

Handreichung für Lehrkräfte

Happy Life Game



IMPRESSUM

Herausgeber: Research Ahead GmbH

Autorin: Andrea Maria Pfändler (Research Ahead GmbH)

Illustration und Gestaltung: Fiore GmbH

Produktion: Ludo Fact GmbH

Das Spiel wurde von Dr. Andrea Maria Pfändler im Rahmen ihrer externen Promotion zum Thema „Planung, Durchführung und Evaluation einer Interventionsstudie zur Förderung von Financial Literacy“ an der Professur für Wirtschaftspädagogik von Prof. Dr. Eveline Wuttke an der Goethe-Universität in Frankfurt entwickelt.

Es basiert auf den folgenden Publikationen:

Pfändler, Andrea Maria (2023): Financial Literacy: Entwicklung eines kompetenzorientierten Curriculums. In: Zeitschrift für ökonomische Bildung, Ausgabe 12, 1-63.

<https://doi.org/10.7808/zfoeb.2023.10007.96>

Pfändler, A.M. (2021). Development and Pilot Testing of a Financial Literacy Game for Young Adults: The Happy Life Game. In: Aprea, C., Ifenthaler, D. (eds) Game-based Learning Across the Disciplines. Advances in Game-Based Learning. Springer, Cham.

https://doi.org/10.1007/978-3-030-75142-5_4

Das Spiel wurde umweltfreundlich durch den Einsatz von FSC-zertifiziertem Papier, Recyclingmaterialien, nachhaltigem Holz und Ökostrom produziert.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Hintergrund und Einleitung.....	4
2. Zielgruppen	4
3. Lernziele	5
4. Methodisch-didaktische Gesamtkonzeption.....	6
4.1. Vorbereitung, Spieldauer und Unterrichtsorganisation.....	6
4.2. 3-Phasen-Modell (Einstiegs- und Vorbereitungsphase, Spielphase, Reflexionsphase)	7
4.2.1. Einstiegs- und Vorbereitungsphase	7
4.2.2. Spielphase	9
4.2.3. Reflexions- bzw. Evaluationsphase	9
5. Empfehlungen der Einbettung in Interventionen zur Finanzbildung	10
6. Möglichkeiten der Reduktion und der Binnendifferenzierung.....	11

Happy Life Game - Handreichung für Lehrkräfte

1. Hintergrund und Einleitung

Das Lernspiel **Happy Life Game** wurde vor dem Hintergrund von **Game-based-learning, kompetenzorientierter Financial Literacy sowie der Glücksforschung in Bezug auf Geld** entwickelt, um junge Erwachsene spielerisch an die Themen von **Personal Finance – Einnahmen- und Ausgaben-Rechnung bzw. Budgetierung, Versicherungen, Sparen und Investieren vor dem Hintergrund von Zinseszins, Ertrags-Risikoverhältnis von Kapitalanlagen und Diversifikation sowie guter und schlechter Verschuldung** - heranzuführen. Das Ziel des Spiels ist es, über den gesamten Lebenszyklus von der Zeit nach dem Schulabschluss bis zur Rente möglichst viele Glückssteine zu sammeln. Diese erhalten die Spielenden, wenn sie die Entbehrungen beruflicher Weiterbildung auf sich nehmen oder Ausgaben tätigen, die basierend auf psychologischer Forschung nachweislich glücklich machen, wie beispielsweise gemeinsame Erlebnisse, Ausgaben zur Stressreduktion, Spenden oder das Aufziehen von Kindern. Allerdings ist dies über den im Spiel abgebildeten Lebenszyklus nur möglich, wenn adäquat mit den persönlichen Finanzen umgegangen wird. Wie im richtigen Leben spielt der Zufall eine wichtige Rolle – Versicherungsfälle können eintreten, der Kapitalmarkt kann steigen oder fallen, Arbeitslosigkeit kann die Spielenden ausbremsen oder andere Schicksalsschläge können zur Herausforderung werden und schlimmstenfalls in Überschuldung führen, die nachweislich unglücklich macht und in diesem Spiel zum Abzug von Glückssteinen führt. Daher ist ein weiser und vorausschauender Umgang mit Geld notwendig, um am Ende als Glückliche/r das Spiel zu gewinnen.

2. Zielgruppen

Das Happy Life Game richtet sich an **junge Menschen ab 15 Jahren bis Mitte/Ende 20**. Das impliziert die **Klassenstufen 10-13 (Gymnasium, Realschule, Gesamtschule, Berufsschule)** in den Fächern **Wirtschaft, Politik und Wirtschaft, Verbraucherbildung**. Ebenso ist es für gezielte **Projektstage und -wochen zur Finanzbildung** in Schulen sowie im Rahmen von **innerbetrieblichem Unterricht während einer Berufsausbildung** einsetzbar. Ebenso bietet es sich an, das Spiel im Rahmen von ökonomischer Bildung und Finanzbildung an **universitären Hochschulen** (beispielsweise im Rahmen eines **Studium generale**), **Volkshochschulen** oder **Schuldnerberatungen** einzusetzen. Auch bei **älteren Erwachsenen**, die sich real mitten in dem im Spiel abgebildeten Lebenszyklus befinden, dient es als Einstieg in mehrtägige Lehrveranstaltungen zur Finanzbildung, um spielerisch in die Thematik einzutauchen und darauf basierend zu reflektieren, welche Finanzentscheidungen mit welchen darauffolgenden Konsequenzen bisher im richtigen Leben bereits getroffen wurden.

3. Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz:

- Die Lernenden managen ihre persönlichen Finanzmittel, indem sie adäquate Finanzentscheidungen treffen.
- Sie führen eine realistische Haushaltsplanung durch und verstehen die Balance zwischen Einnahmen und Ausgaben.
- Sie wägen Sparen versus Konsumieren und versus Investieren ab, wobei die Entscheidung für eine berufliche Weiterbildung als Investition in Humankapital gesehen werden kann.
- Sie erkennen und verstehen die Effekte des Zinseszinses sowie der Risikodiversifikation von Investitionen.
- Die Lernenden beurteilen Kapitalanlagemöglichkeiten (Wertpapiere, Immobilien) vor dem Hintergrund von Ertrag, Risiko und Liquidität. Sie investieren in diese, verbuchen entsprechende Erträge aus ihren Investitionen, reinvestieren oder verkaufen sie wieder.
- Sie schätzen ein, welche Versicherungen für sie existenziell sind, und schließen diese bei Bedarf ab oder kündigen sie wieder.

Methodenkompetenz:

- Die Lernenden führen selbstständig ihre Einnahmen-Ausgaben-Rechnungen (vergleichbar mit laufendem Konto bzw. Haushaltsbuch) und ihr Vermögensportfolio (bildet Festgeld, Wertpapierdepot und Immobilien sowie Immobilienfinanzierung ab), das nach Marktveränderungen neu bewertet werden muss. Dabei schulen sie auch ihre mathematischen Kompetenzen.
- Die Lernenden ziehen die Einnahmen-Ausgaben-Rechnung sowie das Vermögensportfolio heran, um realistische Lebensentscheidungen unter Unsicherheit zu treffen.

Persönliche/Soziale Kompetenz:

- Die Lernenden trainieren ihre finanzielle Resilienz und persönliche Frustrationstoleranz gegenüber unerwarteten Ereignissen.
- Sie reflektieren die langfristigen Lebensentscheidungen wie berufliche Ausbildung, Familiengründung, Altersvorsorge und Konsum kritisch.
- Sie tauschen sich aus, beraten und unterstützen sich gegenseitig bei wichtigen Finanzentscheidungen und wägen die Konsequenzen sorgsam ab.


4. Methodisch-didaktische Gesamtkonzeption

4.1. Vorbereitung, Spieldauer und Unterrichtsorganisation


Je nach Anzahl der Lernenden, sollte ein ausreichend großer Raum gewählt werden, in dem **Gruppentische** mit genügend Abstand gestellt werden können. Idealerweise ist der Raum so groß, dass ein separater Stuhlkreis für die Einführungs- sowie für die Reflexionsphase gestellt werden kann. Eine **Tafel/ und/oder Flipcharts** sind zudem hilfreich, um beispielsweise Erwartungen der Lernenden während der Vorbereitungsphase, Ergebnisse der Reflexion während der Reflexionsphase oder um relevante Angaben aus der Spielanleitung vor Beginn der Spielphase komprimiert und übersichtlich festzuhalten (zum Dispositionskredit, Immobilienkauf, zu Marktveränderungen sowie zum Wert der einzelnen Glückssteine). Bei der Arbeit mit sehr großen Gruppen bietet sich zudem die Ausstattung des Raumes mit einem Beamer und einem Visualizer an.




Marktveränderungen:
1-4 → Kapitalmarkt fällt
5-11 → Kapitalmarkt steigt
12 → nochmal würfeln




Glückssteine:
Orangene Biene → 1 Glücksstein
Roter Käfer → 5 Glückssteine
Gelbe Biene → 10 Glückssteine
Kleeblatt → 20 Glückssteine



Dispositionskredit:
Max. das 3fache des Nettogehalts
Mit 20 % Verzinsung



Immobilienkauf:
Mind. 20 % eigene Mittel
Max. 80 % Hypothekendarlehen
Mit 5 % Verzinsung



Jede Spielgruppe, die maximal aus sechs Lernenden besteht, benötigt ein **Happy Life Game**, und **jeder Mitspieler** braucht **einen Taschenrechner** (bzw. eine Smartphone-Rechner-App), sowie einen **Stift**. Kopiervorlagen bezüglich der benötigten Arbeitsmaterialien wie der Einnahmen-Ausgaben-Rechnung, des Vermögensportfolios, der Statuskarte, der Endabrechnung sowie der Börsentafel sind in Form eines Blocks in dem Spiel enthalten.

Je nach Anzahl der Spielenden pro Spielbrett ändert sich die durchschnittliche Dauer der Spielphase. Dies muss vorab betreffend der Unterrichtsorganisation berücksichtigt werden. Drei bis vier Spielende pro Spielbrett sind insofern ideal, da zum einen die Pausen zwischen den einzelnen Spielzügen weder zu lang noch zu kurz erscheinen und diese Anzahl Spielende einen produktiven Austausch untereinander ermöglicht.

Anzahl der Spielenden pro Spielbrett	Spieldauer (ca.)
2	1 Stunde
3	1,5 Stunden
4	2 Stunden
5 - 6	2,5 bis 3 Stunden

Um das Spiel den Lernenden vorab erklären zu können und in den anfänglichen Runden Hilfestellungen geben zu können, empfiehlt es sich für Lehrkräfte, sich mit der Spielanleitung auseinanderzusetzen und das Spiel vorab selbst gespielt zu haben. Sofern die Lehrkraft entscheidet, dass die Spielenden selbst das Regelwerk vor Spielbeginn durcharbeiten, muss mit einer weiteren Stunde gerechnet werden.

4.2. 3-Phasen-Modell

4.2.1. Einstiegs- und Vorbereitungsphase (ca. 30 bis 40 Minuten)

Zunächst erfolgt eine Begrüßung und je nach Setting, ob sich die Lernenden bereits kennen, eine Vorstellungsrunde in einem Stuhlkreis. Daran im Anschluss erfolgt eine kurze Abfrage über bisher gesammelte Erfahrungen mit den eigenen Finanzen und über Vorwissen zu diesem Themenbereich. Dies gibt bereits einen Hinweis darauf, inwiefern die in dem Spiel auftauchenden Begriffe erklärt werden müssen. Im Weiteren können die Lernenden bezüglich ihrer Erwartungen an die Finanzbildungsveranstaltung befragt werden, wenn geplant ist, im Rahmen der Reflexionsphase darauf nochmals einzugehen.

Danach wird das Spiel erläutert. Bei kleineren Lerngruppen werden alle Lernenden um einen Spieltisch herum gebeten. Bei größeren Lerngruppen mit mehr als 20 Spielenden empfiehlt es sich, das Spiel frontal mit der Unterstützung eines Visualizers zu erklären und die Vorgehensweise der Spielzüge sowie die Eintragungen auf den Arbeitsmaterialien dabei vorzuführen. Bei sehr kleinen Lerngruppen mit bis zu fünf Spielenden ist begrüßenswert, wenn die Lehrperson mitspielt und in diesem Rahmen das Spiel erläutert.

Als erstes wird das Spiel gemeinsam ausgepackt, aufgebaut und danach erklärt. Es empfiehlt sich, beim Erklären wie folgt vorzugehen:

1. Zunächst wird erläutert, dass es bei dem Spiel um den Lebenszyklus nach Ende der Schulausbildung bis zur Rente geht und dass das Ziel dieses Spiels ist, möglichst viele Glückssteine zu sammeln und dass das Geld am Ende in Glückssteine konvertiert wird (Hinweis auf Endabrechnung). Zu Beginn befinden sich alle Spielerinnen auf gleichem Level mit geschenktem Geld über 5000 Euro (Hinweis auf die Einnahmen-Ausgaben-Rechnung) und beginnen mit dem gleichen Gehalt sowie den gleichen monatlichen Ausgaben (Hinweis auf die Statuskarte).
2. Danach werden die Bedeutungen der einzelnen Felder aufgezeigt (Seite 3-6 der Spielanleitung). Zahltag, Extraausgaben, Immobilien, Wertpapier- und Mieterträge, Geburt eines Kindes, Arbeitslosigkeit sowie Ereigniskarte. Auch über das Feld Weiterbildung sollte hier aufgeklärt werden. Bei Immobilien muss darauf verwiesen werden, dass eine Immobilie erst erworben werden kann, wenn 20 % des Kaufpreises mindestens vorhanden sein müssen, was in den ersten Runden nicht der Fall sein wird. Auch kann eine Immobilie nur verkauft werden, wenn eine entsprechende Immobilienkarte gezogen wurde oder ein(e) MitspielerIn die Immobilie abkaufen möchte, was die geringere Liquidität dieser Vermögensklasse widerspiegelt. Die Immobilienfinanzierung sollte erst erklärt werden, wenn sich die Spielenden später an diesem Punkt befinden, um die Spielenden nicht zu überfrachten.
3. Nun wird der Ablauf eines Spielzuges erklärt (vgl. Seite 10-11 der Spielanleitung): Zuerst muss entschieden, ob eine Weiterbildung erfolgen soll. Falls ja, ohne zu Würfeln auf das Feld Weiterbildung ziehen und machen, was dort steht. Falls nein, darf gewürfelt werden. Danach wird zuerst die Spielfigur auf das entsprechende Feld gezogen, dann die überschrittenen Zahlungen auf der Einnahmen-Ausgaben-Rechnung eintragen. Danach wird ausgeführt, was das Feld verlangt. Am Ende des Spielzuges darüber muss darüber entschieden werden, ob eine Versicherung abgeschlossen oder gekündigt werden soll (Eintragung entsprechend auf der Statuskarte und Anpassung der Ausgaben) oder ob Wertpapiere ge- oder verkauft werden sollen (Eintragung im Vermögensportfolio). Ebenso muss hier erwähnt werden, dass die Einnahmen-Ausgaben-Rechnung um maximal das Dreifache des Nettogehalts überzogen werden darf (maximale Höhe des Dispositionskredits) und dass bei Überschreiten dieses Betrags der oder die SpielerIn auf dem Feld Privatinsolvenz aussetzen muss.

(bezüglich Ausgaben, Sparen, Investieren, Weiterbildung, Familiengründung, Versicherungen)? Erfahrungsgemäß kommen daraufhin wünschenswerte Aussagen wie zum Beispiel:

„Wir müssen gut ausgebildet sein und brauchen in jedem Fall eine Berufsunfähigkeits- und eine Haftpflichtversicherung.“

„Es ist so wichtig, früh zu sparen und diversifiziert zu investieren.“

„Man darf nicht zu früh zu viel Geld für schöne Dinge ausgeben, aber wenn man zu lange wartet, dann fehlt die Balance zwischen Geld und Glück.“

„Kinder haben macht echt glücklich, aber wenn man sie sehr früh hat, wird es viel schwieriger, sich weiterzubilden, sein Gehalt zu steigern, zu sparen und Vermögen aufzubauen.“

„Eine Immobilie kann man sich kaum leisten.“

Die Reflexionsphase abschließend kann noch gefragt werden, was die Spielenden beim nächsten Mal anders machen würden beim Spielen des Happy Life Games.

In der Evaluationsphase wird der gesamte, spielbasierte Unterricht bzw. diese Form der Lehr-Lern-Veranstaltung evaluiert. Sofern zu Beginn in der Einstiegs- bzw. Vorbereitungsphase Erwartungen festgehalten wurden, wird von der Lehrkraft abgefragt, inwiefern diese erfüllt wurden. Danach holt die Lehrkraft ein kritisches Feedback ein, was beim nächsten Mal besser gemacht werden könnte. Abschließend erfolgt ein Blitzlicht, was die Lernenden von der Lehrveranstaltung mitgenommen haben.

5. Empfehlungen der Einbettung in Interventionen zur Finanzbildung

Der zeitliche Rahmen einer handlungsorientierten Intervention zur Finanzbildung mit dem Happy Life Game sollte mindestens 2,5 Zeitstunden umfassen. Für klassischen Schulunterricht impliziert dies, dass zwei Doppelstunden in Folge à 90 Minuten zur Verfügung stehen sollten. Sehr geeignet ist das Spiel für ganze Projektstage oder -wochen, da es methodisch eine spannende und Spaß machende Abwechslung zu klassischen Fallstudien oder Vorträgen darstellt.

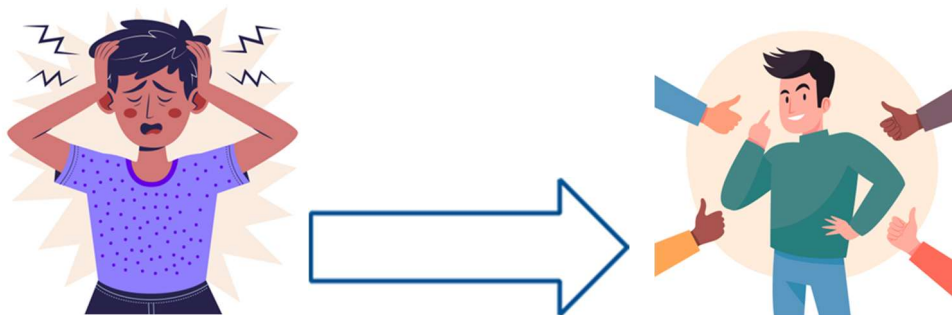
Bei sehr jungen und bezüglich Personal Finance unerfahrenen Lernenden sollten im Rahmen einer längeren Intervention zunächst einzeln auf die Bereiche Financial Literacy - Einnahmen und Ausgaben, Sparen und Investieren, Versicherungen sowie Verschuldung - eingegangen werden, um notwendiges Vorwissen aufzubauen. Ansonsten besteht die Gefahr, dass zu viele Begriffe nicht klar sind und die gegenseitigen Interdependenzen zwischen den Bereichen von Financial Literacy und ihre Wirkungsweise auf das individuelle und persönliche Leben nicht deutlich werden. Gerade jüngere SpielerInnen profitieren besonders davon, wenn sie die Gelegenheit bekommen, das Spiel häufiger mit zeitlichen Abständen spielen zu können, um verschiedene Strategien auszuprobieren und bewerten zu können.

Bei lebenserfahreneren und älteren SpielerInnen bietet es sich an, das Happy Life Game zu Beginn einer Intervention zum Auffrischen von Personal Finance und zum gegenseitigen Kennenlernen und, sofern der zeitliche Rahmen einer mehrtägigen Intervention ausreicht, auch nochmals am Ende einzusetzen.

6. Möglichkeiten der Reduktion und der Binnendifferenzierung

Bei schwächeren Lernenden bietet es sich an, das Vorgehen innerhalb der Bereiche im Spiel nach und nach aufzubauen:

- Erst nur Einnahmen und Ausgaben (blaue, graue, orangene Felder ignorieren, keine Kapitalmarktanpassung, kein Vermögensportfolio)
- Danach noch Versicherungen hinzufügen (+ graue Felder und Versicherungskarten)
- Als letzten Schritt Kapitalmarkt und Immobilien ergänzen (+ blaue und orangene Felder, Vermögensportfolio mit Schulden, Immobilien und Kapitalmarktprodukten)



Umgekehrt können bei Unterforderung der Lernenden die unterschiedlichen Spielvarianten (vgl. Seit 8 der Spielanleitung) eingeführt werden, da diese zu deutlich mehr Finanzentscheidungen im Spiel führen.

Auf diese Weise lässt sich eine Binnendifferenzierung in Lerngruppen einfach umsetzen, wenn mit verschiedenen Schwierigkeitslevels an den verschiedenen Spieltischen gearbeitet wird