

Kaufentscheidungen

im Alltag und

in „Konsumania“:

Was beeinflusst deinen Kauf?

Unterrichts-
einheit für
die Sekundar-
stufe I

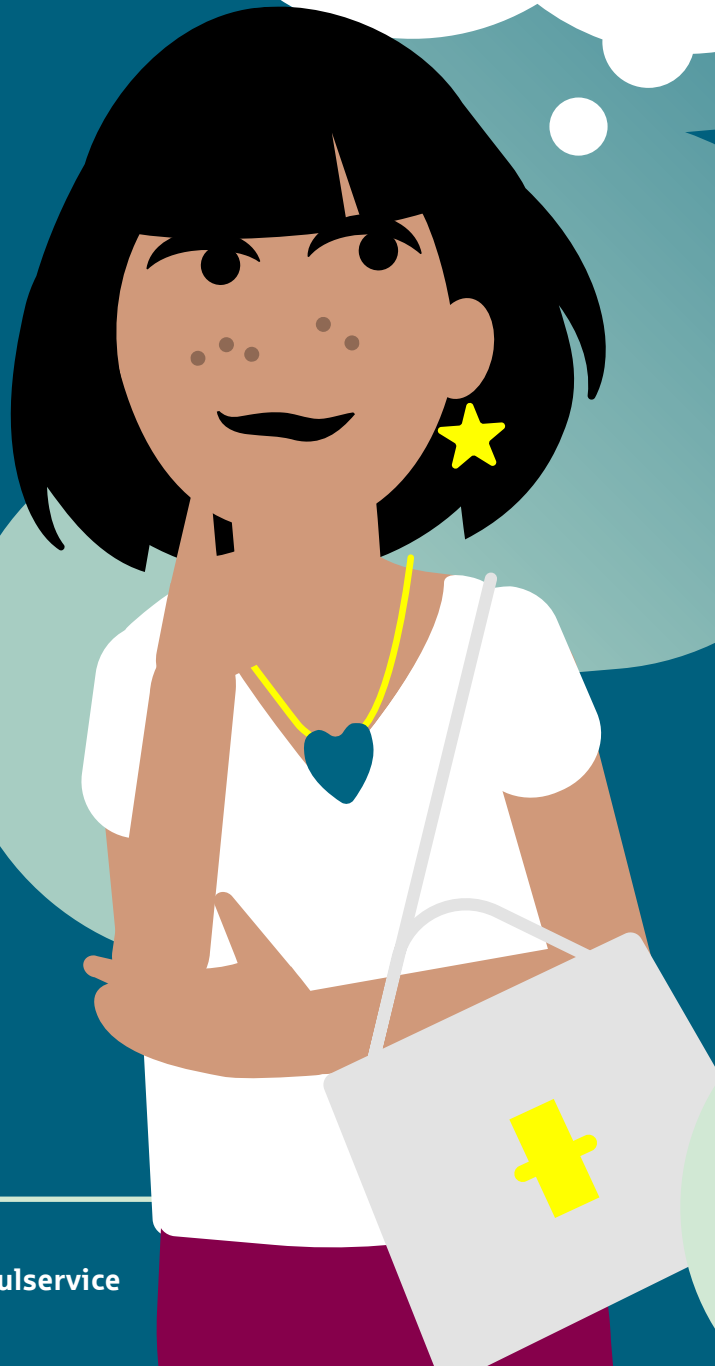


Illustration: Alexander Weiler

„Konsumania“: Ein digitales Spiel zur Finanzbildung von Jugendlichen – Informationen für die Lehrkraft	1
---	----------

Unterrichtseinheit: Kaufentscheidungen im Alltag und in „Konsumania“: Was beeinflusst deinen Kauf?	3
---	----------

Übersicht über die Materialien der Unterrichtseinheit	6
--	----------

Projektionsvorlage 1	7
-----------------------------	----------

Projektionsvorlage 2	8
-----------------------------	----------

Lösungen	9
-----------------	----------



„Konsumania“: Ein digitales Spiel zur Finanzbildung von Jugendlichen – Informationen für die Lehrkraft

Didaktisch-methodischer Kommentar

Digitale Spiele sind Teil der Lebenswelt von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. In der aktuellen JIM-Studie 2025¹⁾ gaben 71 % der befragten Jugendlichen (n=1.200; 12 bis 19 Jahre) an, täglich oder mehrmals wöchentlich zu spielen – je jünger, desto höher die Nutzungsdauer. Im Durchschnitt verbringen sie 88 Minuten pro Tag mit Spielen an Smartphone, Konsole und Co. Unterschiede zwischen Jugendlichen auf dem Gymnasium, der Real- bzw. Hauptschule gibt es kaum.

Der spielerische Ansatz des Serious Games knüpft somit an das alltägliche Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen an und fördert durch Spielfreude die aktive Erarbeitung von Wissen und die differenzierte Reflexion neuer Themenfelder. Serious Games zeichnen sich dadurch aus, dass die Spiele zusätzlich zum Unterhaltungszweck die Vermittlung von Lerninhalten anstreben. Es handelt sich dabei – im Unterschied zur Gamification – um eigenständige Spiele mit eigener Spielmechanik. Sie beinhalten Lernziele, die durch das Spiel erreicht werden sollen, während ebenfalls die Spielfreude ein wichtiger Aspekt ist. Damit wird den Schülerinnen und Schülern ein innovatives Medium angeboten, mit dem sie sich eigenständig mit den Grundlagen von (nachhaltigem) Konsum, Marktfunktionen, Preisbildung und dem Wirtschaftskreislauf auseinandersetzen können. Hierdurch werden sowohl Wissensressourcen als auch das Selbstbewusstsein der Lernenden gesteigert und die erworbenen Kompetenzen nachhaltiger verankert.

Die folgende Unterrichtseinheit baut auf dem digitalen Serious Game „Konsumania“ auf, das die Finanzbildung von Jugendlichen fördert. Es richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I.

In der Unterrichtseinheit *„Kaufentscheidungen im Alltag und in Konsumania: Was beeinflusst deinen Kauf?“* stehen das Spiel und die Reflexion darüber im Mittelpunkt. Zunächst spielen die Schülerinnen und Schüler als erste Erarbeitung in Einzelarbeit an ihren Smartphones, Tablets oder Laptops das Spiel „Konsumania“. Dabei kann sich jede und jeder einen von drei Dialogen aussuchen, bei dem jeweils ein anderes Dilemma im Mittelpunkt steht:

- Dialog Kopfhörer – Dilemma: Sparen vs. Konsum
- Dialog Parfum – Dilemma: Verbraucherrecht vs. Angebotsfreiheit
- Dialog T-Shirt – Dilemma: Ressourcenschonung vs. Bedürfnisbefriedigung

Nachdem die Schülerinnen und Schüler das Spiel gespielt haben, finden sie sich in Gruppen zusammen mit anderen, die denselben Dialog bearbeitet haben. Gemeinsam reflektieren sie die Ergebnisse des Spiels und notieren die wichtigsten Punkte. Anschließend stellen sie dem Plenum ihren eigenen Dialog und das Dilemma vor, vor dem sie standen.

In der Erarbeitungsphase II geht es um Faktoren, die Einfluss auf das eigene Kaufverhalten haben. Durch eine Abstimmung findet die Klasse heraus, wie groß der Anteil der Schülerinnen und Schüler ist, die sich auf bestimmte Art und Weise in ihrem Kaufverhalten beeinflussen lassen. Die Ergebnisse werden festgehalten und im Plenum diskutiert.

1) Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2025). JIM-Studie 2025 – Jugend, Information, Medien. Online abrufbar unter https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf

Vorkenntnisse

Die Unterrichtsmaterialien orientieren sich an der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und können ohne besondere Vorkenntnisse eingesetzt werden.


Thema	Kaufentscheidungen im Alltag und in „Konsumania“: Was beeinflusst deinen Kauf?
Schlagworte	Konsum, Sparen
Autor	Miriam Elmers
Zeitbedarf	90 Minuten
Empfohlene Klassenstufe(n)	Sekundarstufe I / Klassenstufen 8–10
Kompetenzen	<p>Sachkompetenz Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Faktoren, die Einfluss auf Konsumententscheidungen im Alltag haben. • begründen ihre im Spiel getroffene Entscheidung. • lernen den einfachen und erweiterten Wirtschaftskreislauf kennen. • verstehen, wie Märkte funktionieren und ordnen die Begriffe Monopol, Oligopol und Polypol zu. • verstehen, was das ökonomische Prinzip ist: Minimal-, Maximal- und Optimumprinzip. • lernen je nach gewähltem Szenario Grundlagen im Bereich Ressourcen und Bedürfnisse, Sparen und Konsum oder Verbraucherrechte und Angebotsfreiheit kennen. <p>Medienkompetenz Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • wenden digitale Kommunikationsmedien sachgerecht an. • kennen den Umgang mit Abstimmungs-Apps. <p>Sozialkompetenz Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • stärken durch die gemeinsame Erarbeitung von Inhalten ihre Kooperationsfähigkeit. • bewerten ihr eigenes Konsumverhalten kritisch. • arbeiten konstruktiv in Gruppen an gemeinsamen Projekten zusammen. • stellen Ergebnisse vor der Klasse dar.
Differenzierung	Schülerinnen und Schüler, die schneller mit dem Spiel „Konsumania“ durch sind, können das Spiel erneut mit einem anderen Dialog spielen.
Benötigtes Material	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphones oder Tablets für alle Schülerinnen und Schüler zum Spielen des Spiels • Schreibmaterial • Projektionsvorlagen 1 und 2 • Abstimmungs-App • Tafel/ Whiteboard • Spiel „Konsumania“: Hierfür den QR-Code scannen oder zu www.sparkassen-schulservice.de gehen und in der Suchleiste den alphanumerischen Shortcode eingeben.





Lernspiel
„Konsumania“





Code **c5dv7b**

Unterrichtseinheit: Kaufentscheidungen im Alltag und in „Konsumania“: Was beeinflusst deinen Kauf?


Phase	Inhalt	Material	Hinweise
Einstieg Lehrkraft 🕒 5 Minuten	Vorbereitung der Spielphase		Begrüßung Ankündigung des Spiels: Da die Entscheidungen im Spiel spontan getroffen werden sollen, sollte die Lehrkraft möglichst wenig über den Inhalt des Spiels verraten. <i>„Wir werden heute ein digitales Spiel zum Thema Konsumententscheidungen spielen. In diesem Spiel müsst ihr spontan eine Entscheidung treffen und einen Charakter bei seiner oder ihrer Konsumententscheidung unterstützen.“</i>
Einzelarbeit 🕒 20 Minuten	Spielen des Spiels „Konsumania“	Digitale Endgeräte, Internet <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Lernspiel „Konsumania“</p>  <p>Code c5dv7b</p> </div>	Die Schülerinnen und Schüler suchen sich jeweils einen Dialog aus und spielen das Spiel in Einzelarbeit durch. Differenzierung: <ul style="list-style-type: none"> Schnellere Schülerinnen und Schüler: Diese spielen das Spiel nochmal und wählen diesmal einen anderen Dialog.

Phase	Inhalt	Material	Hinweise
Überleitung Plenum  5 Minuten	Überleitung zur Erarbeitung I		<p>„Ihr habt im Spiel eine spontane Entscheidung getroffen – und erst danach viele Hintergrundinfos bekommen. Findet euch mit anderen, die dasselbe Dilemma (dieselbe Figur) wie ihr gespielt habt, in Zweier- oder Dreiergruppen zusammen. Besprecht zunächst in der Gruppe, wer sich wie entschieden hat und tauscht euch dann aus, ob ihr nochmal genauso entscheiden würdet oder nicht.“</p>
Erarbeitung I Gruppenarbeit  15 Minuten	Reflektion des gewählten Dilemmas	Schreibmaterial	<p>Die Schülerinnen und Schüler, die jeweils dasselbe Dilemma bearbeitet haben, finden sich in Zweier- oder Dreiergruppen zusammen. Sie reflektieren das Dilemma, vor dem sie standen.</p> <p>Sie notieren,</p> <ul style="list-style-type: none"> • vor welcher Frage sie standen, • welche Entscheidungsmöglichkeiten es gab, • warum sie sich spontan wie entschieden haben, • welche Faktoren ihre Entscheidung beeinflusst haben, • welche neuen Erkenntnisse sie durch die Wissensvermittlung gewonnen haben, und warum sie nochmal entscheiden würden oder nicht.
Sicherung I Plenum  20 Minuten	Reflektion des gewählten Dilemmas		<p>Zu jedem Dilemma stellt jeweils eine Gruppe die wichtigsten Eckpunkte aus ihrem Szenario in einem Klassengespräch vor. Die Gruppen, die dasselbe Dilemma bearbeitet haben, können anschließend ergänzen.</p> <p>Im Plenum wird diskutiert, welche Auswahlmöglichkeiten die anderen Schülerinnen und Schüler gewählt hätten.</p>
Überleitung II Plenum  5 Minuten	Überleitung zu Erarbeitung II		<p>„Ihr habt gesehen: Wir alle werden durch verschiedene Faktoren beeinflusst, wenn es um Konsum geht. Das sehen wir uns nun einmal genauer an.“</p> <p>Als Einstieg überlegen wir erstmal gemeinsam:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist euch generell beim Einkaufen wichtig? • Welche eurer letzten Kaufentscheidungen waren rational, welche (eher) nicht?“ <p>Die Lehrkraft stellt den Schülerinnen und Schülern die Fragen, die sie im Plenum im Klassengespräch diskutieren.</p>

Phase	Inhalt	Material	Hinweise
Erarbeitung II Plenum  10 Minuten	Abfragen des Kaufverhaltens	Vorbereitung Abstimmungs-App Smartphones Tafel / Whiteboard	<p>Mit einer Abstimmungs-App wählen die Schülerinnen und Schüler anonym Antworten auf die folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie oft kaufst du etwas, weil eine Influencerin oder ein Influencer es empfohlen hat? Nie / manchmal / oft • Ärgerst du dich manchmal nachher oder hast ein schlechtes Gewissen, wenn du etwas gekauft hast? Nie / manchmal / oft • Wenn du an deine drei letzten Käufe denkst: War das eher emotional oder eher rational? Eher emotional / mal so, mal so / eher rational • Wovon lässt du dich bei Kaufentscheidungen besonders beeinflussen? (Mehrfachnennungen möglich) <ul style="list-style-type: none"> • Werbung • Sonderangebote oder zeitlich begrenzte Angebote • Marke • Influencerin oder Influencer • Preis • Qualität • Nachhaltigkeit • Style-Faktor • Freunde und Bekannte • Mitschülerinnen und Mitschüler <p>Die Ergebnisse werden an der Tafel / Whiteboard o. ä. festgehalten. Alternativ erfolgt die Abstimmung per Handzeichen.</p>
Sicherung II Plenum  10 Minuten	Diskussion des Kaufverhaltens		<p>Im Anschluss werden die Ergebnisse im Plenum diskutiert. Leitfragen können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was fällt euch besonders auf? • Was ist überraschend, womit hättet ihr nicht gerechnet? • Denkt ihr, die neuen Erkenntnisse werden euer Kaufverhalten in Zukunft ändern? • Wenn ja, in welchen Bereichen? Wenn nein, warum nicht?

i
Die Fragen müssen Sie als Lehrkraft noch in eine von Ihnen präferierte Abstimmungs-App übertragen.

Übersicht über die Materialien der Unterrichtseinheit

Stunde	Phase	Bezeichnung	Erklärung	Seite
1 und 2	Einstieg	Digitale Endgeräte	Digitale Endgeräte sowie ein Zugang zum Internet, um das Spiel zu spielen.	
		Link zum Spiel „Konsumania“	 <p>Lernspiel „Konsumania“ Code c5dv7b</p>	
		Projektionsvorlage 1	QR-Code und Link zum Spiel zum Scannen für die Schülerinnen und Schüler	7
	Erarbeitung I	Schreibmaterial	Schreibmaterial zum Notieren der Reflexion	
		Projektionsvorlage 2	Übersicht der Reflexionsfrage	8
Erarbeitung II	Abstimmungs-App	Abstimmungs-App – zum Beispiel Mentimeter – zur Abstimmung über Kaufentscheidungen Alternativ: Abstimmung per Handzeichen		
	Tafel / Whiteboard	Sammlung der Ergebnisse der Abstimmung		



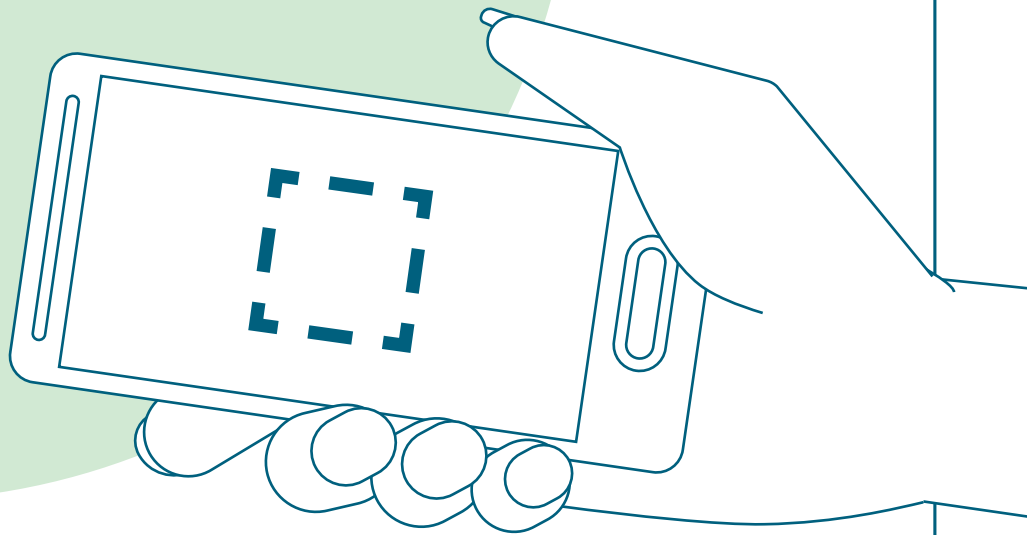
Projektionsvorlage 1

Lernspiel
„Konsumania“



Code **c5dv7b**

Oder zu www.sparkassen-schulservice.de gehen und in der Suchleiste den alphanumerischen Shortcode eingeben.





Projektionsvorlage 2

Aufgabe:

Findet euch mit euren Mitschülern in Zweier- oder Dreiergruppen zusammen. Sucht eure Gruppen so aus, dass ihr im Spiel die gleiche Person bei ihrer Einkaufsentscheidung begleitet habt.

Beantwortet folgende Fragen:

Welche Entscheidungsmöglichkeiten gab es?

Warum habt ihr euch wie entschieden?

Vor welcher Frage standet ihr?

Welche Faktoren haben eure Entscheidung beeinflusst?

Stellt euch vor, ihr spielt das Spiel nochmal. Würdet ihr wieder dieselbe Entscheidung treffen?

Welche neuen Erkenntnisse habt ihr durch die Wissensvermittlung gewonnen?

Warum oder warum nicht?

Lösungen

Erarbeitung I: Reflektion der gespielten Dilemmata

Die Schülerinnen und Schüler konnten sich für einen von drei Dialogen entscheiden, die jeweils ein anderes Dilemma beinhalteten:

Beim Dialog Kopfhörer:

Sparen vs. Konsum: Die Schülerinnen und Schüler standen vor der Frage, ob sie sich jetzt sofort einen neuen Kopfhörer kaufen wollen – oder ob sie lieber Geld ansparen, um später einen besonders angesagten, teureren Kopfhörer zu kaufen.

Beim Dialog Parfum:

Verbraucherrecht vs. Angebotsfreiheit: Die Schülerinnen und Schüler standen vor der Frage, ob sie sich ein teures Parfum kaufen sollen, das gerade sehr über Social Media beworben wird – oder ob sie sich lieber für ein günstigeres No-Name-Parfum entscheiden.

Beim Dialog T-Shirt:

Ressourcenschonung vs. Bedürfnisbefriedigung: Die Schülerinnen und Schüler standen vor der Frage, ob sie sich ein teures Shirt kaufen sollen, das von einer nicht sehr nachhaltigen Marke stammt – oder ob es alternative, nachhaltigere Möglichkeiten gibt, zum Beispiel das Shirt im Second Hand-Laden zu bekommen.

Die anderen Fragen erfordern individuelle Lösungen, hier sollen Antwortmöglichkeiten und Impulse für diese Fragen aufgezeigt werden.

Mögliche Antworten für die Frage, warum die Schülerinnen und Schüler sich spontan für ein Szenario entschieden haben:

- Sie haben spontan das gewählt, was sie aus ihrem Alltag kennen.
- Sie haben sich für die Option entschieden, die ihnen am einfachsten oder bequemsten erschien.
- Sie haben sich für die Option entschieden, die von ihrer Peer-Group bzw. gesellschaftlich anerkannt wird
- Sie haben sich an ihren Klassenkameraden orientiert.
- Sie wollten möglichst schnell ein Produkt haben oder sie wollten kein Risiko eingehen (beim Dialog Kopfhörer).

Dabei können folgende Faktoren die Entscheidung beeinflusst haben:

- Persönliche Faktoren, zum Beispiel der Umgang mit Geld zu Hause, Konsumgewohnheiten, Werte und Einstellungen
- Vorwissen über Finanzen
- Druck der Peer-Group, sozialer Druck
- Abwägung von Risiko und Sicherheit
- Emotionen, zum Beispiel Unsicherheit, Angst vor Verlust, Freude

Gründe, warum die Schülerinnen und Schüler nochmal dieselbe bzw. eine andere Entscheidung treffen würden:

Gründe für dieselbe Entscheidung:

- Die Entscheidung hat sich als sinnvoll erwiesen.
- Die Entscheidung hat im Spiel gut funktioniert.
- Der inhaltliche Zuwachs der Wissensvermittlung hat sie in ihrer Entscheidung bekräftigt.

Gründe für eine andere Entscheidung:

- Sie würden weniger impulsiv handeln und mehr über die Entscheidung nachdenken.
- Durch die Wissensvermittlung haben sie gemerkt, dass die andere Entscheidung besser gewesen wäre.
- Sie würden die Wichtigkeit von Faktoren, die ihre Entscheidung beeinflusst haben, nun anders priorisieren.

Überleitung II, Erarbeitung II und Sicherung II

Individuelle Lösungen

IMPRESSUM

Alle Angaben wurden sorgfältig ermittelt, für Vollständigkeit oder Richtigkeit kann jedoch keine Gewähr übernommen werden.

© 2026 Deutscher Sparkassen- und Giroverband DSGV e.V., Berlin

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des DSGV unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Der Nutzer darf die Inhalte des Werks oder seiner Bestandteile aber für seinen persönlichen Gebrauch nutzen. Er erwirbt damit keinerlei Rechte an den Inhalten des Werks oder seiner Bestandteile. Für Lehrkräfte erstreckt sich die Nutzungsberechtigung auf sämtliche Nutzungshandlungen, die für eine Verwendung als Unterrichtsmaterial erforderlich sind.

Herausgeber Deutscher Sparkassen- und Giroverband e.V. (DSGV),
Charlottenstraße 47, 10117 Berlin, vertreten durch die
Verbandsleitung: Prof. Dr. Ulrich Reuter, Dr. Joachim Schmalzl,
Karolin Schriever

Vereinsregister Amtsgericht Berlin Charlottenburg, VR 35468 B

Redaktion Sparkassen-Schulservice im Deutschen Sparkassen- und
Giroverband e. V., www.sparkassen-schulservice.de;
sparkassen-schulservice@dsgv.de

Autorin Miriam Elmers

**Realisierung
und Layout** Arbeitsgemeinschaft Jugend und Bildung

Stand 02/2026