

MIT GELD UMGEHEN LERNEN

Methoden und Materialien zur Finanzkompetenz

1_Banken und Geld/Wie funktioniert die Kreditwirtschaft?

2018

Gefördert durch das Ministerium für Familie, Frauen, Jugend, Integration und Verbraucherschutz Rheinland-Pfalz (MFFJIV)

Kontakt:

Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.

Seppel-Glückert-Passage 10

55116 Mainz

info@vz-rlp.de

LEGENDE

Schwierigkeitsgrade:

- ❶❷❸ einfach (etwa Klassenstufe 5)
- ①❷❸ mittel (etwa Klassenstufen 6 und 7)
- ①②❸ schwer (etwa Klassenstufe 8 +)
- 👁️ sprachlich leichter zugänglich
- SuS Schülerinnen und Schüler

Die Materialien sowie die PowerPoint-Präsentationen und Kopiervorlagen stehen auch auf OMEGA, dem Bildungsserver Rheinland-Pfalz:
<https://omega.bildung-rlp.de>

Vorbemerkungen

Teure Markenkleidung, eigene Wohnung und vielleicht schon das erste Auto. Zwar steigt die Kaufkraft junger Menschen in Deutschland, doch ebenso wächst auch die Anzahl derjenigen, die sich bereits als Jugendliche verschulden. Nach Meinung der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz ist es daher sinnvoll und notwendig, dass in den Schulen möglichst frühzeitig entsprechende Schwerpunkte gesetzt werden.

Nur wenn Jugendliche ein fundiertes Wissen über grundlegende finanzielle Zusammenhänge und Funktionsweisen von Finanzprodukten haben, sind sie in der Lage, zielgerichtet und angemessen mit dem ihnen zur Verfügung stehenden Geld umzugehen und gerade auch die allgegenwärtigen Verlockungen zum Konsum auf Pump besser einschätzen zu können. Wie wichtig gerade dieser Punkt ist, zeigt der sprunghafte Anstieg der Verschuldung der jungen Erwachsenen nach Eintritt der Volljährigkeit. Dies hängt oftmals damit zusammen, dass sie ab diesem Zeitpunkt Kredite bei Banken aufnehmen können und die Kreditinstitute intensiv und zum Teil aggressiv um diese jungen Leute werben, um sie als neue Kunden für diverse Bankprodukte zu gewinnen.

Voraussetzung für eine entsprechende Wissensvermittlung an die Schüler ist die entsprechende Kenntnis seitens der Lehrkräfte. Das vorliegende Material soll Hintergrundinformationen ebenso wie methodisch-didaktische Anregungen für den Unterricht geben. Da sich das Thema nicht eindeutig bestimmten Fächern zuordnen lässt, sondern fächerübergreifende Bezüge hat, richtet sich das Material an Lehrerinnen und Lehrer der verschiedensten Fachrichtungen und Schulstufen (Sekundarstufe I und II, Berufsschulen).

Denn auch wenn das Thema Finanzkompetenz in seiner ganzen Breite erst für ältere Schülerinnen und Schüler wichtig wird, ist eine grundlegende Sensibilisierung für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Geld schon in jungen Jahren und damit niedrigeren Klassenstufen wünschenswert. Je nach Schulform und Klasse ist das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zu diesem Thema sehr unterschiedlich. Aus diesem Grund sind die vorliegenden Methoden nicht nach Klassenstufen gegliedert, sondern nach **Schwierigkeitsgraden**, die durch Nummern angegeben sind. Für Klassenstufe 4 und 5 eignen sich besonders mit Stufe 1 markierte Methoden (①②③). Die mittlere Schwierigkeitsstufe (①②③) entspricht Klassenstufen 6 und 7. Für Klassen höher als Stufe 7 sind die Methoden mit ①②③ markiert. Diese Markierungen sind jedoch nicht als Vorgaben zu verstehen, sondern dienen nur als Anhaltspunkt. Je nach Vorwissen der Klasse können auch andere Methoden eingesetzt werden. Manche Methoden sind auch flexibel an den Lernstand und die aktuellen Themen der Klasse anpassbar: Diese sind schwarz ausgefüllt (①②③). Auch zur Binnendifferenzierung lassen sich die Methoden mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad nutzen.

Methoden und Materialien, die mit einem Auge (👁) markiert sind, sind sprachlich leichter zugänglich und können auch bei Schülerinnen und Schülern (im Folgenden mit SuS abgekürzt) mit Leseschwierigkeiten eingesetzt werden.

Materialserver OMEGA:

Das Pädagogische Landesinstitut Rheinland-Pfalz stellt gemeinsam mit seinen Partnern eine Plattform für ausgewählte Unterrichtsmedien und Materialien zur Verfügung: Alle auf dem Bildungsserver OMEGA eingestellten Inhalte stehen Schulen in Rheinland-Pfalz kostenlos zur Verfügung. Die Nutzung einiger Medien ist auch für unangemeldete Benutzer möglich.

Das vorliegende Material inklusive der dazugehörigen Kopiervorlagen und die PowerPoint-Präsentationen sind ebenfalls digital auf dem OMEGA-Bildungsserver zu finden.

<https://omega.bildung-rp.de>

Materialkompass Verbraucherbildung:

Der Verbraucherzentrale Bundesverband betreibt einen Materialkompass Verbraucherbildung, in der Lehrkräfte Unterrichtsmaterialien von verschiedenen Herausgebern finden können, zu Themen wie Medienkompetenz, Gesundheit & Ernährung, Verbraucherrecht, aber auch Finanzkompetenz. Ein Team aus unabhängigen Bildungsexpertinnen und -experten prüft die Materialien auf Qualität und bewertet sie.

www.verbraucherbildung.de

<https://www.verbraucherbildung.de/suche/materialkompass>

Materialien der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz:

<https://www.verbraucherzentrale-rlp.de/bildung-rlp> bzw.

<https://www.verbraucherzentrale-rlp.de/geld-versicherungen/umgang-mit-dem-ersten-eigenen-geld-girokonto-und-zahlungsverkehr-30718>

Über die Diskussion zum Thema Finanzkompetenz in der Schule:

<https://www.swr.de/swr2/programm/sendungen/wissen/knete-konto-konsum/-/id=660374/did=16919226/nid=660374/nhxp6z/index.html>

<https://www.welt.de/finanzen/article179961678/GfK-Umfrage-Generation-Z-bettelt-um-Schulfach-Wirtschaft.html>

1 Banken und Geld – oder: Wie funktioniert die Kreditwirtschaft?

Geld gehört heute ganz selbstverständlich zum Leben dazu. Wir bezahlen damit unser Essen, unsere Kleidung und vieles mehr, was wir im Leben brauchen. Doch wie ist Geld eigentlich entstanden? Und welche Rolle spielt eine Bank?

1.1 Sachinformation

1.1.1 Bedeutung und Funktionen von Geld

Unsere heutige Wirtschaft ist ohne Geld nicht vorstellbar. Bei dem Wort „Geld“ denken die meisten Menschen als erstes an Münzen und Banknoten. Man spricht von „Geld verdienen“, wenn es um das Einkommen geht; von „Geld ausgeben“, wenn man einkauft. Bei größeren Anschaffungen muss man zunächst „Geld sparen“ oder sich „Geld leihen“, das heißt einen Kredit aufnehmen. Der Begriff „Geld“ wird also vielfältig verwendet: man versteht darunter Einkommen, Zahlungsmittel, Vermögen, Kredite ...

Ohne Geld wären wir, wie früher, auf Tauschhandel angewiesen, bei dem Waren gegen Waren getauscht worden sind. Doch Tauschgeschäfte waren teilweise schwierig, da sich nicht alle Waren zum Tauschen eigneten oder nicht immer ein Tauschmittel vorhanden war, das die Tauschpartnerin oder den Tauschpartner interessierte. Deshalb wurden bestimmte Waren, die sich gut zum Tauschen eigneten, als Zwischentauschmittel eingesetzt: Getreide oder Vieh, aber auch Muscheln und Metalle. Diesen Waren kam bereits eine frühe Geldfunktion zu. Ideal waren Tauschmittel, die haltbar, transportfähig, fälschungssicher und nicht in zu großen Mengen verfügbar waren: Edelmetalle erfüllten diese Kriterien. Sie konnten entsprechend ihrem Warenwert zerkleinert und abgewogen werden. Das Prägen von Münzen mit festen Wertangaben ersparte Händlerinnen und Händlern später das Wiegen. Noch praktischer, und vor allem leichter in der Handhabung, ist es durch das Papiergeld geworden.

Heutzutage stellen die materiellen Stücke wie Münzen und Banknoten nur einen kleinen Teil der Erscheinungsformen einer Währung dar. Insbesondere im digitalen Zeitalter ist immaterielles Geld auf dem Vormarsch und wird immer häufiger verwendet. Statt Bargeld zu nutzen, werden viele Zahlungsvorgänge mittlerweile über den bargeldlosen Zahlungsverkehr abgewickelt, z.B. mittels Überweisungen. Das bedeutet, dass der Bankkunde auf seinem Konto die verschiedenen Buchungsposten in Form einer Gutschrift oder einer Kontobelastung sieht und sich trotzdem bei Bedarf Bargeld auszahlen lassen kann.

Geld ist damit zum einen ein **Tausch- und Zahlungsmittel**, auf das sich eine Gesellschaft verständigt hat. Es ist dabei nicht der Materialwert entscheidend,

sondern die Menge an Waren, die man dafür kaufen kann, also die „Kaufkraft“. Da Geld als gesetzliches Zahlungsmittel dient, kann dadurch eine Schuld mit rechtlicher Wirkung getilgt werden. Zum anderen wird es auch für Finanztransaktionen genutzt, wo es nicht um den Austausch von Gütern geht, also beispielsweise um Kredite zu gewähren und Schulden zu begleichen. Daneben dient Geld als **Recheneinheit bzw. Wertmaßstab**, mit dem Güter und Vermögenswerte bewertet und verglichen werden können.

Geld ermöglicht zudem, dass der Kauf und Verkauf von Waren zeitlich auseinanderliegen kann. Das heißt, in Geld lässt sich ein bestimmter Wert für eine gewisse Zeit „speichern“, der zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingetauscht werden kann. Das Geld hat daher auch eine **Wertaufbewahrungsfunktion**. Dies setzt voraus, dass Material und Wert des Geldes beständig sind.

Diese Wertaufbewahrungsfunktion kommt besonders beim Sparen zum Tragen. Wer spart, „konserviert“ den Wert des Geldes über die Zeit und bildet sich so eine Reserve, über die er später bei Bedarf verfügen kann. Das „Spar-Geld“ kann man so in der Zwischenzeit anderen überlassen, also beispielweise bei einer Bank anlegen. Dafür bekommt man dann Zinsen, die gewissermaßen eine Entschädigung dafür sind, dass man für eine bestimmte Zeit auf die Verfügbarkeit seines Geldes verzichtet, siehe zum Sparen auch Kapitel 1.1.6.

Kindgerechte Erklärungen zur Entstehung des Geldes finden sich auf den Seiten des WDR und des SWR Kindernetz:

- Entstehung des Geldes: <https://www1.wdr.de/kinder/tv/wissen-macht-ah/bibliothek/kuriosah/geld-116.html>
- Münzgeld: <https://www.kindernetz.de/infonetz/laenderundkulturen/geld-euro/erstemuenzen/-/id=32926/nid=32926/did=32890/wpfker/index.html>
- Papiergeld: <https://www.kindernetz.de/infonetz/laenderundkulturen/geld-euro/papiergeld/-/id=32926/nid=32926/did=32892/179jmtb/index.html>

Für ältere Schülerinnen und Schüler eignen sich auch die Informationen der Bundesbank:

- Erscheinungsformen des Geldes im Wandel der Zeit: <https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/schuelerbuch-geld-und-geldpolitik-digital/erscheinungsformen-des-geldes-im-wandel-der-zeit-614064>
- Funktionen des Geldes: <https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/schuelerbuch-geld-und-geldpolitik-digital/funktionen-des-geldes-614130>

1.1.2 Was macht eine Bank?

Geld ist ständig im Fluss, es wird eingenommen und ausgegeben. Zu jeder Zeit gibt es Personen, die überschüssiges Geld haben, sowie Personen, die beispielsweise für größere Anschaffungen (mehr) Geld benötigen.

Hier kommen Banken ins Spiel:

„Die Aufgabe des Finanzsystems besteht darin, das Weiterleiten finanzieller Mittel von Anbietern zu Nachfragern zu erleichtern. Wer Geld gibt, erwirbt im Gegenzug einen zukünftigen Anspruch, wie etwa das geliehene Geld mit Zinsen später zurück zu bekommen. Im Prinzip gibt es für diesen Vorgang zwei Wege: Erstens können die privaten Haushalte überschüssiges Geld den Unternehmen, die investieren wollen, direkt zur Verfügung stellen, indem sie beispielsweise neu emittierte Aktien oder Anleihen von Unternehmen kaufen. Zweitens können Haushalte Bargeld oder Sichteinlagen bei den Banken in Spar- oder Termineinlagen umwandeln und es den Banken dadurch ermöglichen, gewährte Kredite langfristig zu refinanzieren. Die Banken stehen zwischen Anbietern und Nachfragern von finanziellen Mitteln und nehmen im Finanzsystem vielfältige Aufgaben wahr.“

(Quelle: Deutsche Bundesbank: Schülerbuch Geld und Geldpolitik digital, Funktionen des Banken- und Finanzsystems;

<https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/schuelerbuch-geld-und-geldpolitik-digital/funktionen-des-banken--und-finanzsystems-614146>)

Die **Zentralbank** hat die Aufgabe, für Preisstabilität zu sorgen. Nur sie darf Geld in Umlauf bringen. Die **Geschäftsbanken** (Kreditinstitute) sind

„Wirtschaftsunternehmen, die Dienstleistungen rund ums Geld erbringen. Sie nehmen u. a. Gelder von Privatkunden und Unternehmen an, vergeben Kredite an die Wirtschaft und betreiben Zahlungsverkehrsgeschäfte.“ (Deutsche Bundesbank: Schülerbuch Geld und Geldpolitik digital, Das Bankensystem,

<https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/schuelerbuch-geld-und-geldpolitik-digital/das-bankensystem-613812>)

Die verschiedenen Arten von Banken sind ausführlich auf der Seite der Bundesbank für Schülerinnen und Schüler dargestellt:

<https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/schuelerbuch-geld-und-geldpolitik-digital/die-banken-in-deutschland-613922>)

1.1.3 Girokonto

Um am Wirtschaftsleben teilnehmen zu können, ist ein Girokonto unerlässlich. Im Wort „Girokonto“ steckt das italienische Wort „giro“ drin, was „Kreis“, oder „Umlauf“ bedeutet. Über das Girokonto wird hauptsächlich der bargeldlose Zahlungsverkehr abgewickelt. Gehalt, Miete oder Rechnungsbeträge werden elektronisch überwiesen

oder abgebucht. Mit der Bankkarte kann am Geldautomaten oder am Schalter außerdem Bargeld abgehoben bzw. eingezahlt werden. Die Girocard (früher: ec-Karte) ermöglicht zusätzlich die Bargeldabhebung am Geldautomaten. Beim Händler kann man damit unter Eingabe der Geheimnummer (electronic cash) oder durch Unterschrift (Einzugsermächtigung) die Ware bezahlen.

Tip: Alle Buchungen sind in den Kontoauszügen aufgeführt. Diese sollte man regelmäßig kontrollieren und gegebenenfalls reklamieren!

Ausführliche Informationen zu Überweisungen, Daueraufträgen und Lastschriftverfahren finden sich auf den Seiten der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz unter:

<https://www.verbraucherzentrale-rlp.de/wissen/geld-versicherungen/sparen-und-anlegen/was-das-girokonto-bietet-4990>

Spätestens in der Ausbildung oder bei Studienbeginn wird ein Girokonto benötigt. Viele Schülerinnen und Schüler haben allerdings bereits viel früher ein solches Konto, beispielsweise wenn sie neben der Schule einen Job haben. Außerdem kann es sinnvoll sein, schon in der Schulzeit ein Konto zu eröffnen, um mithilfe des Taschengeldes den Umgang mit dem Geldverkehr zu erlernen.

Die meisten Kreditinstitute umwerben Jugendliche und junge Erwachsene mit speziellen Kontomodellen.

Girokonten für Schülerinnen und Schüler, Auszubildende oder Studierende sind in der Regel kostenlos. Der Status muss deshalb regelmäßig nachgewiesen werden (z.B. durch Immatrikulationsbescheinigung, Ausbildungsvertrag etc.). Bei Eintritt der Volljährigkeit oder mit Ausbildungsende wird ein Jugendgirokonto automatisch in ein „normales“ Girokonto umgewandelt, das heißt, häufig fallen ab diesem Zeitpunkt auch Kontoführungsgebühren an. Hier sollte dann das Girokonto nicht ungeprüft weitergeführt, sondern Angebote von verschiedenen Kreditinstituten verglichen werden, denn die Preisspannen bei Girokonten sind erheblich.

Schülerinnen und Schüler sowie Auszubildende unter 18 Jahren können ein Konto nur mit Einwilligung der gesetzlichen Vertreter (in der Regel sind dies die Eltern) eröffnen. Auch für die einzelnen Bankgeschäfte wie Geldabheben oder Überweisungen brauchen sie eine entsprechende Einwilligung. Hintergrund: Von der Vollendung des siebten bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres sind Jugendliche nur beschränkt geschäftsfähig. Verträge, die sie ohne die Einwilligung ihrer gesetzlichen Vertreter eingehen, sind „schwebend“ unwirksam und werden erst durch die nachträgliche Genehmigung dieser wirksam. Eltern können auch in gewissen Grenzen eine generelle Einwilligung im Voraus erteilen, um nicht jedes einzelne Rechtsgeschäft ihres minderjährigen Kindes absegnen zu müssen.

Weitere Informationen hierzu finden sich in Teil 2 zur Geschäftsfähigkeit.

Weitere Informationen – an Jugendliche gerichtet – finden sich bei Checked4you, dem Online-Jugendmagazin der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen:

- Das erste Girokonto: https://www.checked4you.de/das_erste_girokonto
- Begrifflichkeiten rund um das Thema Girokonto: <https://www.checked4you.de/girokonto>

1.1.4 Kreditkarten

Um in Deutschland oder während einer Urlaubsreise im europäischen Ausland Bargeld abzuheben oder bargeldlos zu bezahlen, reicht in der Regel ein Girokonto und die dazugehörige Girocard aus. Die Kreditkarte ist also kein Muss. Für Einkäufe im Netz oder bei Reisen ins außereuropäische Ausland kann eine Kreditkarte dagegen fürs Bezahlen und Geldabheben durchaus sinnvoll sein. Manchmal gehört eine kostenlose **Kreditkarte** zum Girokonto dazu. Gerade Direktbanken bieten diese Variante zur kostenlosen bzw. kostengünstigen Bargeldbeschaffung auch an fremden Geldautomaten an. Aber selbstverständlich gilt auch hier: Nur wer über 18 Jahre alt ist, also volljährig, kann eine Kreditkarte beantragen. Ausnahmen stellen die sogenannten Prepaid-Karten dar.

Bei der Girocard wird das eigene Girokonto nach jedem Einsatz taggenau belastet. Komplizierter ist es bei Kreditkarten: Es gibt „echte“ und „unechte“, die auch als „Charge Card“, „Debit-Kreditkarte“ oder „Prepaid-Karte“ bezeichnet werden. „Kreditkarte“ bedeutet also nicht, dass man tatsächlich einen Kredit bekommt. Wer eine echte Kreditkarte beantragen will, muss kreditfähig und kreditwürdig sein:

- Kreditfähigkeit setzt unbeschränkte Geschäftsfähigkeit (Volljährigkeit) voraus. Für Kreditgeschäfte von Minderjährigen ist neben der Einwilligung des gesetzlichen Vertreters auch die Genehmigung des Familiengerichts erforderlich.
- Kreditwürdigkeit setzt eine gute Bonität, also regelmäßiges Einkommen sowie eine positive Schufa-Auskunft voraus (zur Schufa s. Kapitel 1.1.5).

Welche Kreditkartenmodelle gibt es?

Prepaid-Karten: „Prepaid“ heißt „im Voraus bezahlt“. Um die Karte einsetzen zu können, muss erst Geld auf die Karte geladen werden. Ist das Guthaben aufgebraucht, kann nichts mehr ausgegeben werden. Eine Prepaid-Karte ist also keine echte Kreditkarte, sondern eine Guthabekarte. Dieses Kreditkartenmodell eignet sich daher insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene: Sie können die Vorteile einer Kreditkarte – auch bei längeren Auslandsaufenthalten – ohne die Gefahr einer Verschuldung nutzen.

Gerade für Minderjährige werden diese Kreditkarten auf Guthabenbasis oftmals kostenlos angeboten. Erster Ansprechpartner sollte die Hausbank sein, bei der auch das Girokonto besteht.

Charge-Card: Bei dieser „unechten“ Kreditkarte bekommt der Karteninhaber keinen Kredit, sondern lediglich einen Zahlungsaufschub, für den er keine Zinsen zahlen muss. Einmal im Monat kommt per Post oder online eine Kreditkartenabrechnung, die die Kartenumsätze der letzten Abrechnungsperiode zusammenfasst. Auch wird angezeigt, zu welchem konkreten Zeitpunkt der fällige Gesamtbetrag per Lastschrift vom Girokonto eingezogen wird. Diese Vorabinformation über Betragshöhe und Zeitpunkt erfolgt in der Regel mindestens zwei Werktage vor der Kontobelastung.

Wichtig: ausreichendes Guthaben auf dem Girokonto – sonst drohen hohe Dispo- oder Überziehungszinsen (zu Dispo s. Kapitel 1.1.5).

Debit-Card: Auch bei dieser „unechten“ Kreditkarte handelt es sich nur um eine reine Zahlungsverkehrskarte, vergleichbar mit der Girocard zum Girokonto. Im Gegensatz zu der Charge-Card wird die Buchung jedoch sofort nach dem Einsatz der Debit-Card abgerechnet.

Das Girokonto des Karteninhabers wird in der Regel nach zwei Tagen belastet, sodass der Kontoauszug des Girokontos immer einen aktuellen Überblick bietet.

Revolving-Credit-Card: Bei der „echten“ Kreditkarte wird dem Karteninhaber oder Karteninhaberin ein individueller Kreditrahmen für die monatlichen Umsätze mit der Plastikkarte eingeräumt.

Auch hier erhält er oder sie am Monatsende eine Abrechnung, wobei er oder sie diesen Rechnungsbetrag wahlweise auf einmal oder in Raten zurückzahlen kann. Festgelegt ist in der Regel lediglich eine Mindesttilgungsrate (z.B. 5 %), der Restbetrag wird gestundet.

Wichtig: Bei der Teilzahlungsfunktion fallen hohe Zinsen an, und bei fortlaufender Nutzung der Kreditkarte erhöht sich die Kreditsumme – es besteht die Gefahr der Überschuldung. Besser ist es daher, die Summe sofort zu begleichen, das spart eine Menge Geld.

Grundsätzlich gilt bei allen Kreditkarten: das Kleingedruckte genau lesen, die Kosten vergleichen und sich nicht von reißerischer Werbung für zusätzliche Angebote wie Kredite verführen lassen. Statt des eigentlich gewünschten Kredits werden bei Prepaid-Karten oftmals nur hohe Gebühren für die Ausfertigung oder das Aufladen fällig. Einige Anbieter verlangen sogar Inaktivitätsgebühren, wenn die Karte über einen längeren Zeitraum nicht genutzt worden ist.

Weitere Informationen – für Jugendliche: <https://www.checked4you.de/kreditkarte>

1.1.5 Kredite

Viele junge Menschen denken, dass ein Kredit der einfachste Weg ist, sich das erste eigene Auto, einen Flachbildfernseher oder auch die erste eigenen Wohnung zu finanzieren. Doch Vorsicht: Jeder Kredit kann ein erster Schritt in die Schuldenfalle sein!

Zunächst gilt auch hier, dass man volljährig sein muss, um einen Kreditvertrag abzuschließen – egal ob bei der Bank, einem Autohaus oder einem Versandhändler. Mit Eintritt der Volljährigkeit ist man absolut „geschäftsfähig“, mit allen Pflichten und Risiken. Grundsätzlich prüfen die Kreditinstitute vorab die Kreditwürdigkeit, zum Beispiel indem sie eine Auskunft bei der **Schufa** einholen. SCHUFA steht für „Schutzgemeinschaft für allgemeine Kreditsicherung“. Alle Kreditinstitute und viele Unternehmen wie beispielsweise Versandhandelsanbieter, Stromversorger und Telekommunikationsgesellschaften arbeiten mit der Schufa zusammen. Sie ist die größte Auskunftei in Deutschland und speichert persönliche Daten der Verbraucherinnen und Verbraucher wie das Geburtsdatum, bisherige Adressen sowie Informationen über Konten, Kredite und zum Zahlungsverhalten. Daraus werden sogenannte Score-Werte berechnet. Mit diesem errechneten Zahlenwert wird dann eine Aussage über die Zahlungsfähigkeit und das künftige Zahlungsverhalten eines Kunden oder einer Kundin getätigt, das heißt, der Score-Wert drückt aus, mit welcher Wahrscheinlichkeit jemand nach Einschätzung der Auskunftei seine Rechnung bezahlen wird oder einen Kredit zurückbezahlt.

Wie allerdings der Score-Wert berechnet wird, liegt leider nach wie vor im Dunkeln und ist für die Verbraucherinnen und Verbraucher daher nicht nachvollziehbar.

Stehen alle Zeichen auf „grün“, dann gewährt die Bank einen Kredit in einer Höhe, bei der sie davon ausgeht, dass sie das Geld auch wieder zurückbekommt. Hat sie Bedenken, verlangt sie entweder Sicherheiten (z. B. eine Bürgschaft von einem Familienangehörigen) oder lehnt die Kreditvergabe ganz ab.

Für die Laufzeit des Kredites verlangen die Kreditinstitute Zinsen. Im Normalfall wird ein Jahreszins vereinbart. Bei den Zinsen muss man den „Sollzins“ und den „effektiven Jahreszins“ unterscheiden. Der Sollzins ist niedriger – er enthält noch keine Gebühren und ähnliches. Ausschlaggebend für einen Vergleich verschiedener Angebote ist somit der effektive Zins.

Welche Arten von Krediten gibt es?

Ratenkredit oder Konsumentenkredit:

Bei einem solchen Kredit sind Zinssatz, Laufzeit und Ratenhöhe festgeschrieben. Dadurch ist er für Verbraucherinnen und Verbraucher besser zu kalkulieren, da sich an der vereinbarten Ratenhöhe nichts ändern kann. Der Gegensatz dazu sind variable Zinsvereinbarungen, das heißt, der Zinssatz kann sich jederzeit ändern, der Kredit kann also teurer werden als ursprünglich angenommen.

„Dispo“:

Der Dispositionskredit oder Überziehungskredit wird oft gewährt, wenn ein Konto einen regelmäßigen Geldeingang aufweist. Meistens beträgt er zwei bis drei Monatsnettogehälter. Dann darf man sein Konto in gewissem Rahmen „überziehen“, also mehr ausgeben, als gerade tatsächlich Geld da ist. Die Rückzahlung erfolgt durch die jeweiligen Geldeingänge. Die Zinsen hierfür sind allerdings häufig sehr hoch. Dispositionskredite eignen sich daher nur für kurzfristige Zahlungseingänge.

Wichtig: Auch der „Dispo“ ist ein Kredit!

Kauf auf Raten:

Immer mehr Unternehmen – Auto- oder Versandhäuser oder Elektrogeschäfte – werben mit Slogans wie „Jetzt kaufen, später zahlen!“, das heißt mit der Option, den Kaufpreis nicht auf einmal zu bezahlen, sondern verteilt auf mehrere Raten. Oft wird auch mit einer „Nullprozentfinanzierung“ geworben, also ohne Zinsen und Gebühren. Aber Vorsicht: Auch hier können versteckte Zusatzkosten lauern! Außerdem besteht die Gefahr, dass man durch dieses Lockangebot davon abgehalten wird, den Kaufpreis doch selbst noch mal zu vergleichen, denn vielleicht ist der Preis gar nicht so günstig wie bei einem anderen Anbieter. Auch sind Schulden ohne Zinsen immer noch Schulden, die zurückgezahlt werden müssen – vor allem, wenn sie zu anderen, bereits vorhandenen hinzukommen.

Tipp: Also besser vielleicht doch erst sparen und dann kaufen. Auch wenn es ein bisschen länger dauert.

Für weitere Informationen siehe auch Teil 2 Gefahr der Verschuldung.

1.1.6 Sparen

Um künftig Schulden, insbesondere teure Dispo- und Konsumentenkredite beispielsweise für größere Anschaffungen zu vermeiden, sind Rücklagen notwendig. Wer also nicht sein ganzes Geld direkt wieder ausgibt, hat die Möglichkeit, zu sparen und dafür Zinsen zu bekommen, um sich so ein angemessenes Finanzpolster zu schaffen (vgl. auch die Wertaufbewahrungsfunktion des Geldes, S. 6).

Unter Zinsen versteht man den Geldbetrag, den das Kreditinstitut für das Geld, das der Sparer oder die Sparerin der Bank leiht, bezahlt. In diesem Sinne kann der Zins auch als Preis des Geldes bezeichnet werden. Die Höhe der Zinsen wird in Prozent gemessen und durch den Zinssatz angegeben.

Tipp: Als Faustregel für ein angemessenes Finanzpolster gilt: zwei bis drei Nettomonatsgehälter. Hierfür bietet sich ein Tagesgeldkonto an.

Auch Schülerinnen und Schüler können schon mit dem Taschengeld lernen, etwas zu sparen; gerade auch um abschätzen zu lernen, was man sich mit seinem „Einkommen“ leisten kann. Bei einigen Jugendkonten werden sogar auch für das Guthaben auf dem Girokonto Zinsen gezahlt.

Und auch wenn es noch weit weg ist: Die gesetzliche Rente allein wird nicht reichen, um den gewohnten Lebensstandard im Alter halten zu können. Zusätzliche private Vorsorge ist notwendig! Grundsätzlich gilt daher: Wer früh damit anfängt, hat mehr Zeit und kann mit geringeren Summen starten. Wer spät anfängt, muss dann umso höhere Summen aufwenden.

Tipp: Berufsstarterinnen und -starter sollten zunächst allerdings flexible Sparformen wählen, bei denen die Sparrate problemlos entsprechend der zukünftigen Einkommensentwicklung nach oben oder auch nach unten angepasst werden kann. Also Finger weg von unflexiblen, langlaufenden Verträgen, insbesondere Rentenversicherungen! Bei diesen Verträgen fallen am Anfang hohe Kosten an, sodass ein vorzeitiger Vertragsausstieg meistens mit hohen Verlusten verbunden ist. Empfehlenswert ist hier vorab eine anbieterunabhängige Beratung zur privaten Altersvorsorge.

1.1.7 Weiterführende Links:

- Deutsche Bundesbank:

Mein Euro Spiel- und Rechengeld. Primarstufe:

<https://www.bundesbank.de/de/publikationen/schule-und-bildung/mein-euro---spiel--und-rechengeld-693534>

Arbeitsblätter dazu: <https://www.bundesbank.de/de/publikationen/schule-und-bildung/arbeitsblaetter-zu--mein-euro---spiel--und-rechengeld--693552>

Geld verstehen. Schülerbuch für die Sekundarstufe I (Arbeits- und Lehrerheft):

<https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/unterrichtsmaterialien/sekundarstufe-ii/geld-verstehen-614440>

Geld und Geldpolitik. Schülerbuch für die Sekundarstufe II:

<https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/schuelerbuch-geld-und-geldpolitik-digital/schuelerbuch-geld-und-geldpolitik-614152>

Infografiken der Deutschen Bundesbank:

<https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/unterrichtsmaterialien/infografiken>

Erklärfilme der Deutschen Bundesbank:

<https://www.bundesbank.de/de/service/schule-und-bildung/erklaerfilme>

- Kinderfunkkolleg Geld (auch mit Glossar): <https://www.kinderfunkkolleg-geld.de/>

1.2 Methoden und Materialien zu „Banken und Geld“

1.2.1 Geld, Bank & Co. – Buchstabensalat

Dauer: ca. 10–20 Minuten

Ziel: Einstieg ins Thema (alternativ zur Wiederholung/Ergebnissicherung)

Schwierigkeit: ❶❷❸

Material: Arbeitsblatt

Technik: ohne, ggf. für anschließende Recherche-Übung PCs mit Internetzugang

Sozialform: Einzelarbeit

Umsetzung: In Einzel- oder Partnerarbeit bearbeiten die SuS das Arbeitsblatt und suchen die angegebenen Wörter im Buchstabensalat. Unklare Begriffe werden besprochen. Danach lässt sich über die Aufgaben einer Bank sprechen oder in eine Reflexion des eigenen Umgangs mit Geld und Konsum einsteigen.

Hinweise: Im Anschluss kann auch in einer PC-Übung nach der Bedeutung von unbekanntem Wörtern im Internet recherchiert werden. Die beiden Begriffe „Girokonto“ und „Kredit“ finden sich beispielsweise auch in folgendem Glossar: <https://www.kinderfunkkolleg-geld.de/glossar>

GELD, BANK UND CO. - BUCHSTABENSALAT

Markiere die im Buchstabensalat versteckten Wörter:

T	H	L	J	V	H	Y	N	H	B	W	E	Z	U	V	C
A	Z	D	F	E	K	R	E	D	I	T	Z	M	M	D	F
M	E	Ä	Z	I	S	R	E	T	R	V	A	O	X	E	L
p	N	W	H	Ö	M	G	H	O	I	Q	K	B	E	U	Z
U	T	W	H	F	Ü	N	P	S	R	X	T	I	E	R	O
X	R	A	T	E	N	K	A	U	F	A	I	T	M	O	Q
Z	L	E	F	E	Z	T	M	H	H	Z	U	G	G	U	I
E	B	G	K	V	E	U	I	P	K	H	Y	I	V	W	R
R	A	K	I	N	N	X	E	N	V	A	I	R	M	L	H
S	N	W	L	L	V	G	K	D	I	S	P	O	U	K	S
E	K	X	R	P	J	E	Ö	I	N	P	F	K	J	V	S
Y	N	H	B	C	R	E	F	Y	J	U	E	O	U	B	P
A	M	V	L	H	F	I	N	A	N	Z	E	N	K	Y	A
K	Z	H	Q	E	N	E	E	D	L	N	D	T	X	O	R
L	O	U	E	K	Z	L	B	K	R	I	M	O	N	C	E
P	A	P	I	E	R	G	E	L	D	N	Y	U	I	H	N

Diese Wörter sind versteckt:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1 Girokonto | 6 Sparen |
| 2 Kredit | 7 Münzen |
| 3 Dispo | 8 Papiergeld |
| 4 Zentralbank | 9 Finanzen |
| 5 Ratenkauf | 10 Euro |

VON MÄUSEN UND MONETEN - BUCHSTABENSALAT

Hast du alle Wörter gefunden? Hier die Auflösung:

T	H	L	J	V	H	Y	N	H	B	W	E	Z	U	V	C
A	Z	D	F	E	K	R	E	D	I	T	Z	M	M	D	F
M	E	Ä	Z	I	S	R	E	T	R	V	A	O	X	E	L
p	N	W	H	Ö	M	G	H	O	I	Q	K	B	E	U	Z
U	T	W	H	F	Ü	N	P	S	R	X	T	I	E	R	O
X	R	A	T	E	N	K	A	U	F	A	I	T	M	O	Q
Z	L	E	F	E	Z	T	M	H	H	Z	U	G	G	U	I
E	B	G	K	V	E	U	I	P	K	H	Y	I	V	W	R
R	A	K	I	N	N	X	E	N	V	A	I	R	M	L	H
S	N	W	L	L	V	G	K	D	I	S	P	O	U	K	S
E	K	X	R	P	J	E	Ö	I	N	P	F	K	J	V	S
Y	N	H	B	C	R	E	F	Y	J	U	E	O	U	B	P
A	M	V	L	H	F	I	N	A	N	Z	E	N	K	Y	A
K	Z	H	Q	E	N	E	E	D	L	N	D	T	X	O	R
L	O	U	E	K	Z	L	B	K	R	I	M	O	N	C	E
P	A	P	I	E	R	G	E	L	D	N	Y	U	I	H	N

Diese Wörter sind versteckt:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1 Girokonto | 6 Sparen |
| 2 Kredit | 7 Münzen |
| 3 Dispo | 8 Papiergeld |
| 4 Zentralbank | 9 Finanzen |
| 5 Ratenkauf | 10 Euro |

1.2.2 Tauschgeschäft – Rollenspiel

Dauer: ca. 30 Minuten

Ziel: Die SuS wissen, warum Bezahlen mit Geld einfacher ist als Waren zu tauschen.

Schwierigkeit: ❶❷❸👁

Material: Tauschgegenstände (alternativ laminierte Gegenstandskarten)

Technik: ohne

Sozialform: Gruppenarbeit

Umsetzung: Je vier SuS sind in einer Gruppe. Die SuS erhalten je eine Suche-/Biete-Karte. Darauf steht, was er oder sie sucht und was er oder sie abzugeben hat. Ziel ist, dass alle das bekommen, was sie suchen. Wie kommen alle zum Gewünschten?

Im Anschluss an das Rollenspiel in den einzelnen Gruppen kann es noch einmal für die gesamte Gruppe aufgeführt werden. Gleichzeitig wird geklärt, wer wem etwas geben muss und warum.

Im Anschluss an das Rollenspiel wird diskutiert: Wie beurteilt ihr diese Art von Tauschhandel? Was sind Vor- und Nachteile? Wie realistisch ist es, dass solch eine Tauschkette in der Realität funktioniert? Inwiefern hätte Geld diese Art von Tauschhandel vereinfacht?

Hinweise: Im Anschluss kann auch der Film „Mona tauscht und verkauft“ (SWR/WDR) gemeinsam angeschaut werden. Hier werden die Probleme des Tauschhandels dargestellt und der Übergang zur Geldwirtschaft skizziert. Link zum Film (kostenloser Download möglich): <https://www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=7083>



In der Regel tauschen die SuS schnell und kooperativ. Doch was wäre, wenn jemand nicht mittauschen würden?



Außerdem lässt sich diese Art der Übung auch komplexer gestalten, beispielsweise indem verderbliche Güter zum Tauschen mit aufgenommen werden. Inwiefern spielt das eine Rolle für das Tauschgeschäft? Und wie sieht es mit dem Wert von Gegenständen aus? Mit dem materiellen, aber auch dem immateriellen?



Bildnachweise Arbeitsblatt:



Pixabay.com; Lizenz CC0 (Fahrrad, Gitarre: Clker-Free-Vector-Images; iPhone, Controller: OpenClipart Vectors)

 **Arbeitsblatt Tauschgeschäft**

A	SUCHE: 	A	BIETE: 
---	--	---	--

B	SUCHE: 	B	BIETE: 
---	---	---	--

C	SUCHE: 	C	BIETE: 
---	--	---	---

D	SUCHE: 	D	BIETE: 
---	--	---	---

1.2.3 Was macht eine Bank – Lückentext

Dauer: ca. 20 Minuten

Ziel: Die SuS kennen die Aufgaben einer Bank.

Schwierigkeit: ❶❷❸

Material: Arbeitsblatt

Technik: ohne, für Zusatzübung PCs mit Internetzugang nötig

Sozialform: Einzelarbeit

Umsetzung: In Einzel- oder Partnerarbeit bearbeiten die SuS das Arbeitsblatt und füllen die Lücken aus.

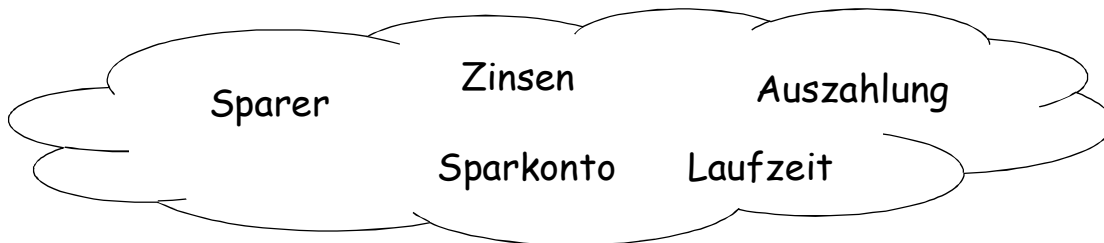
Hinweise: Um die Antwort auf die Zusatzfrage (Warum ist ein Sparschwein ein Schwein?) zu finden, kann entweder generell im Internet recherchiert werden. Alternativ können die SuS auch auf die Seite www.wasistwas.de geschickt werden.

Antworten hier: <https://www.wasistwas.de/archiv-geschichte-details/warum-das-sparschwein-ein-schwein-ist.html> oder https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/wirtschaft/sparen_vom_horten_anlegen_und_vermehreren/pwiewissensfrage556.html

Was macht eine Bank - Lückentext

Dein Sparschwein ist voll und du bringst es zur Bank.

Was macht die Bank damit?



Wenn du Geld zum Sparen auf die Bank bringst, bist du ein

_____ . Dein Geld liegt dann auf einem

_____ . Gemeinsam mit der Bank vereinbarst du, wie

lange du das Geld sparen willst, d.h. ihr vereinbart die sogenannte

_____ . Danach erhältst du dein gespartes Geld zurück

(_____) und bekommst dazu noch _____ .

Zusatzaufgabe 1:

Warum ist das Sparschwein ein Schwein? Recherchiere im Internet.

Antwort:



Zusatzaufgabe 2:

 Male dein Sparschwein.

1.2.4 Begriffe raten

Dauer: ca. 10–25 Minuten

Ziel: Aktivierung der SuS, spielerischer Einstieg ins Thema, Begriffsklärung

Schwierigkeit: ① ② ③

Material: Kopiervorlage Spielkarten





Technik: ohne

Sozialform: Plenum oder Gruppen

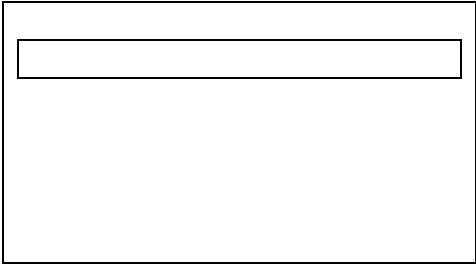
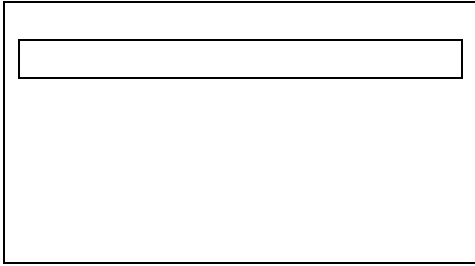
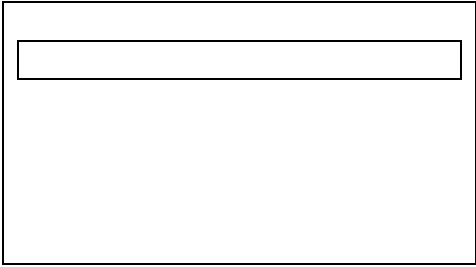
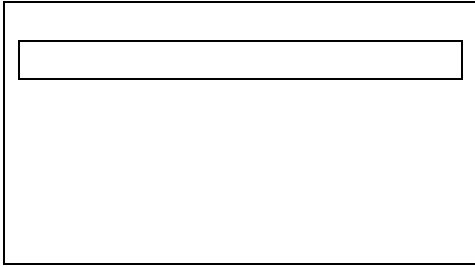
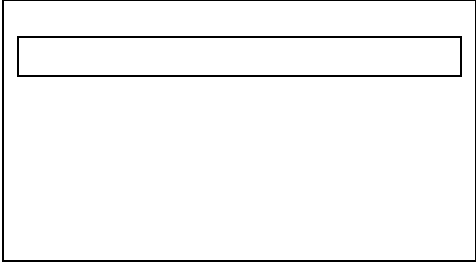
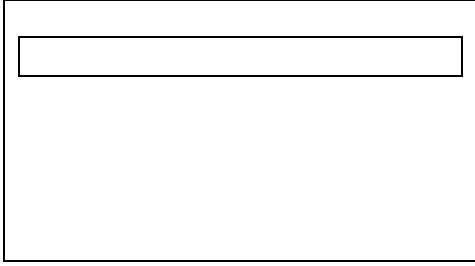
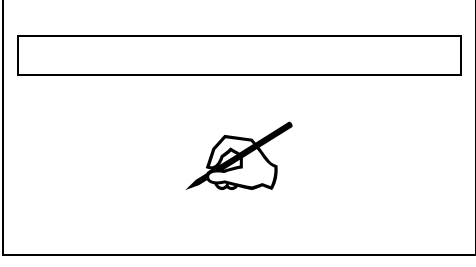
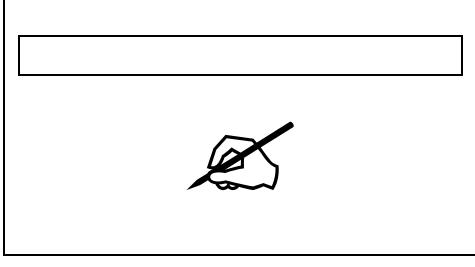
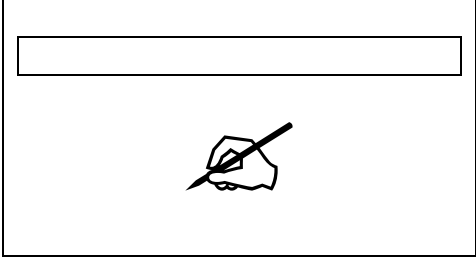
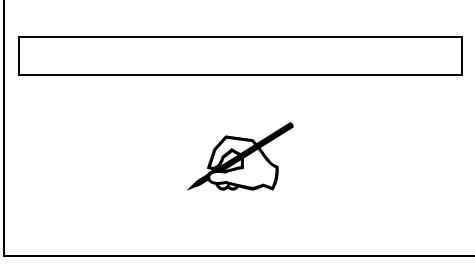
Umsetzung: In Anlehnung an das bekannte Gesellschaftsspiel „Tabu“ von Brian Hersch bekommt eine Schülerin oder ein Schüler eine Karte mit einem Begriff, der für den Rest der Klasse oder Gruppe erklärt werden muss, ohne einen der darunter stehenden Begriffe zu verwenden. Auch Teile der Worte dürfen nicht vorkommen. Steht zum Beispiel das Wort „sparsam“ auf der Karte, schließt das auch das Wort „sparen“ aus. Bei einem Stiftsymbol (✍) auf der Karte muss der Begriff nicht erklärt, sondern (z.B. an die Tafel) gemalt werden, ohne dass dabei geredet wird. Der Begriff muss in einer vorgegebenen Zeit erraten werden (Zeit beispielsweise mit dem Smartphone stoppen!). Für jüngere Mitspielende können die Regeln natürlich gelockert werden.

Hinweis: Mehr Wettbewerbscharakter bekommt das Spiel, wenn die Klasse in zwei Gruppen eingeteilt wird, die als Teams gegeneinander antreten. Dann sollte mehr Zeit eingeplant werden. Alternativ kann das Spiel auch in kleineren Gruppen gespielt werden.



<p>sparsam</p> <p>Geld ausgeben</p>	<p>Bank</p> <p>Sparkasse Konto</p>
<p>Konto</p> <p>Karte Bank</p>	<p>Geschäft</p> <p>Vertrag Kunde</p>
<p>Euro</p> <p>Geld ausgeben</p>	<p>Wert</p> <p>Gold Luxus</p>
<p>Taschengeld</p> 	<p>Sparschwein</p> 
<p>Bankkarte</p> 	<p>Vertrag</p> 

Blanko-Karten für eigene Begriffe

1.2.5 Magische Wand Geld und Finanzen

- Dauer: ca. 20–35 Minuten
- Ziel: Aktivierung der SuS, spielerischer Wissenstest, Ergebnissicherung
- Schwierigkeit: ① ② ③
- Material: Kopiervorlage Karten, Präsentation „Magische Wand: Geld und Finanzen“
- Technik: Präsentationsmöglichkeit für PowerPoint-Präsentation
- Sozialform: Plenum
- Umsetzung: Die Klasse wird in vier gleich große Gruppen eingeteilt. Die Gruppen sind nacheinander an der Reihe und wählen jeweils Thema und Punktezahl. Die entsprechende Frage wird angezeigt, und die Gruppe hat eine vorher festgelegte Bedenkzeit (z.B. eine Minute; Zeit kann mit dem Smartphone gestoppt werden). Ist die Antwort der Gruppe richtig, werden Thema und Punktezahl beispielsweise an der Tafel notiert, um den Überblick über die bereits gewählten Fragen zu haben. Alternativ kann auch die Übersicht an die Tafel gemalt werden; gewählte Fragen werden dann als richtig oder falsch beantwortet markiert. Oder es kann auch die Kopiervorlage verwendet werden. Die einzelnen Rubriken werden ausgeschnitten und aufgehängt und die gewählten Fragen werden abgenommen, um zu verdeutlichen, dass sie nicht mehr zur Verfügung stehen. Antwortet die Gruppe falsch, werden die Punkte abgezogen. Weniger streng ist die Regelung, null Punkte (und nicht Minuspunkte) für falsche Antworten zu vergeben. Je nach Bedarf können die einzelnen Fragen und Antworten direkt nach der Spielrunde diskutiert werden, oder es findet am Schluss des Quiz eine thematische Reflexionsrunde statt. Dabei sollte besonders auf die Fragen eingegangen werden, die falsch beantwortet worden sind.
- Hinweis: Die Fragen aus der Präsentation können auch als einzelne Quiz- oder Einstiegsfragen verwendet werden.

Rund ums Geld 100	Einkaufen 100	Rechtliches 100	Blackbox 100
Rund ums Geld 200	Einkaufen 200	Rechtliches 200	Blackbox 200
Rund ums Geld 300	Einkaufen 300	Rechtliches 300	Blackbox 300
Rund ums Geld 400	Einkaufen 400	Rechtliches 400	Blackbox 400

1.2.6 Von A bis Z

Dauer: ca. 15–25 Minuten

Ziel: Ergebnissicherung

Schwierigkeit: ① ② ③

Material: ggf. Kopiervorlage

Technik: ohne

Sozialform: Plenum oder Gruppenarbeit

Umsetzung: Zu jedem Buchstaben des Alphabets soll ein zum Thema Finanzen passendes Wort gefunden werden. Entweder arbeiten die SuS in Gruppen und füllen gemeinsam die Kopiervorlage aus. Alternativ kann das Raster auch auf einer Tafel oder einem Flipchart vorbereitet und im Plenum

gearbeitet werden. Haben die Gruppen mehrere (verschiedene) Wörter für einen Buchstaben, werden entweder alle aufgeschrieben oder ein Gewinnerwort gekürt. Alternativ kann die Tabelle auch bereits während der gesamten Beschäftigung mit dem Thema nach und nach gefüllt werden.

Hinweis: Auch eine PC-Übung dazu kann sinnvoll sein. Soll das Raster komplett gefüllt werden, hat die Lehrkraft idealerweise bereits eine Art „Musterlösung“ mit Wörtern auch für die weniger häufigen Buchstaben Q (z.B. Quartalsabschluss), X (z.B. X-DAX), Y (z.B. Yankee Bonds) etc.

A - Z	
A	O
B	P
C	Q
D	R
E	S
F	T
G	U
H	V
I	W
J	X
K	Y
L	Z
M	
N	

Von A bis Z

A		N	
B		O	
C		P	
D		Q	
E		R	
F		S	
G		T	
H		U	
I		V	
J		W	
K		X	
L		Y	
M		Z	

1.2.7 Rund um die Bank – Rechercheübung

Dauer: ca. 25 Minuten

Ziel: Einstieg ins Thema Bank

Schwierigkeit: ① ② ③

Material: Gruppenkarten mit Arbeitsaufträgen

Technik: PCs mit Internetzugriff nötig

Sozialform: Gruppenarbeit, anschließend Plenum.

Umsetzung: Die SuS werden in Gruppen eingeteilt und suchen im Internet nach den Antworten auf die Fragen. Die Beantwortung der Fragen sollte nicht sehr lange dauern. Im Anschluss an die PC-Rechercheübung können die Ergebnisse im Plenum vorgetragen werden.

Hinweise: Ist mehr Zeit vorhanden, kann aus den Ergebnissen auch ein Plakat gestaltet werden.

Arbeitsaufträge – Rund um die Bank

Gruppe 1:

Findet die Namen von fünf Banken. Welche davon haben Filialen in eurer Stadt?

Gruppe 2:

Findet heraus, aus welcher Sprache das Wort „giro“ in Girocard kommt.
Was bedeutet es?

Gruppe 3:

Was ist alles auf einer Girocard zu sehen? Malt eine Muster-Girocard.

Gruppe 4:

Was bedeutet IBAN? Aus wie vielen Stellen setzt sie sich zusammen?

Gruppe 5:

Was bedeutet BIC?

Gruppe 6:

Was bedeutet kontaktloses Bezahlen?

Impressum:

Herausgeber:
Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.
Seppel-Glückert-Passage 10
55116 Mainz
Telefon (06131) 28 48 0
Telefon (06131) 28 48 66
E-Mail: info@vz-rlp.de

Für den Inhaltlich verantwortlich:
Ulrike von der Lüche, Vorstand der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.

Stand: 2018

Alle Links wurden am 17.10.2018 das letzte Mal auf ihre Funktionsfähigkeit hin geprüft.

Soweit nicht anders gekennzeichnet, steht diese Publikation unter der Creative-Commons-Lizenz CC-BY-NC-SA.

Das bedeutet, sie darf unter Nennung des Urhebers zu nicht kommerziellen Zwecken vervielfältigt und verteilt werden. Bei einer Weitergabe muss die gleiche Lizenz verwendet werden.

Weitere Informationen: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>

Gefördert durch:



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR FAMILIE,
FRAUEN, JUGEND, INTEGRATION
UND VERBRAUCHERSCHUTZ