

Cashflow-Spiel

Dirk Stiller, Adaption für Geld-erleben: Anna-Lisa Schmalz
Fassung 12.08.2023

1. Worum geht's? (Kurzbeschreibung)	Das Spiel vermittelt finanzielle Bildung für ein kluges Geldmanagement mit Entscheidungen zu Investitionen, Schuldenabbau und Geschäftsmöglichkeiten.
2. Äußere Form	Brettspiel analog / digital (mit einer vereinfachten Online-Variante)
3. Ausgangspunkt (Problem und/oder Aufgabenstellung)	Wie lässt sich finanzielle Freiheit erlangen? Wie lässt sich die Angst vor finanziellen Entscheidungen abbauen?
4. Mögliche Ergebnisse (ggf. Ansätze zu Veränderungen)	Das Spiel kann Veränderungen bei Einzelpersonen, Organisationen und in der Gesellschaft bewirken. <ul style="list-style-type: none"> - Veränderungen im Denken über Geld und Finanzen - besseres Verständnis für passives Einkommen, Investitionen und Schuldenabbau - Ermutigung, unternehmerische Fähigkeiten zu entwickeln - Denken in Geschäfts- und Investitionsmöglichkeiten - besseres Verständnis unternehmerischer Konzepte - Wunsch, eigene Unternehmen zu gründen - Stärkung der finanziellen Bildung in der Gesellschaft - stärkeres Bewusstsein für die Bedeutung der finanziellen Bildung in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen
5. Anzahl der Teilnehmenden	2 – 6 Eine kleinere Gruppe ermöglicht eine direktere und schnellere Interaktion. Eine größere Gruppe eröffnet eine vielfältigere strategische Diskussion.
6. Altersstufe	ab 14 Jahre
7. Sonstige Voraussetzungen bei den Teilnehmenden	Grundlegende mathematische Fähigkeiten wie Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division, um finanzielle Situationen im Spiel zu berechnen. Zusätzlich ist ein Verständnis von grundlegenden Finanzbegriffen wie Einnahmen, Ausgaben, Investitionen, Schulden und Vermögenswerte hilfreich.
8. Anleitung sinnvoll oder nötig? Qualifikation der Leitung	Eine Anleitung durch einen Mentor ist sinnvoll, besonders für Neueinsteiger oder Teilnehmer mit begrenzter finanzieller Erfahrung. Der Mentor kennt das Spiel gut, besitzt finanzielle Grundkenntnisse und kann Informationen klar vermitteln. Er kann Erklärungen zu den Regeln geben, den Einstieg erleichtern und Fragen beantworten. Einfühlungsvermögen, Motivations- und Kommunikationsfähigkeiten sind wichtig.
9. Raum und Materialien	<ul style="list-style-type: none"> - großer Tisch für Spielbrett und Spielmaterial (Spielgeld, Bilanzblätter, etc.) - Stühle in bequemem Abstand - gute Beleuchtung - ruhige, entspannte Umgebung fördert die Konzentration
10. Ablauf	Das Spiel besteht aus mehreren Runden, wobei jede Runde in zwei Hauptphasen unterteilt ist: den "Rat Race" (Hamsterrad) und den "Fast Track" (Überholspur). Jeder Spieler erhält Geld, Berufe und Spielkarten gemäß den Startbedingungen. Im "Rat Race" versuchen die Spieler, aus dem Hamsterrad der finanziellen Belastungen auszubrechen. Sie ziehen ihre Spielfiguren auf dem Spielbrett und sammeln Einkommen, zahlen Rechnungen, investieren in Aktien und Immobilien und reduzieren Schulden. Sobald ein Spieler genug passives Einkommen generiert hat, kann er in den "Fast Track" wechseln. Hier sind größere Investitionen und Geschäftsgelegenheiten verfügbar, um schneller die finanzielle Freiheit zu erreichen.

11. Zeitbedarf	Der Zeitbedarf ist abhängig von der Anzahl der Spieler, ihrer Erfahrung und der gewählten Spielvariante. Pro Runde ist mit 1 bis 2 Stunden zu rechnen. Die gesamte Spielzeit kann je nach Vorlieben und Kenntnissen der Teilnehmer angepasst werden und sollte zu Beginn des Spiels abgestimmt werden.
12. Optionale Ergänzung	Am Ende des Spiels können die Spieler eine Diskussion darüber führen, was sie gelernt haben. Sie können ihre Erfahrungen, Strategien und finanziellen Erkenntnisse teilen und dadurch voneinander lernen. Diese Reflexion fördert bewussteres Geldmanagement und motiviert die Spieler, ihr erworbenes Wissen in der realen Welt anzuwenden.
13. Quelle und ggf. weiterführende Informationen	Robert T. Kiyosaki, der Autor von "Rich Dad Poor Dad", ist auch der Erfinder des Cashflow-Spiels.
14. Ansprechpartner:in	Dirk Stiller, cashflow@dirk-stiller.com