

## Übersicht Bausteine

Baustein	Name	Dauer
M00-B01	Einstieg Einstieg (Alternative)	15 Min.
M00-B02	Entscheidungsspiel Entscheidungsspiel (Alternative)	15 Min.
M00-B03	Satzergänzungsspiel Satzergänzungsspiel (Alternative)	20 Min.
M00-B04	Dem Geld auf der Spur	10-15 Min.
M00-B05	Atomspiel	15 Min.
M00-B06	Geldkunde (Geldtyp-Test)	15-20 Min.
M00-B07	Wunschlebenslauf	45 Min.
M00-B08	Film „Ich kauf mich HAPPY“	45 Min.
M00-B09	Was brauche ich, um glücklich zu sein?	30 Min.
M00-B10	Was macht das Leben schön?	45-90 Min.

**M00 – B01****Einstieg****M00-B01****Feinziele**

Organisation und Lockerung der Gruppe; Aufstellung von Veranstaltungsregeln

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Stuhlkreis

**Arbeitsmaterialien**

Kreppband, dicke Marker

**Dauer**

15 Min.

**Durchführung:**

Die Klasse wird gebeten, einen Stuhlkreis zu bilden, um eine direktere Kommunikation zu ermöglichen.

Der Einstieg in die Veranstaltung und das gegenseitige Kennenlernen kann - je nach vorhandenem Zeitbudget - wie folgt gestaltet werden:

Die Durchführenden stellen sich kurz vor und erläutern den Grund und die Motivation für die Veranstaltung.

Anschließend werden einige grundsätzliche Veranstaltungsregeln vereinbart:

- **Schweigepflicht:** alles, was in der Gruppe gesagt wird, bleibt dort und wird nicht nach außen getragen.
- **Jede/r redet für sich** und nicht allgemein
- Jede/r lässt jede/n **ausreden**

Die Gruppe wird explizit gefragt, ob sie diese Regeln akzeptieren kann.

Nun werden das Kreppband und ein Marker in die Runde gegeben. Die Schüler\*innen werden reihum gebeten, ihren Namen auf ein Stück Krepp zu schreiben, es sich gut sichtbar anzuheften und folgende Frage zu beantworten: „Wofür gibst Du das meiste Geld aus?“.

## M00 – B01

## Einstieg (Alternative)

## M00-B01

**Feinziele**

Individuelle Auseinandersetzung mit dem eigenen Umgang mit Geld/Zeit, Bewusstheit für die eigenen Bedürfnisse wecken

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Einzelarbeit mit anschließendem Gruppengespräch

**Arbeitsmaterialien**

Vorbereitete Tabellen für jeden Schüler, kleine Tüten mit Gummibärchen

**Dauer**

15 Min.

**Durchführung:**

Jede Schüler\*in erhält eine **Tabelle** mit unterschiedlichen Möglichkeiten, Geld auszugeben, z. B. Kleidung, Fast Food, Kino, Disko, Hobby, Handy, Computer, Schule ...

Anschließend erhält jeder 20 Gummibärchen (zwei kleine Tüten) und verteilt diese so, wie er/sie sein/ihr Geld ausgibt. Das entstandene Balkendiagramm lässt sich verändern: Ist-Zustand, Soll-Zustand, Wunschzustand der Eltern, Zustand in einer finanziellen Krise (minus 5-10 Gummibärchen) usw.

Soll auch das Thema Bedürfnisse und Zeit mit eingebracht werden, können noch weitere Tabellen zum Einsatz kommen.

Eine **Tafelanschrift** könnte so aussehen:

1. Verteile deine Gummibärchen so, wie du im wahren Leben dein Geld ausgibst.
2. Dein Einkommen verringert sich um 10 Bärchen (Taschengeldsperre o. ä.). Wie verteilst du nun die verbliebenen 10 Bärchen?
3. Die Gummibärchen können auch für die Zeit stehen, die du mit den genannten Dingen verbringst. Wie verbringst du deine Zeit?
4. Guten Appetit!

**Quelle:** Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel

**M00 – B01**

**Wofür gebe ich mein Geld aus?**

- Dein Einkommen/Taschengeld ist begrenzt. In diesem Fall besteht es aus **20 Gummibärchen**.
- Überlege dir, wie du deine 20 Gummibärchen „ausgeben“ möchtest.
- Pro Gegenstand/Wert kannst du bis zu 5 Gummibärchen einsetzen.

					Essen (Eis, Fastfood)
					Kino, Freizeitpark
					Bücher, Zeitschriften
					Kleidung
					Schule
					Haustier
					Sport
					Musik
					Handy
5	4	3	2	1	

**M00 – B01**

**Prioritäten setzen/Ressourcenverteilung**

- Deine Ressourcen sind begrenzt. In diesem Fall bestehen sie aus **20 Gummibärchen**.
- Überlege dir, wie du deine 20 Gummibärchen „ausgeben“ möchtest.
- Jedes Gummibärchen erhöht die Chance, den unten angegebenen persönlichen Wert bzw. das beschriebene Ziel zu erreichen.
- Pro Wert/Ziel kannst du bis zu 5 Gummibärchen einsetzen.

					Soziales Engagement
					Hobbys
					genügend Schlaf
					Sport
					Zeit für sich selbst
					Partner/in, Beziehung
					Zeit für Familie
					Freunde
					Schule/ Lernen
5	4	3	2	1	

**M00 – B02****Entscheidungsspiel****M00-B02****Feinziele**

Lockerung der Gruppe; spielerischer Einstieg in das Thema Schulden

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Spiel

**Arbeitsmaterialien**

Kreppband

**Dauer**

15 Min.

**Durchführung:****Variante 1**

Mit Hilfe von Kreppband wird eine lange Linie gezogen. Diese dient der Skalierung. An das eine Liniende kommt ein Schild mit der Aufschrift „Stimmt, 100 %“ und an das andere Ende eines mit der Aufschrift „Stimmt nicht, 0 %“.

Nun wird eine Frage/Aussage vorgelesen und die Schüler\*innen sollen sich entsprechend ihrer Meinung auf der Skala positionieren.

Der Vorteil dieser Spielvariante ist, dass eine detailliertere, persönlichere Diskussion angeregt wird.

**Variante 2**

Der Raum wird mit einem durchgezogenen Strich (am besten mit Kreppband) in zwei Teile geteilt. Die Gruppe verteilt sich auf dieser Mittellinie.

Eine Seite wird als „Ja-Seite“, die andere als „Nein-Seite“ definiert.

Zu einer Auswahl der folgenden Fragen sollen sich die Schüler/innen möglichst schnell eine der beiden Seiten zuordnen. Das Ergebnis bleibt unkommentiert, die nächste Frage sollte unmittelbar folgen:

- Geld ausleihen bei Freunden ist normal
- Das meiste Geld gebe ich für mein Smartphone aus
- Das meiste Geld gebe ich für meine Freizeit aus
- Eine EC-Karte ab 16 Jahren finde ich gut
- Ratenkäufe halte ich für nicht gefährlich
- Wer „in“ sein will braucht Markenklamotten
- Den besten Überblick über mein Geld hat die Bank
- Wenn ich unbedingt etwas haben möchte, nehme ich einen Kredit auf
- Überblick über meine Finanzen zu haben finde ich wichtig

- Ich habe schon einmal Schulden gemacht bzw. Geld geliehen
- Ich habe heute Lust, mich mit dem Thema Schuldenvorbeugung zu beschäftigen
- Ich telefoniere egal zu welcher Tageszeit mit dem Smartphone
- Ich kaufe oft Sachen, die als günstig angepriesen werden
- Ich will alles gleich und sofort haben
- Es ist normal, ein Auto auf Raten zu kaufen
- Ich leihe mir oft Geld von Freunden und Verwandten
- Ich kaufe oft Sachen, um meinen Frust loszuwerden
- Wenn ich Geld geschenkt bekomme, gebe ich es gleich wieder aus
- Ich kaufe oft Sachen, die in meinem Freundeskreis angesagt sind

Die Fragen sollten so gestellt werden, dass sie **Zusammenhänge** verdeutlichen - etwa zwischen Klamottenkauf und Gruppenzwang -, die im Verlauf einer Veranstaltung wieder aufgenommen werden können.

Es empfiehlt sich **zu zweit** zu arbeiten: eine Person, die die Fragen stellt, und eine andere Person zum Beobachten der Gruppe.

**Quelle:** Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel

**M00 – B02**

**Entscheidungsspiel  
(Alternative: Flaschendreher)**

M00-B02

**Feinziele**

Lockerung der Gruppe; spielerischer Einstieg in das Thema Schulden

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Spiel

**Arbeitsmaterialien**

Flasche

**Dauer**

15 Min.

**Durchführung:**

Die Jugendlichen setzen sich in einen Stuhlkreis.

Jetzt wird „Flaschendreher“ gespielt!

In der Mitte des Kreises wird eine Flasche gedreht. Derjenige, auf den der Flaschenhals nach dem Ausdrehen zeigt, bekommt eine Aussage vorgelesen (z. B. „Geldausleihen bei Freunden ist normal“) und muss nun kurz dazu Stellung nehmen. Anschließend darf er die Flasche drehen.

Durch diese spielerische Vorgehensweise kann sich niemand dem Spiel entziehen, auch sonst zurückhaltende Jugendliche werden aktiviert.

Jede Stellungnahme wird stehengelassen und nicht von den anderen kommentiert.

**Quelle:** Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel

**M00 – B03****Satzergänzungsspiel****M00-B03****Feinziele**

Kennenlernen der Gruppe; Sensibilisierung für die Themen Geld, Konsum und Schulden auf dem Hintergrund eigener Erfahrungen

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen, Erwachsene

**Methode**

Spiel

**Arbeitsmaterialien**

Bei Bedarf vorbereitete Karteikarten (s.u.)

**Dauer**

20 Min.

**Durchführung:****Variante 1**

Die Jugendlichen ergänzen in Form einer Blitzlichtrunde folgende Satzanfänge:

- „Geld bedeutet für mich ...“
- „Wenn ich viel Geld hätte, würde ich ...“

**Variante 2**

Suchen Sie sich 2-3 Satzanfänge aus, die Ihnen für Ihre Gruppe passend erscheinen. Sie beginnen mit einem Satz, die Teilnehmer/innen werden der Reihe nach gebeten, den Satzanfang zu wiederholen und möglichst spontan zu ergänzen.

- „Wenn ich im Lotto gewinnen würde ...“
- „Wenn ich von Oma 50 € bekommen würde, dann ...“
- „Mein größter Wunsch ist ...“
- „Wenn ich kein Taschengeld mehr bekommen würde ...“
- „Wenn ich mal schlecht drauf bin ...“
- „Wenn ich Geld brauche, dann ...“
- „Shoppen ist für mich wie ...“
- „Werbung finde ich ...“
- „Wenn ich kein Geld mehr habe, dann ...“
- „Wenn ich in der Schule Stress habe ...“
- „Wenn Ebbe in der Kasse ist ...“
- „Das meiste Geld gebe ich aus für ...“
- „Wenn ich an einem Tag so viel Geld ausgeben könnte, wie ich wollte, dann ...“
- „Das Wichtigste im Leben ...“

- „Ohne Geld bist Du ...“
- „Wer „in“ sein will ...“
- „Als Millionär würde ich ...“
- „Sparen ist altmodisch ...“
- „Mit Markenkleidung bist Du „in“, mit „No-Name-Klamotten“ ...“
- „Was Banken empfehlen ...“
- „Mit Kreditkarte würde ich ...“
- „Über Geld redet man nicht ...“
- „Wer Schulden hat ...“
- „Geld leihen ist ...“
- „Es gibt gute Werbespots ...“
- „Wenn ein Freund oder eine Freundin etwas cooles Neues hat ...“
- „Wichtig im Leben ist außer Geld ...“
- „Einen Kredit würde ich aufnehmen für ...“
- „Wenn ich einen guten Werbespot sehe ...“

### Variante 3

Die Satzanfänge werden auf vorbereiteten Karteikarten an die Schüler\*innen verteilt. Die Jugendlichen wenden sich dann an den Nachbarn / die Nachbarin und lesen laut den Beginn des Satzes vor. Wer angesprochen wird, muss den Satz nach spätestens 3 Sekunden möglichst sinnvoll weiterführen.

### Variante 4 (Flaschendrehen)

Die Jugendlichen setzen sich in einen Stuhlkreis. Durch das Drehen einer Flasche wird ermittelt, wer einen vorgegebenen Satzanfang beenden soll.

Das Spiel des Flaschendrehens kennt (fast) Jeder. Es bedarf keiner großen Erklärung und Vorbereitung.

Gleich zu Beginn einer Veranstaltung trägt es zu einer aufgelockerten Atmosphäre bei. So gelingt ein fröhlicher Einstieg ins Thema, bei dem auch stillere Schüler zu Wort kommen.

**In allen Varianten bleiben die Äußerungen unkommentiert.**

### Quellen:

Schuldnerhilfe Essen gGmbH: Inforeihe und Projekte, Projekt 01 (modifiziert)  
Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel

**M00 – B03****Satzergänzungsspiel  
(Alternative: Stuhltanz)****M00-B03****Feinziele**

Kennenlernen der Gruppe; Sensibilisierung für die Themen Geld, Konsum und Schulden auf dem Hintergrund eigener Erfahrungen

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen, Erwachsene

**Methode**

Spiel

**Arbeitsmaterialien**

Stühle

**Dauer**

20 Min.

**Durchführung:**

Für den Stuhltanz arrangiert man so viele Stühle wie Jugendliche Rücken an Rücken in einer Linie.

Nun startet man die Musik. Dazu empfiehlt es sich, bei YouTube nach Liedern zum Thema „Geld“ zu suchen. So findet man für jede Altersstufe das passende Lied.

Während die Musik spielt, laufen die Jugendlichen an den Stuhlreihen entlang. Ein Stuhl wird entfernt. Wenn die Musik stoppt, müssen sich alle einen Stuhl suchen. Da ein Stuhl fehlt, bleibt eine Person stehen.

Diese bekommt nun einen Satzanfang vorgelesen (z. B. „Wenn ich im Lotto gewinnen würde...“) und muss diesen dann beenden. Anschließend schaut der Schüler dem weiteren Spielverlauf zu.

Jetzt wird ein weiterer Stuhl entfernt, die Musik setzt wieder ein und die Jugendlichen bewegen sich um die Stuhlreihe.

Beim nächsten Stopp bleibt wieder einer übrig, der einen Satz beendet. So setzt sich das Spiel fort bis es zum Duell zwischen den beiden letzten Schüler\*innen kommt.

Der Gewinner des Spiels erhält einen Preis (Schokomünzen, Schaummäuse, Hausaufgabengutschein ...).

Diese Spielvariante eignet sich nur für kleine Gruppen, z. B. Konfirmandengruppen oder WPU-Kurse Verbraucherbildung. Einsetzen würde ich diese bei sehr ruhigen, „müden“ Gruppen oder als Auflockerung nach einer vorangegangenen anstrengenden Einheit.

**Quelle:** Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel

**M00 – B04****Dem Geld auf der Spur****M00-B04****Feinziele**

Physische und psychische Lockerung, Angstabbau, Förderung der Spielbereitschaft; einfache pantomimische Umsetzung des Schuldenthemas

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Lockerungsübung, Interaktionsspiel

**Arbeitsmaterialien**

Musikuntermalung

**Dauer**

10-15 Min.

**Durchführung:**

Diese einfache Übung nach dem Muster „Alle machen zur selben Zeit das gleiche!“ hat den unschätzbaren Vorteil, dass hier noch keine Darstellung vor anderen erfolgt, sondern alle Schüler\*innen im Schutz der Gruppe fast unbeobachtet agieren. Jeder macht das gleiche und ist mit sich beschäftigt, auch wenn viel gemeinsam „läuft“.

Die Schüler\*innen werden aufgefordert, die Anweisungen der durchführenden Person (die sie engagiert, evtl. witzig parodiert einbringen sollte) möglichst genau nachzumachen und damit solange fortzufahren, bis neue Vorgaben gemacht werden.

Die Übung kann mit Musik untermalt werden. Die einzelnen Übungsteile sollten nicht zu schnell „abgehakt“ werden, allerdings auch nicht zu lange dauern, um Langeweile zu vermeiden. Wie viele der Beispiele durchgeführt werden, hängt vom Zeitbudget und der Lust der Gruppe ab.

Während dieser Übung sollte nicht gesprochen werden:

- im Raum durcheinandergelassen: ohne sich anzustoßen, erst schnell, dann langsam, eilig, hastig, schleichend, kaputt, voller Energie, stolz, ängstlich usw.
- auf dem Weg zu unangenehmen Gesprächen (Geld leihen, Schulden nicht zurückzahlen können usw.)
- jemanden ablehnen
- Weltrekord im Händeschütteln: Ihr seid Geldvermittler!
- neu eingekleidet: sich bewundern lassen
- wir gehören zur High Society (und leben auch so)
- Sprichwörter zu Schulden und Reichtum wörtlich nachspielen

- ganz schnell unterschiedliche Begrüßungen
- Kredithai hat jemanden an der Angel (wörtlich nachspielen)
- usw.

**Quelle:** Gnielczyk, Peter / Stange, Waldemar / Stiftung Verbraucherinstitut (Hgg.): Schuldenprävention. Eine Zukunftswerkstatt. Materialien für den handlungsorientierten Unterricht, Berlin 2000.

**M00 – B05****Atomspiel****M00-B05****Feinziele**

Kennenlernen der Gruppe und Einstieg in das Thema Schulden

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Lockerungsübung, Interaktionsspiel

**Arbeitsmaterialien**

Musik (möglichst rockig)

**Dauer**

15 Min.

**Durchführung:****Aufgabe:**

„Ihr bewegt Euch jetzt zur Musik im Raum. Wenn ich die Musik unterbreche und eine Zahl nenne, findet Euch bitte in entsprechend großen Gruppen zusammen (2 = zu zweit, 3 = zu dritt usw.) und tauscht Euch zu den von mir genannten Fragen aus. Nach einiger Zeit spielt die Musik weiter, und Ihr bewegt Euch wieder im Raum usw.“

**Mögliche Fragen**

z. B. zu den Themen „Umgang mit Konsum und Geld“ und „Erfahrungen mit Kreditinstituten“:

- „Was sind die drei Dinge, die Ihr Euch am stärksten wünscht, und wie wollt Ihr diese Wünsche verwirklichen?“
- „Wenn Ihr eine große Erbschaft machen würdet, was würdet Ihr damit tun?“
- „Was bedrückt Euch am meisten im Umgang mit Geld?“
- „Wenn Ihr Ärger mit den Eltern, in der Schule oder mit Freunden habt, flüchtet Ihr dann manchmal und wenn ja, in was?“
- „Was konsumiert Ihr besonders gerne und warum?“
- „Was findet Ihr besser: Leben heute, im Hier und Jetzt und das Geld ausgeben, wie ich es gerade habe, oder mittel- bzw. langfristige Planung mancher Wünsche?“
- „Welche Erfahrungen habt Ihr mit Kreditinstituten gemacht? Haben sie Euch persönlich angeschrieben oder angesprochen, und was haben sie Euch angeboten?“
- ...

Die Fragen lassen sich je nach Thema der Veranstaltung variieren und können im Rückgriff als Diskussionseinstieg in das Thema dienen.

**Quelle:** AG Prävention, Koordinierungsstelle Schuldnerberatung in Schleswig-Holstein

**M00 – B06****Geldkunde (Geldtyp-Test)****M00-B06****Feinziele**

Einstieg in das Thema, Auseinandersetzung mit der eigenen Einstellung zum Thema Geld, Thematisieren von Redensarten / Klischees, Ablesen des eigenen Testergebnisses mithilfe einer graphischen Darstellung

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Ankreuztest

**Arbeitsmaterialien**

CD Geldkunde bzw. Online-Material unter [www.geldkunde.de](http://www.geldkunde.de), Kurs 1 und dazugehöriges Material, PC, Beamer, Internetzugang

**Dauer**

15-20 Min.

**Durchführung:**

Der Test wird von der Fachkraft angekündigt und erklärt als ein üblicher Ankreuztest, wie ihn die Jugendlichen meistens aus Jugendzeitschriften kennen. Nach dem Verteilen werden evtl. unklare Aussagen des Tests geklärt. Anschließend führt jeder Schüler/jede Schülerin den Test alleine durch.

Die Auswertung wird anhand einer graphischen Darstellung vorgenommen. Jeder Schüler/jede Schülerin kann selbst ablesen, welchem Geldtyp seine/ihre Antworten entsprechen. Dazu wird evtl. noch Hilfe benötigt. Je nachdem wie gut sich die Gruppe kennt, kann die Verteilung der Geldtypen in der Klasse ermittelt werden.

Die einzelnen Geldtypen werden erläutert und besprochen. Natürlich sollte darauf hingewiesen werden, dass ein solcher Test keinen Anspruch auf Richtigkeit besitzt. Trotzdem werden sich einige Schüler\*innen in ihrem ermittelten Geldtyp wiedererkennen. Dies liefert einen guten Einstieg in die Diskussion „Umgang mit Geld“.

**Quellen:** [www.geldkunde.de](http://www.geldkunde.de), Diakonisches Werk Steglitz und Teltow-Zehlendorf e.V.; Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel



# GELDTYP TEST



Kreise ein, ob du der Aussage zustimmst oder eher nicht K

	stimme zu	stimme nicht zu
Geld macht glücklich 	K	S
Sparen ist die beste Möglichkeit, vernünftig zu wirtschaften 	X	V
Statussymbole (Kleidung, MP3-Player, Handy) sind mir sehr wichtig	K	S
 Ich weiß in etwa, wie viel Geld meine Familie im Monat zur Verfügung hat	V	X
Wer Geld hat, wird eher respektiert	K	S
 Wenn ich heute eine Kreditkarte bekäme, könnte ich damit verantwortungsvoll umgehen	V	X
Wer viel besitzt, hat auch viele Verpflichtungen	S	K
 Je mehr „Ellenbogen“ man einsetzt, umso erfolgreicher wird man	X	V
Wer viel Geld hat, macht andere neidisch	K	S
Ich bin ständig verschuldet / Mein Taschengeld reicht nie aus 	X	V
 Geld wird immer zu Machtzwecken missbraucht	K	S
Wer hat, dem wird gegeben	V	X
Ich will später auf jeden Fall viel Geld verdienen	K	S



# GELDTYP TEST



	stimme zu	stimme nicht zu
 <p>Ich interessiere mich für politische Themen, die mit Geld zusammenhängen z.B. Globalisierung, Arbeitslosigkeit oder Entwicklungspolitik</p>	V	X
 <p>Ich will einen Beruf, der mir Spaß macht, auch wenn ich dann weniger Geld verdiene</p>	S	K
<p>Ohne Fleiß kein Preis</p> 	V	X
<p>Wer viel Geld hat, kann stolz auf sich sein</p>	K	S
<p>Ich gucke/lese auch die Wirtschaftsnachrichten in der Zeitung/im Fernsehen</p> 	V	X

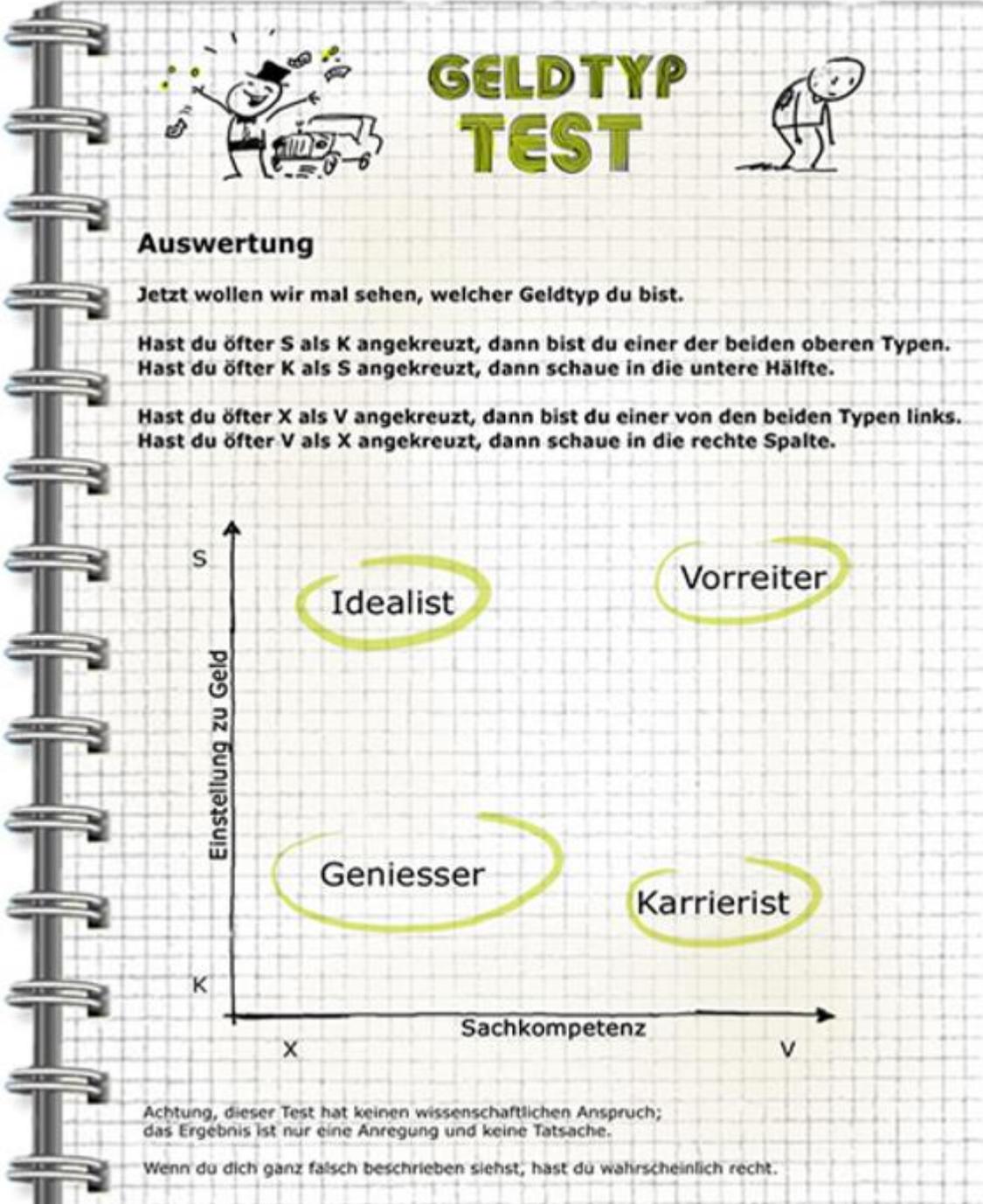
Zähle nun, wie oft du die einzelnen Buchstaben eingekreist hast

S =

K =

V =

X =



**GELDTYP TEST**

**Auswertung**

Jetzt wollen wir mal sehen, welcher Geldtyp du bist.

Hast du öfter S als K angekreuzt, dann bist du einer der beiden oberen Typen.  
Hast du öfter K als S angekreuzt, dann schaue in die untere Hälfte.

Hast du öfter X als V angekreuzt, dann bist du einer von den beiden Typen links.  
Hast du öfter V als X angekreuzt, dann schaue in die rechte Spalte.

**Einstellung zu Geld** (Sachkompetenz)

**S** (Idealist) **Vorreiter**

**K** (Geniesser) **Karrierist**

**X** **V**

Achtung, dieser Test hat keinen wissenschaftlichen Anspruch;  
das Ergebnis ist nur eine Anregung und keine Tatsache.

Wenn du dich ganz falsch beschrieben siehst, hast du wahrscheinlich recht.

**GELDTYP TEST**

**IDEALIST**

Du weißt, dass materielle Werte nicht alles sind und hast ein Bewusstsein, dass du Verantwortung für deine Umgebung hast. Das ist schön.

Möglicherweise lebst du aber noch zu sehr in deinen Träumen und Wünschen. Vielleicht wäre es hilfreich, wenn du deine Gefühle mit mehr Sachverstand verbindest – dann könntest du mehr erreichen.



**GELDTYP TEST**

**GENIESSER**

Du beschäftigst dich nicht mit Geld und Finanzen, träumst aber von Luxus und Reichtum. Das ist sicher angenehm, könnte aber unter Umständen ein Problem werden...

Unser Tipp: Heirate reich... oder mach dir Gedanken, wie du deine Träume verwirklichen kannst.



**GELDTYP TEST**

**KARRIERIST**

Du bist clever und weißt, wie man mit Geld umgeht. Das ist gut. Aber vielleicht bist du ein bisschen zu sehr auf materielle Werte fixiert..?

Geld, Luxus und Status sind eine feine Sache – aber überleg mal, was dir langfristig noch wichtig ist. Geld an sich macht nicht glücklich – es kommt doch darauf an, was man damit macht und mit wem man seine Erfolge teilen kann.



**GELDTYP TEST**

**VORREITER**

Super, du hast verstanden, dass Geld nicht nur zum Konsum da ist, sondern dass man damit auch Sinnvolles anstellen kann. Gleichzeitig scheinst du eine gute Vorstellung davon zu haben, wie Wirtschaft funktioniert.

Nutze deine Talente, werde ein guter Politiker, Banker oder Manager...

Menschen wie du werden gebraucht.



## M00 – B07

## Wunschlebenslauf

## M00-B07

**Feinziele**

Lebensplanung entwerfen bezogen auf Beruf, Partnerschaft und Wohnung. Hier spielen persönliche Ansprüche an das eigene Leben eine wichtige Rolle.

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Brainstorming, Einzel- bzw. Gruppenarbeit, Diskussion im Plenum

**Arbeitsmaterialien**

Kopien des Wunschlebenslaufs (möglichst DIN A3); evtl. Musik

**Dauer**

45 Min.

**Durchführung:**

In **Einzelarbeit** haben die Schüler\*innen die Gelegenheit für ein persönliches Brainstorming, um dann den individuellen Wunschlebenslauf zu entwickeln und aufzuschreiben. Dabei sollen sie sich einerseits auf Lebensaltersstufen beziehen und andererseits die Bereiche Beruf, Partnerschaft und Wohnung mit berücksichtigen.

Es ist wichtig, dass die Schüler\*innen **genügend Zeit** bekommen, damit authentische Wünsche und Projektionen entstehen können. Im Raum sollt es ruhig sein, evtl. darf als Hintergrund leise, ruhige Musik laufen.

Nach dieser Einzelarbeit können **Zweiergespräche** mit gegenseitiger Vorstellung der Wunschlebensläufe stattfinden, oder es wird gleich im Plenum über Details einzelner Lebensentwürfe gesprochen. Reihum darf jede/r zu dem eigenen Entwurf Stellung nehmen.

Grundsätzlich gilt, dass jede/r nur das mitzuteilen braucht, was für die „Öffentlichkeit“ bestimmt ist.

**Quellen:** Gnielczyk, Peter / Stange, Waldemar / Stiftung Verbraucherinstitut (Hgg.): Schuldenprävention. Eine Zukunftswerkstatt. Materialien für den handlungsorientierten Unterricht, Berlin 2000 (modifiziert).

Ministerium für Umwelt und Naturschutz, Landwirtschaft und Verbraucherschutz des Landes Nordrhein-Westfalen (Hg.): Fit fürs eigene Geld: mit dem Einkommen auskommen. Materialien für die Projektarbeit mit Berufsneulingen, Düsseldorf 2008.

# Eine ideale Zukunft ...

Wünsche und Bedürfnisse

**Aufgabe**

Wie sieht Ihr Wunschlebenslauf aus? Was wäre Ihr Wunschberuf, wie wäre Ihr Freundeskreis, wie stellen Sie sich die perfekte Partnerschaft vor? Und wie soll Ihre Idealwohnung aussehen?

Diese Aufgabe ist als ein persönliches Brainstorming gedacht, wobei Sie selbst Ihre Wunschzukunft definieren können. Viel Spaß!

## Mein Wunschleben

**Freundschaft**

Heute: \_\_\_\_\_

Mit 25 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 35 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 50 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 65 Jahren: \_\_\_\_\_

**Beruf**

Heute: \_\_\_\_\_

Mit 30 Jahren: \_\_\_\_\_

**Wohnung**

Heute: \_\_\_\_\_

Mit 25 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 50 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 65 Jahren: \_\_\_\_\_

**Freizeit**

Heute: \_\_\_\_\_

Mit 25 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 35 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 50 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 65 Jahren: \_\_\_\_\_

**Partnerschaft**

Heute: \_\_\_\_\_

Mit 25 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 35 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 50 Jahren: \_\_\_\_\_

Mit 65 Jahren: \_\_\_\_\_

**und sonst?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**M00 – B08****„Ich kauf mich HAPPY“ – Ein Film von  
Geld und Glück****M00-B08****Feinziele**

Bewusstmachen von Werbemechanismen, Auseinandersetzung mit dem eigenen Konsumverhalten

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Film

**Arbeitsmaterialien**

Beamer oder TV, DVD oder Internetzugang auf die Seite des VSE

**Dauer**

90 Min., (Film 6:30 Min.)

**Durchführung:**

Der Film „Ich kauf mich HAPPY“ wird gezeigt (per DVD oder Online: <https://www.schuldnerhilfe.de/praevention/kurzfilm-ich-kauf-mich-happy>).

Im Anschluss kann über untenstehende Fragen gesprochen werden.

**Handlung**

Die jugendlichen Protagonisten des Films wollen einfach nur glücklich sein und dazugehören. Alles klingt so einfach, schmeckt so süß.

Was sie nicht merken: eine geheimnisvolle Macht hat längst von ihnen Besitz ergriffen: Die Gier.

Doch wohnt diese nur „dem System“ inne oder genauso in ihnen selbst? Wie gern lassen wir uns verführen? Wie frei sind wir wirklich?

Im Film wird das dramatische Geschehen von einer geheimnisvoll wandlungsfähigen Figur inszeniert und begleitet. Inwieweit diese Figur das Böse des Systems oder die den Protagonisten innewohnende Gier verkörpert, die sie selbst zu Akteuren macht, bleibt der Interpretation des Betrachters überlassen. Im Endeffekt wird auf Verführung und Verführbarkeit gleichermaßen angespielt. In jedem Fall wird durch die Ansprache der assoziativen Ebene die Phantasie der Zuschauer angeregt. Ein Zugang zu dem noch immer Tabu behafteten Thema Schulden und eine kritische Reflexion eigenen Konsumverhaltens werden möglich.

Auf unterhaltsame Weise weckt der Film Interesse am Thema, wirft Fragen auf und regt zur Diskussion an.

### Fragen zur Diskussion über den Film

- Wen oder was verkörpert die mysteriöse, goldgekleidete Figur im Studio mit den vielen Bildschirmen in der ersten Szene?
- Was macht sie wohl mit dem Joystick, als das junge Paar auf einem der Monitore erscheint?
- In welcher Lebenssituation befindet sich das junge Paar offensichtlich gerade? Wieso sind, beginnend mit dem Bankbesuch, einige Dinge im Film als animiertes Comic zu sehen?
- Wieso taucht die Figur aus der ersten Szene später wieder als Bankberater und Handyverkäufer auf?
- Was möchte der joviale Bankberater den Jugendlichen gerne weismachen?
- Lassen sich die beiden jungen Leute eigentlich manipulieren oder kaufen sie all die schönen Sachen aus eigenem freien Willen?
- Im Schlusdialog scheint das junge Paar seine Einstellung zu Geld und Kaufen geändert zu haben. Oder doch nicht?
- In der Schlusszene des Films ist wieder die mysteriöse Figur im Studio mit den Bildschirmen zu sehen. Er beobachtet zunächst die beiden jungen Leute, doch dann plötzlich ein anderes Paar. Was wiederholt sich hier?

### Anmerkung zum Film

Der Film zeigt lediglich die Entstehung der Schuldsituation. Es fehlt die **Auseinandersetzung mit dem Thema „Was passiert, wenn ich meine Rechnungen nicht bezahle?“** und „Wie gehe ich mit der Überschuldung um?“.

In den Schuldnerberatungsstellen gehört es zum Alltag, dass die Ratsuchenden mit einer Tasche oder einem Karton mit ungeöffneten Gläubigerschreiben in die Beratungsstelle kommen. Auch der männliche Hauptdarsteller des Films öffnet keine Briefe, sondern sammelt diese nur noch.

Es lässt sich nun mit den Schüler\*innen diskutieren, ob diese das Verhalten des jungen Mannes verstehen und ob sie ähnlich reagieren würden.

**Frage:** Wie gehst du mit Situationen um, die schwierig sind oder dir sogar unlösbar vorkommen (Projektarbeit, Prüfung...)? Steckst du erstmal „den Kopf in den Sand“ oder gehst du die Problemlösung direkt an?

Außerdem bietet es sich an, einmal anhand eines ausgedachten **Interneteinkaufs** durchzuspielen, welche Maschinerie sich in Gang setzt, wenn eine Rechnung nicht bezahlt wird:

- Rechnung
- 1. Mahnung oder Zahlungserinnerung
- 2. und evtl. 3. Mahnung
- Gläubiger schaltet Gericht und Inkassobüro/Anwalt ein
- Gerichtlicher Mahnbescheid
- Ab jetzt ständig Anschreiben vom Inkassobüro/Anwalt

- Vollstreckungsbescheid
- Evtl. Lohn-, Kontopfändung, Beauftragung des Gerichtsvollziehers
- Vermögensauskunft

Dieser Ablauf lässt sich gut an der Tafel/dem Whiteboard als Fließ-Schema darstellen. Es empfiehlt sich, anhand einer gewählten Rechnungssumme darzustellen, wie sich die Forderung durch Zinsen und Kosten erhöht.

**Quellen:** Schuldnerhilfe Essen gGmbH - <https://www.schuldnerhilfe.de/praevention/kurzfilm-ich-kauf-mich-happy> (hier auch Bestellmöglichkeit)

Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel

## M00 – B09

## Was brauche ich, um glücklich zu sein?

## M00-B09

**Feinziele**

Aufmerksamkeit wecken für Bedürfnisse (materielle und immaterielle); demonstrativer Konsum; persönliche Einstellung zum Haben-Wollen

**Zielgruppe**

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

**Methode**

Kartenabfrage

**Arbeitsmaterialien**

Wandzeitung, Moderationskarten in unterschiedlichen Farben, Pinn-Nadeln

**Dauer**

Ca. 30 Min.

**Durchführung:**

Es kommt darauf an, dass die Schüler\*innen im Veranstaltungsablauf sehr spontan mit der Frage „Was brauche ich, um glücklich zu sein?“ konfrontiert werden und jeder für sich in einer Stillphase Moderationskarten mit individuellen Aussagen ausfüllt. Alle Karten werden auf der Wandzeitung gesammelt, später möglichst zu Themenbereichen zusammengefasst.

Die Schüler\*innen haben durchaus ein Gespür dafür, dass Haben-und-Besitzen-können nicht alles im Leben ist. Warum dennoch das Materielle oft in den Vordergrund rückt, dieser Frage ist mit den Schüler\*innen gemeinsam nachzugehen:

- Ist es der „demonstrative“ Konsum, der es mir erleichtert, in einer Gruppe aufgenommen zu werden?
- Bestimmt die Wahl der Marke darüber, ob ich gemocht werde?
- Kleider machen Leute – stimmt das nach wie vor?
- Was könnte und sollte sich in unserem Blickwinkel verändern?

**Anmerkung:**

Es ist wichtig, dass die Antworten nicht moralisch diskutiert werden. Am Schluss sollte jeder für sich wissen, wie er/sie innerlich „funktionieren“. Oft ist es einfacher, Aufmerksamkeit durch eine Markenjacke zu bekommen, als sich um freundschaftliche Kommunikation zu bemühen. Vielleicht kommt der eine oder andere auf diese Weise auf die Idee, seine Konsumhaltung bewusster wahrzunehmen und dies könnte ermöglichen, zukünftig anders zu handeln und zu konsumieren als bisher.

**Quelle:** Gnielczyk, Peter / Stange, Waldemar / Stiftung Verbraucherinstitut (Hgg.): Schuldenprävention. Eine Zukunftswerkstatt. Materialien für den handlungsorientierten Unterricht, Berlin 2000.

**M00 – B10****Was macht das Leben schön?****M00-B10****Feinziele**

Aufmerksamkeit wecken für Bedürfnisse (materielle und immaterielle); demonstrativer Konsum; persönliche Einstellung zum Haben-Wollen

**Zielgruppe**

Alle Klassen ab 6. Klasse, auch Erwachsene. Die verwendeten Begriffe auf den Karten müssen je nach Alter ausgewählt werden.

**Methode**

Kartenabfrage, Diskussion

**Arbeitsmaterialien**

Laminierte Karteikarten mit etwa 100 Begriffen (siehe Anhang), leere Karteikarten oder DIN-A6-Zettel in einer anderen Farbe als die laminierten Karten, Malerklebestreifen, laminierte DIN-A4-Karten mit Überschriften (wichtig, sehr wichtig, nicht so wichtig, kann man kaufen, kann man nicht kaufen), dicke Stifte in schwarz, evtl. einige Werbefotos/Plakate

**Dauer**

Mindestens eine, besser zwei Schulstunden (45-90 Min.), je nach Alter, Klassengröße und Mitarbeit der Schüler\*innen. Vertieft man das Thema Werbung am Schluss etwas mehr, braucht man auf jeden Fall mehr als eine Schulstunde, vor allem in höheren Klassen oder z. B. am Gymnasium.

Je nach Alter und Bildungsstand der Schüler/innen sollten zum Einstieg weitere Themen / Bausteine aus diesem Modul bearbeitet werden: Satzergänzungsspiel; Mindmap zu Ursachen / Arten / Folgen / Vermeidung von Schulden, zu Geld und Schulden; Unterschiede zwischen Bedürfnissen und Wünschen, Wunschlebenslauf.

**Durchführung:**

Die Schüler\*innen bilden einen großen Stuhlkreis, wobei in der Mitte so viel freier Raum sein sollte, dass man mit Klebestreifen eine große dreispaltige Tabelle auf dem Fußboden markieren kann.

Das Thema „**Was macht das Leben schön?**“ wird an die Tafel geschrieben.

Jede/r Schüler/in bekommt nun eine leere **Karteikarte** oder ein DIN-A6-Blatt, außerdem werden einige dicke Marker bereitgestellt.

**Anweisung:**

„Schreibe bitte auf diese Karte einen Begriff, der ausdrückt, was du zurzeit am allermeisten brauchst, damit dein Leben schön ist.“

Ggf. sollte darauf hingewiesen werden, dass dies für verschiedene Schüler/innen sehr unterschiedlich sein kann und es daher kein „richtig“ oder „falsch“ gibt.

„Wenn ihr euch zwischen zwei Dingen gar nicht entscheiden könnt, dürft ihr noch eine zweite Karte für einen zweiten Begriff nehmen. Behaltet eure persönliche Karte noch bei euch.“

Während die Schüler\*innen schreiben, wird auf den Fußboden mit Malerklebestreifen eine dreispaltige **Tabelle** geklebt. Sobald die Schüler\*innen ihre persönliche Karte beschriftet haben, werden die gemischten „Begriffe-Karten“ möglichst gleichmäßig unter den Schülern\*innen verteilt (aber nicht mehr als 5 bis 6 pro Schüler\*in).

„Jetzt bekommt ihr noch eine Reihe anderer Karten dazu, auf denen sehr viele unterschiedliche Begriffe stehen, die auch alle wichtig für ein schönes Leben sein können. Ob sie für euch persönlich wichtig sind, das müsst ihr nun selbst entscheiden. Auf dem Fußboden habe ich eine Tabelle markiert mit drei Spalten. Die erste Spalte bekommt die Überschrift 'sehr wichtig', die mittlere 'wichtig' und die rechte Spalte 'nicht so wichtig' (Karten hinlegen).

sehr wichtig	wichtig	nicht so wichtig

„In diese Tabelle sollt ihr jetzt gleich eure **Karten** so **ablegen**, wie ihr sie persönlich im Moment als sehr wichtig, wichtig oder nicht so wichtig einordnen würdet.

Als erstes legt ihr die Karte ab, die ihr selbst beschrieben habt, sie müsste in die Spalte „sehr wichtig“ kommen. Macht es jetzt bitte gleich alle zusammen **gleichzeitig** (Anm.: das klappt immer!) und achtet darauf, dass die Karten so liegen, dass man sie hinterher alle lesen kann; also nicht übereinanderlegen oder durcheinanderwerfen.“

Das gleichzeitige Hinlegen der Karten erleichtert es allen, quasi fast unerkannt und unbeobachtet im Gemenge die Begriffe wirklich so hinzulegen, wie sie/er es persönlich empfindet. Niemand muss sich also vor den Augen der anderen an dieser Stelle outen oder rechtfertigen.

Wenn alle Schüler\*innen damit fertig sind, muss man eventuell die Lage der Karten noch ein bisschen korrigieren, so dass alle Begriffe zu lesen sind.

Alle setzen sich erst einmal wieder.

**Auswertung:**

„Schaut euch nun die Tabelle in Ruhe an. Jeder hat die Begriffe nach seinem persönlichen Empfinden dort hingelegt, wo sie jetzt liegen. Wie andere die Begriffe nach Wichtigkeit hingelegt haben, kann für euch persönlich ganz anders sein. Vielleicht habt ihr bei dem einen oder anderen Begriff jetzt das Gefühl ‘Oh nein, das würde ich ganz anders einschätzen, für mich wäre das doch sehr wichtig oder gerade nicht so wichtig’. Es ist alles eine sehr persönliche Bewertung, und es gibt kein richtig oder falsch.

Deshalb hat jetzt jede(r) die Gelegenheit, eine Karte einmal in eine andere Spalte zu legen, allerdings müsst ihr dabei kurz begründen, warum das für euch so ist. Jede Karte darf nur einmal woanders hingelegt werden. Wenn Ihr also eine Karte verlegt habt, passt genau auf, dass sie nicht von jemand anderem gewählt wird.“

Nun darf **nacheinander, einzeln**, jede(r) Schüler/in eine Karte einmal woanders hinlegen. Dabei soll er/sie seine/ihre Wahl begründen. Wenn gewünscht, kann man noch eine zweite Runde machen, in denen Karten umgelegt werden dürfen (oft wird das gern gemacht). Sollten Schüler\*innen sich gar nicht beteiligen wollen, sollte man sie nicht drängen, solange sie die anderen nicht stören/behindern.

Anschließend wird die Tabelle noch einmal unterteilt.

„Ich brauche jetzt 6 Freiwillige, die beim weiteren Sortieren helfen.“

6 Schüler\*innen auswählen.

„Jetzt werden wir die Spalten mit dem Klebestreifen noch einmal in zwei Bereiche unterteilen. Oben sollten alle die Dinge hingelegt werden, die man nicht für Geld kaufen kann und unten diejenigen, die man normalerweise für Geld kaufen kann“ (entsprechende Karten hinlegen).

	sehr wichtig	wichtig	nicht so wichtig
kann man kaufen			
kann man nicht kaufen			

6 Schüler\*innen legen die Karten entsprechend hin.

**Auswertung:**

Wenn sie fertig sind, sollen alle noch mal schauen, ob die Karten ihrer Meinung nach richtig einsortiert sind. Eventuell wird es bei einigen Begriffen Meinungsverschiedenheiten geben (Sex?, Freunde?, Freiheit?, Sicherheit?) - vor allem in höheren Klassen.

Wenn nicht mehr genügend Zeit für Diskussionen da ist, können die strittigen Karten auch einfach in die Mitte der Spalten gelegt werden (Kompromiss).

Anschließend sollen alle Schüler\*innen die Tabelle noch einmal in Ruhe betrachten können. I.d.R. wird herauskommen, dass die allermeisten Dinge, die für ein schönes Leben wichtig sind, nicht käuflich sind, während die weniger wichtigen Dinge überwiegend käuflich sind.

**Anschlussdiskussion:**

*„Warum ist es wohl so, dass wir die meisten Dinge, die für uns das Leben schönmachen, nicht kaufen können? - Und warum haben wir trotzdem alle so oft das Gefühl, so viele käufliche Dinge haben zu müssen, um glücklich zu sein?“*

In der Diskussion kann man, wenn die Schüler\*innen es nicht schon selbst ansprechen, den Bezug zur **Werbung** herstellen.

*„Werbung möchte uns glauben machen, dass käuflichen Dinge uns glücklich machen können. Sie spricht unsere wichtigsten menschlichen Bedürfnisse an und bringt sie mit dem Produkt in Verbindung.“*

Bei Bedarf **Beispiele** zeigen (Werbung aus Zeitschriften oder dem Internet in Laminierfolie einschweißen).

## Begriffe zu Wünschen und Bedürfnissen:

Die Begriffe werden auf Karteikarten (DIN A6) gedruckt und laminiert. Es ist sinnvoll, etwa gleich viele Begriffe aus der ersten (kann man nicht kaufen) und der zweiten Kategorie (kann man kaufen) in einer Unterrichtseinheit zu verwenden. Je nach Alter müssen Begriffe herausgenommen werden bzw. hinzugefügt werden.

### Das kann man in der Regel nicht für Geld kaufen:

Nette Lehrer	Gute Gespräche	Lachen können	Jemand, der mich versteht	Gesundheit	Nette Eltern
Verständnis	Allein sein	Mit Freunden abhängen	Sicherheit	Beste Freund / beste Freundin	Sexualität
Ausbildungsplatz	Liebe	Zeit für mich	Lesen	Hilfe von anderen	Musik
Selbstvertrauen	Zärtlichkeit	Mein Freund / meine Freundin	Tanzen	Draußen sein	Ruhe
Musik hören	Meine Familie	Menschliche Wärme	Unterstützung von anderen	Gefühle zeigen	Wertschätzung
Verliebt sein	Singen	Gute Leistungen	Zuneigung	Gute Zensuren	Zusammensein mit anderen
Unabhängigkeit	Schlafen	Anerkennung	Mich austoben können	Lob	Bewegung
Urlaub / Ferien	Zusammengehörigkeit	Harmonie	Freiheit	Gutes Aussehen	Zeigen, was ich kann
In der Natur sein	Meine Clique	Spaß	Geborgenheit	Zärtlichkeit	Schönes Wetter
Entspannung	Mal ausspannen	Die Seele baumeln lassen	Nette Nachbarn	Hilfsbereitschaft	Anderen helfen

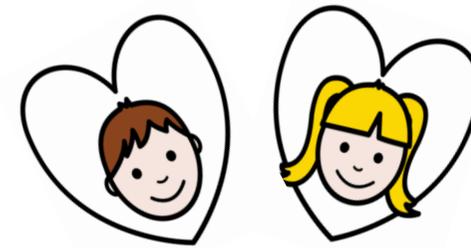
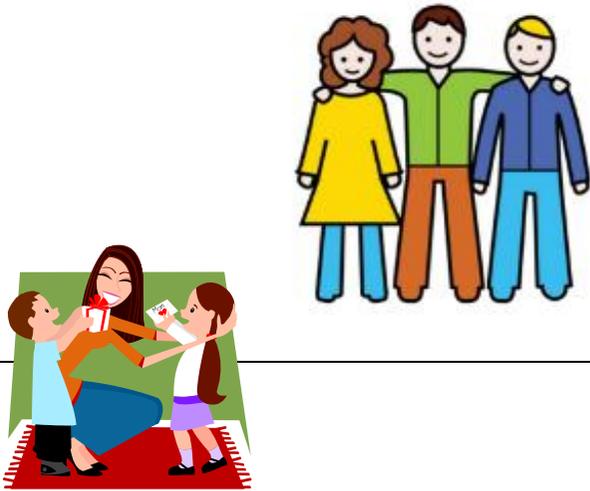
**Hierfür muss man in der Regel Geld bezahlen:**

Rennrad	Laptop	Chatten	HiFi-Anlage	Fernseher	Computer
Klamotten	Eigene Wohnung	Cooler Outfit	Party machen	Coole Schuhe	Kosmetik
Leckerer Essen	Fast Food	Kleidung	Eigenes Zimmer	Auto	Sport / Fitness
Mofa	Mit Freunden telefonieren	Tolle Frisur	Schmuck / Accessoires	Kreditkarte	Musikinstrument
Haustier	Bücher	Motorrad	Zeitschrift	Shoppen	Handy
Markenkleidung	Fahrrad	Führerschein	Currywurst / Pommes	Süßigkeiten	McDonald's
Alkohol	Pizza	Cola, Fanta, Sprite	Zigaretten	Die neuesten CDs	Zu Veranstaltungen gehen
Kino	Motorroller	iPod	Schöne Möbel	Spielekonsole	CD-Player
PC-Spiele	In die Disko gehen	Sportausrüstung	Reisen / wegfahren	Ins Kino gehen	Smartphone

Weitere Begriffe für Karten im DIN-A6-Format zum Ausdrucken finden sich auf den nachfolgenden Seiten.

**Quelle:** AG Prävention, Koordinierungsstelle Schuldnerberatung in Schleswig-Holstein

# Freunde



# verliebt sein

# nette Eltern



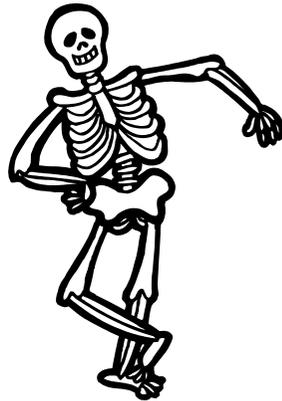


nette Lehrer

Verständnis



Gesund-  
heit



Gute  
Gespräche



Lachen  
können



Jemand, der  
mich versteht



allein  
sein



Mit Freunden  
abhängen



**Ruhe**



**Entspannung**



**Sicherheit**

**Lesen**





**Bester Freund/  
beste Freundin**



**Sexualität**



**Ausbildungsplatz**



**Liebe**



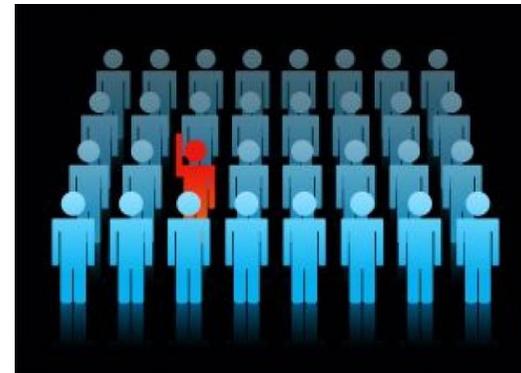
Zeit für mich



Hilfe von anderen



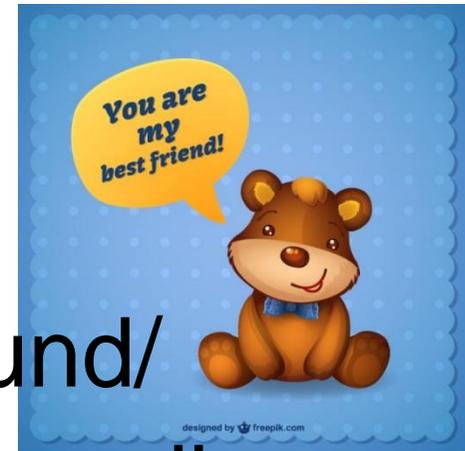
Musik



Selbstvertrauen



Zärtlichkeit



Mein Freund/  
meine Freundin



Tanzen



Draußen sein



Ruhe



Frische Luft



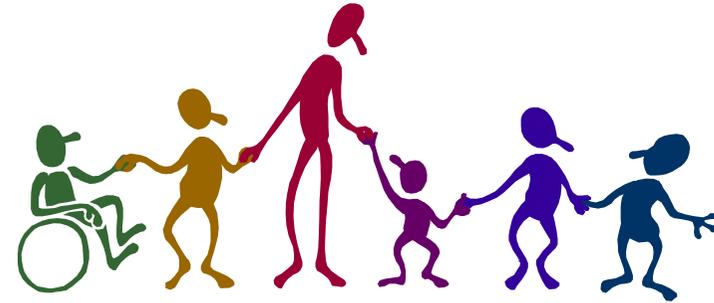
Gelassenheit



Musik hören



Meine Familie



Menschliche  
Wärme

Unterstützung  
von  
anderen



Gefühle  
zeigen





Verliebt sein



Singen



Gute Leistungen



Zuneigung

1

Gute Zensuren



Zusammen sein mit  
anderen



ungebunden



Schlafen



Anerkennung

Mich  
austoben  
können



Lob

Bewegung





Urlaub / Ferien

Zusammen-  
gehörig-  
keit



Harmonie



Freiheit





Gutes Aussehen

Zeigen,  
was ich  
kann



Spaß



Geborgenheit



Schönes Wetter



Entspannung



Handy



Smartphone



Laptop



Spielekonsole



Auto



Rennrad



Führerschein



Tolle  
Klamotten



Make-up



Tolle Frisur



Tattoo



Piercing



Computer



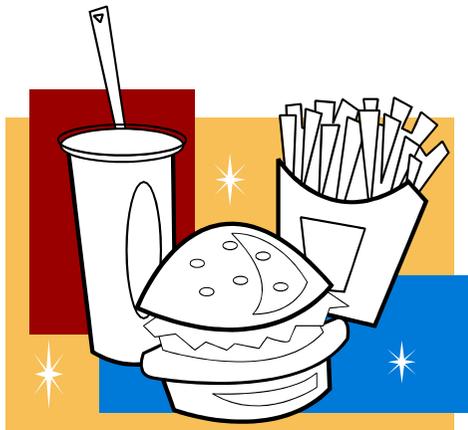
Fernseher



Eigene  
Wohnung



Fitnesscenter



Fast Food



Essen gehen



Mofa

Mit Freunden



telefonieren



Kreditkarte



Schmuck



Musikinstrument



Shoppern gehen



Haustier



E-Book-Reader



Reisen



Eigenes Haus



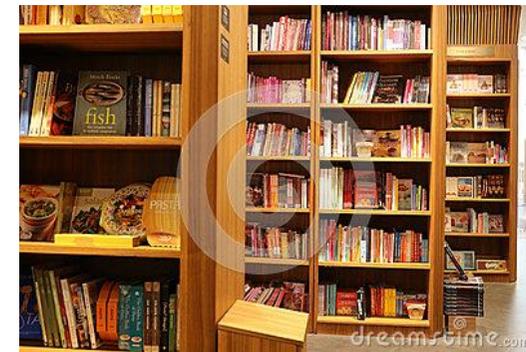
Disco



Kino



Alkohol



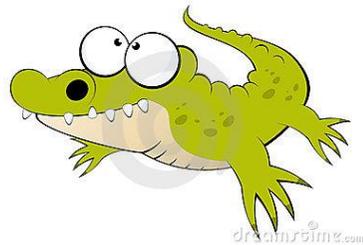
Bücher kaufen



Zigaretten



Viel telefonieren



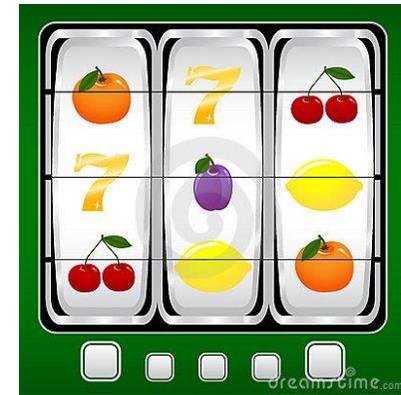
Markenklamotten



McDonald's /  
Burger King



**Live-Konzert**



**Spielhalle**



**In den  
Urlaub fliegen**



**Freizeit-  
Park**