

# Gamen gegen die Schuldenfalle

Ein neues Lehrmittel mit Computerspiel soll Schülern einen sinnvollen Umgang mit Geld beibringen

Rund 30 Prozent der 18- bis 24-Jährigen sind verschuldet. Dem soll nun ein neues Lehrmittel entgegen wirken. Mit «FinanceMission Heroes», einem Computerspiel und zugehörigem Unterrichtsmaterial, sollen die Schüler der Oberstufe oder des Gymnasiums einen verantwortungsvollen Umgang mit Geld lernen.

Mirjam Bächtold

Die hohe Zahl an jungen Erwachsenen mit Schulden habe ihn nachdenklich gestimmt, sagte Erziehungsdirektor Roland Inauen an der Präsentation des neuen Lehrmittels am Mittwoch. «Aber in Appenzell Innerrhoden war diese Zahl früher viel höher. Unser Kanton war die Armenstube der Schweiz», erinnerte er. Man könnte nicht genug tun, um einen verantwortungsvollen Umgang mit Geld zu vermitteln, deshalb komme das Lehrmittel keine Sekunde zu früh. Auch Alfred Stricker, Direktor des Departements Bildung und Kultur in Appenzell Ausserrhoden, war an der Präsentation des Lehrmittels anwesend. «Um den Schülern zu vermitteln, was ein sinnvoller Umgang ist, braucht es Begeisterung. Mit diesem Lehrmittel kann das gelingen», sagte er.



Kämpfen gegen Roboter: Auf spielerische Art lernen die Schülerinnen und Schüler, mit Geld sparsam umzugehen.

(Bild: Mirjam Bächtold)

## Starken Konsumreizen ausgesetzt

Zur Präsentation des Lehrmittels reiste auch Beat W. Zemp nach Appenzell. Der Präsident des Dachverbandes der Lehrerinnen und Lehrer Schweiz (LCH) präsidiert auch den Verein FinanceMission, der das Lehrmittel herausgegeben hat. «Die Jugendlichen sind heute immer stärkeren Konsumreizen ausgesetzt, wie etwa Onlineshopping oder In-App-Käufen», sagte Zemp. Bei vielen Jugendlichen bestünden Mängel im Finanzwissen, was zu einem schlechten Umgang mit Geld und irgendwann zur Verschuldung führe. «Meist ist es so, dass Jugendliche auch nach Jahren noch Schulden haben. Sie kommen aus der Schuldenfalle nicht mehr heraus.»

Das neue Lehrmittel «FinanceMission Heroes» soll dem entgegen wirken. Mit einem Computerspiel werden die Schüler motiviert für das Thema, mit den Lernmaterialien soll der Transfer in die Realität geschehen.

## Sponsoring ist heikel

Das Lehrmittel wurde von den 24 Kantonalbanken der Schweiz finanziert. «Sponsoring von Lehrmitteln ist ein heikles Thema», sagte Zemp. Die Banken hätten aber bei den Inhalten nicht mitentschieden. Ausserdem hielten sich die Beteiligten an die vom LCH herausgegebenen Charta für diesen Zweck. Darin ist geregelt, dass sich die Lehrmittel am Lehrplan orientieren müssen, die Persönlichkeitsrechte der Schüler gewahrt werden, und Eltern und der Öffentlichkeit gegenüber das Sponsoring klar deklariert wird.

«Wir fühlen uns mitverantwortlich dafür, dass die Jugendlichen einen korrekten Umgang mit Geld lernen. Wir sind nicht daran interessiert, dass sie Schulden machen», sagte Ueli Manser, Direktor der Appenzeller Kantonalbank.

## Kampf gegen Roboter

Das Spiel und die Lernmaterialien richten sich an Hauswirtschaftslehrerinnen und -lehrer. Im neuen Lehrplan 21 heisst das Fach «Wirtschaft, Arbeit, Haushalt». Dazu gehört auch der Umgang mit Geld. Im Spiel kreiert jeder Schüler einen «Hero», einen Helden, den er individuell mit einer Frisur und verschiedenen Kleidern ausstatten kann. Diese kosten jedoch Geld. Um Geld zu verdienen, können die Heroes einen Nebenjob annehmen. Dann müssen sie sich Waffen anschaffen, wie etwa eine Marronipfanne oder einen Steinhammer. Mit diesen Waffen kämpfen sie gegen Roboter. Für jeden zerstörten Roboter gibt es Geld. Die Jugendlichen spielen sich durch mehrere Levels. Wenn sie pleite sind, müssen sie im letzten Level wieder von vorne beginnen.

Im Spiel lernen die Jugendlichen, mit ihrem Budget haushalterisch umzugehen. Die Gewalt gegen die Roboter könnte kritisch hinterfragt werden. Kathrin Balsiger von Gunten vom Verein FinanceMission sagt dazu: «Die Gewalt richtet sich nur gegen Maschinen, nicht gegen Menschen. Ausserdem wurde das Spiel von der offiziellen Stelle Pan European Game Information für Kinder ab sieben Jahren freigegeben.»

Mit den Unterrichtsmaterialien lernen die Jugendlichen den Sprung von der virtuellen in die wirkliche Welt zu machen. «Wir haben zum Beispiel ausgerechnet, welche Kosten für eine Party anfallen und die Schüler mussten sich überlegen, wie sie zu Geld kommen», sagt Hauswirtschaftslehrerin Heidi Signer. Dabei wurden Taschengeld aufgezählt oder Babysitten und Rasenmähen.