

Themenmodule zur Verbraucherbildung

Kreditpoly – Ein Spiel um Schulden und Kredite

2009 aktualisierte und ergänzte Fassung aus: Schuldenprävention. Eine Zukunftswerkstatt.
Stange, Waldemar/Gnielczyk, Peter, vzbv 2000, www.verbraucherbildung.de

Neubearbeitung unter Mitwirkung von: Prof. Dr. Kirsten Schlegel-Matthies, Universität Paderborn;
Peter Zwega, Dilab, Berlin

Kartenentwürfe: Goscha Nowak, Berlin; Karikaturen: Horst Rudolph, Berlin

Kreditpoly ist ein Spiel mit mehreren Spielrunden und kann in der Schulklasse gleichzeitig an mehreren Tischen gespielt werden. Schicksal-, Chance- und Ereigniskarten bestimmen den Spielverlauf, der auf dem Übungsbogen dokumentiert wird und anschließend Stoff bietet für die Reflexion. Den Jugendlichen werden Fälle aus dem Alltag präsentiert, wobei sie mit mehr oder weniger sinnvollen Konsumententscheidungen, die teilweise lustig aufbereitet sind, konfrontiert werden.

Kurzinformation

Themenbereich:	Geld, Finanzen
Titel:	Kreditpoly
Autor/in:	Waldemar Stange; Peter Gnielczyk
Stand:	Sommer 2009
Zeitlicher Rahmen:	2 bis 4 Unterrichtsstunden
Benötigte Materialien:	Aus den Unterlagen zu kopierende Spielkarten, Spielbögen, Bogen mit den Spielregeln für alle, Stifte und Würfel.

Inhaltsverzeichnis

Methode/Inhalt.....	3
Zur Schuldensituation Jugendlicher.....	3
Spielablauf	5
Spielregeln für „Kreditpoly“	7
Ratenplan.....	8
Spielbogen für Kreditpoly.....	9

Methode/Inhalt

- Tischkartenspiel
- Simulation
- Schicksal-, Chance- und Ereigniskarten
- Übungsbögen
- Mittel- und langfristige Auswirkungen von Ratenkrediten auf das Haushaltsbudget
Schuldenprävention
- Kennenlernen von Ereignissen aus dem Konsumalltag, die in die Schuldenspirale führen

Kreditpoly ist ein Spiel mit mehreren Spielrunden und kann in der Schulklasse gleichzeitig an mehreren Tischen gespielt werden. Schicksal-, Chance- und Ereigniskarten bestimmen den Spielverlauf, der auf dem Übungsbogen dokumentiert wird und anschließend Stoff bietet für die Reflexion. Den Jugendlichen werden Fälle aus dem Alltag präsentiert, wobei sie mit mehr oder weniger sinnvollen Konsumententscheidungen, die teilweise lustig aufbereitet sind, konfrontiert werden.

Zur Schuldensituation Jugendlicher

Verschuldet ist jeder zweite deutsche Haushalt. Zunächst kein Problem. Das wird es aber, wenn aus der Verschuldung eine Überschuldung wird, nämlich dann, wenn dauerhaft die Einnahmen nicht ausreichen, um die Ausgaben inkl. der Ratenzahlungen zu begleichen. Mehr als jeder zehnte erwachsene Einwohner bzw. rund 7,3 Millionen Bürger über 18 Jahre waren 2007 überschuldet. Ein Schuldner hat durchschnittlich zwölf Gläubiger zu befriedigen. Für 2007 ging man von einem Schuldenvolumen von 208 bis 271 Milliarden Euro aus (2004: 186 Milliarden Euro).

Der Schuldenreport 2009 weist darüberhinaus darauf hin, dass „die der Öffentlichkeit präsentierten Zahlen, wie viele Privatpersonen überschuldet sind, stark voneinander abweichen. Je nach Definition der Überschuldung oder in Abhängigkeit der Bestimmungsmethoden reichen die meisten Expertisen von knapp drei Millionen überschuldeter Haushalte bis zu fast vier Millionen.

(Quelle: Schuldenreport 2009. Verbraucherzentrale Bundesverband e.V., et al)

Jeder Bundesbürger ist durchschnittlich mit 8.500 Euro verschuldet.

Die Überschuldung von Privatpersonen steigt in Deutschland weiter an. Wir leben in einer Kreditgesellschaft, schon lange nicht mehr in einer Eigentumsgesellschaft. Was schlimm ist, die Zahl der überschuldeten Jugendlichen steigt ebenfalls. 21 Jahre jung und 22.000 Euro Schulden – noch nicht die Regel, aber schon längst nicht mehr die Ausnahme. Am stärksten gefährdet sind die 25- bis 29-jährigen. Diese Altersgruppe hat mit 14 Prozent den größten Anteil negativer SCHUFA-Eintragungen.

Unreflektiertes Konsumverhalten, negativer elterlicher Einfluss, Einkommensarmut und niedrige Bildungsqualifikationen sind verursachende Faktoren des Eintritts von Überschuldung bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Ursachen der Überschuldung in der Altersgruppe der 19- bis 25-jährigen nach der Häufigkeit (Quelle: GP Forschungsgruppe in Dieter Korczak „Geld und andere Leidenschaften“ 2006)

- 1. Unwirtschaftliche Haushaltsführung**
- 2. Arbeitslosigkeit**
- 3. Haushaltsgründung/Geburt eines Kindes**
- 4. Sucht/Erkrankung/Unfall**
- 5. Trennung/Scheidung**

Junge Menschen sind am Anfang ihrer Verdienstmöglichkeiten, haben aber gleichzeitig Wünsche, die dem Portemonnaie eines Gutverdieners entsprechen. Hier das aktuelle Handy, dort die HIFI-Anlage, mit der man einen Dom beschallen könnte.

Unsere Wirtschaft braucht keine knickerigen Geizhalse, sondern konsumfreudige, lebensbejahende junge Menschen. Und spätestens da schnappt die Falle zu! Kaum 18 geworden und damit vertragsmündig, ballt sich ein Heer von Anbietern um potenzielle Kunden.

Gläubiger in der Altersgruppe der 19- bis 25-jährigen nach der Häufigkeit (Quelle: GP Forschungsgruppe in Dieter Korczak „Geld und andere Leidenschaften“ 2006)

- Telefongesellschaften
- Versandhäuser
- Öffentliche Gläubiger
- Kreditinstitute
- Vermieter

Mühsam eine Lehrstelle ergattert, die ersten Schulden angehäuft, mehr als man verkräftet, irgendwann steht dann der Gerichtsvollzieher vor der Tür. Bald folgt die Lohnpfändung beim Arbeitgeber und das war es dann mit der beruflichen Karriere. Wer einmal in den roten Bereich geraten ist, kommt kaum allein wieder raus. Eine Schuldnerin im Alter von 22 Jahren suchte eine Berliner Schuldnerberatungsstelle mit 101 Gläubigern auf. Leider verkannte sie die Tragweite ihrer Situation und erschien nie wieder in der Beratungsstelle. Die Folgen der Überschuldung führen oftmals zu Negativprognosen für die Betroffenen: Ausgrenzung, kein Konto, Verlust des Ausbildungs- oder Arbeitsplatzes durch Pfändung, längere Arbeitslosigkeit, Krankheiten usw...

Weil wir uns die Vorsorge wenig kosten lassen, kommt uns die Nachsorge umso teurer. Deshalb wollen wir mit diesem Spiel die finanzielle Allgemeinbildung fördern, wirtschaftliche Defizite schmälern und Einfluss auf emotionale Botschaften wie der Werbung nehmen.

Spielablauf

Das Spiel Kreditpoly wird in der Klasse/Gruppe in mehreren Spielgruppen gespielt (Gruppengröße vier bis sechs Spieler).

Jedem Spieler werden anfangs durch eine individuelle „Schicksalskarte“ zugewiesen, welche monatlichen Ein- und Ausgaben er hat. Durch Würfeln werden im Spielverlauf „Ereigniskarten“ (Ausgaben) oder „Chancenkarten“ (Einnahmen) gezogen.

Häufig ergeben sich aus den Ereigniskarten auch Ratenzahlungs-Verpflichtungen; hierzu müssen die Anleitungen aus der Ratenzahlungstabelle beachtet werden.

Die entsprechenden Geldbeträge (Einnahmen und Ausgaben) und der durch die Schüler errechnete aktuelle Kontostand werden im Spielbogen durch die Spieler notiert, so dass der gesamte Spielverlauf und die Kontostandentwicklung festgehalten werden.

Das Spiel hat nicht den Anspruch, die Wirklichkeit eines Haushalts in all seinen Einzelheiten darzustellen, sondern ist bewusst so angelegt, dass es (fast) immer zu einer Verschuldung, zu einer „Pleite auf Raten“ kommt.

Es werden mehrere Runden gespielt: Jeder Spielbogen gilt für einen Monat und es sollte über mehrere Monate gespielt werden. Erst dann stellt sich die Spieldynamik ein und das anfänglich etwas spröde Einüben der Spielregeln wandelt sich um in eine Routine, wo der Spaß am Spielen größer wird.

Am Ende des Spiels vergleichen die Schüler/innen ihre Kontostände untereinander und ziehen Bilanz.

- Wie war der Verlauf der Kontoentwicklung?
- Ab wann ist es zur Ver- bzw. Überschuldung gekommen?
- Wie haben sich die „Ereigniskarten“ auf die Kontoentwicklung ausgewirkt?
- Wie hoch sind die Ratenverpflichtungen?

Einzelne Käufe und Ratenverpflichtungen werden von den Schüler/innen reflektiert und es entwickeln sich oft Gespräche über das Schulden-Machen, über sinnvolle und unsinnige Kaufentscheidungen und über die Dramatik eines überschuldeten Haushalts.

Das Spiel Kreditpoly ermöglicht bei Schülern Zugänge, sich dem Thema Verschuldung zu öffnen und dies ganz emotional und gleichzeitig verbunden mit konkreten (Konsum)Ereignissen. Was anfangs noch etwas spielerisch und lustig daherkommt, erhält im Verlauf des Spiels Ernstcharakter mit einer hohen Aufmerksamkeit.

Bitte als Kopiervorlage für alle Spielgruppen verwenden – beidseitig -

Spielregeln für „Kreditpoly“

Bitte lies Dir die Spielregeln sorgfältig durch!

„Kreditpoly“ kann man in der Gruppe mit 4 – 6 Personen spielen.

Folgende **Materialien** müssen in der Spielgruppe vorhanden sein:

- 1 Würfel mit 2 weißen und 4 roten Flächen der Würfel wird vorher präpariert, indem vier Seiten mit einem Filzstift rot eingefärbt werden, die anderen beiden Seiten bleiben weiß)
- 1 Satz Schicksalskarten
- 1 Satz Ereigniskarten
- 1 Satz Chancekarten
- jeder Spieler erhält einen Satz Spielbögen, einen Stift und eine Ratenzahlungstabelle
- und diesen Bogen mit den Spielregeln

Start

Ziehe eine **Schicksalskarte** und trage Deine monatlichen festen Einnahmen, Deine Fixkosten und in den **Spielbogen** ein (oben rechts ergänze den Monat). Als Ist-Kontostand /Startkapital trage €50 ein.

In der Spalte **Ratenzahlungsplan** notiere, wofür Du bereits schon einen Kredit von € 500 aufgenommen hast (Musikanlage, Reise etc.).

Runde 1

Trage in den Spielbogen Deine monatlichen festen Bezüge ein und aktualisiere Deinen Kontostand.

Runde 2

Bezahle Deine Fixkosten und aktualisiere den Kontostand auf dem Spielbogen.

Runde 3

Würfelrunde – jeder würfelt und hebt entsprechend der Würfelfarbe eine Chancenkarte (weiß) oder eine Ereigniskarte (rot) auf.

Lese die Karte laut vor!

Trage das Ergebnis der Karte in den Spielbogen ein und aktualisiere erneut Deinen Kontostand.

Solltest Du zu einer Ratenzahlung aufgefordert werden, trage die Summe und die Raten entsprechend des folgenden Ratenplanes in den **Ratenzahlungsplan** ein. Die erste Ratenzahlung wird aber erst in Runde 4 fällig. Der nächste Spieler kann erst dann weiterspielen, wenn Du Deine Einträge beendet hast!

Runde 4

Trage alle Ratenzahlungen aus dem Ratenzahlungsplan in den Spielbogen ein, bezahle diese und bringe Dein Konto auf den neuesten Stand. Auf dem Ratenzahlungsplan wird die entsprechende Rate angekreuzt, damit Du einen Überblick über die geleisteten Zahlungen hast.

Runde 5

Gehe vor, wie in Runde 3.

Würfelrunde – jeder würfelt und hebt entsprechend der Würfelfarbe eine Chancenkarte (weiß) oder eine Ereigniskarte (rot) auf.

Eventuelle Ratenzahlungen leistest Du erst im nächsten Monat.

Nach Ablauf der Runde 5 ist es **Monatsende**. Notiere den neuen Kontostand für den Monat im Spielbogen. Lege Dir einen neuen Spielbogen für den nächsten Monat mit der gleichen Schicksalskarte an und übertrage den soeben ermittelten Kontostand als alten Kontostand auf dem neuen Bogen ein.

Spiele weiter, wie ab Runde 1 beschrieben.

Ratenplan

Kaufpreis nach Abzug der Anzahlung	7 monatliche Raten je	Zum Vergleich: zu zahlender Gesamtbetrag
500 €	80 €	560 €
450 €	70 €	490 €
400 €	60 €	420 €
350 €	55 €	385 €
300 €	45 €	315 €
250 €	40 €	280 €
200 €	35 €	245 €
150 €	30 €	210 €
100 €	20 €	140 €

Spielbogen für Kreditpoly

Monat.....

Mein Schicksal (Bitte die Beträge zum Start einsetzen.)

Meine festen **monatlichen Einnahmen**: €

Meine **monatlichen Fixkosten** (Miete usw.): €

Kontostand – alt:

Runde	Vorgang	Einnahmen	Ausgaben	Kontostand
1.	Monatliche feste Einnahmen gehen aufs Konto			
2.	Fixkosten (Miete usw.) gehen vom Konto ab			
3.	Würfelfrunde: Würfeln und Karte ziehen! Was ist passiert?			
4.	Ratenzahlungen A B C D E F G H			
5.	Würfelfrunde: Würfeln und Karte ziehen! Was ist passiert?			

Kontostand – neu