung, Sucht, Unfall
- Trennung, Scheidung, Tod
- Gescheiterte Selbstständigkeit

Dies zeigt, dass eine gute Haushaltsführung allein nicht in jedem Fall vor Zahlungsschwierigkeiten bewahrt, sondern dass in der Budgetplanung immer vorausschauend ein Stück Rücklage oder Puffer eingeplant werden sollte.

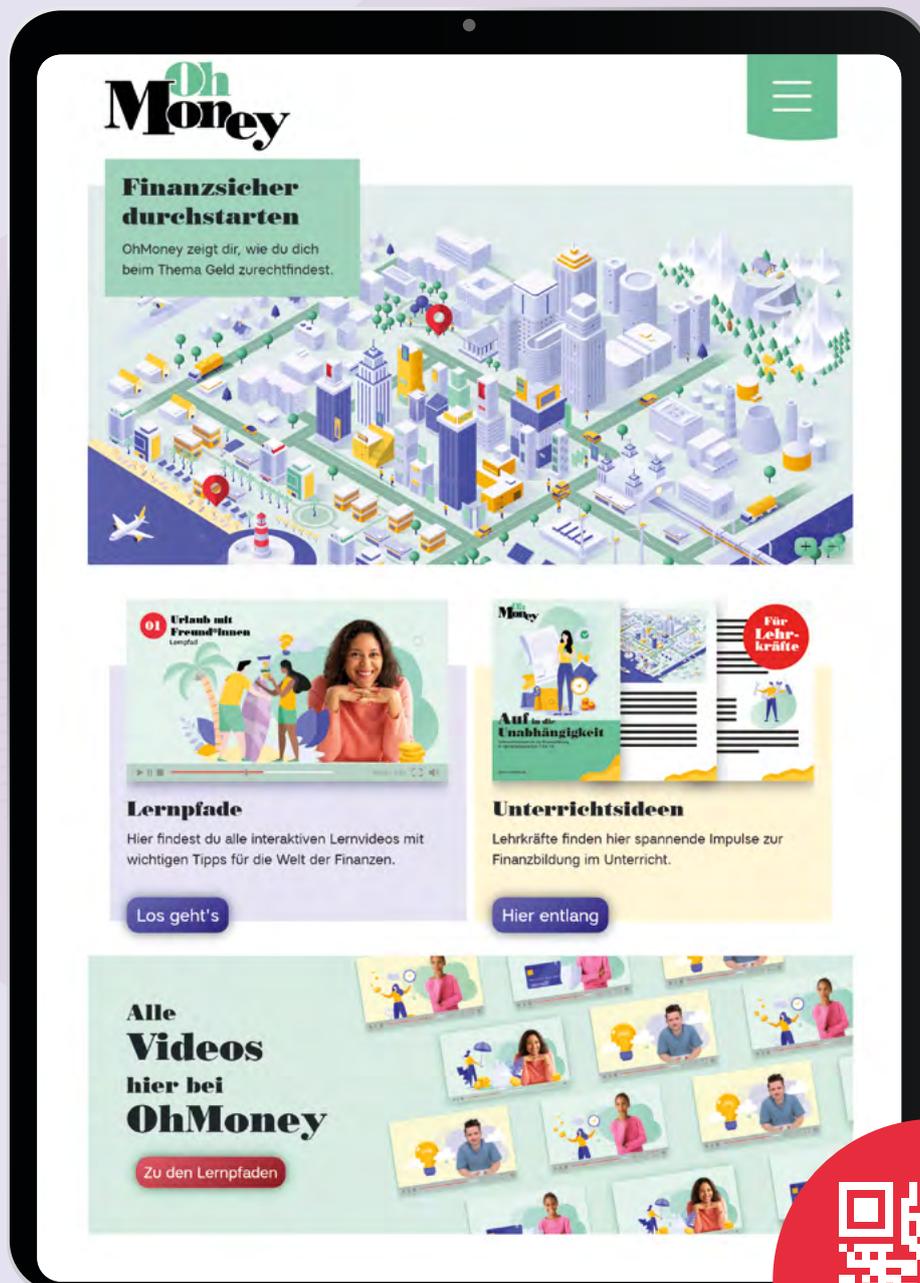


Um unnötig hohe Belastungen durch Kredite oder Ratenkäufe zu mindern, sollte jede Investition gut überlegt sein. Gerade junge Leute unter 30 Jahren verlieren schnell mal den Überblick bei der Finanzierung von Smartphones, Autos oder Reisen. Auch scheinbar „günstige“ Dispo-Kredite in der Ausbildung sollten mit sehr viel Vorsicht genutzt werden. Hinzu kommt im jungen Alter der Wunsch nach Unabhängigkeit und der Traum vom eigenen Heim und Auto.

## Frühe Sensibilisierung

Für Kinder ist der Wert von Geld oder Konsumgütern sehr abstrakt, dennoch ist es wichtig, ihnen spielerisch einen verantwortungsvollen Umgang zu vermitteln. Neben den Elternhäusern ist es vor allem die Schule, die maßgeblich zur Sozialisierung der Kinder beiträgt. Im Rahmen von Bildungsprozessen kann ein bedeutender Beitrag zum Umgang mit Geld vermittelt werden.





Entdecken Sie unser Finanzbildungsangebot für die Klassen 7 bis 10:

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

