

Happy Life Game

-

Ein Lernspiel zur finanziellen Bildung in der Praxis



Dr. Andrea Maria Pfändler

Inhalt



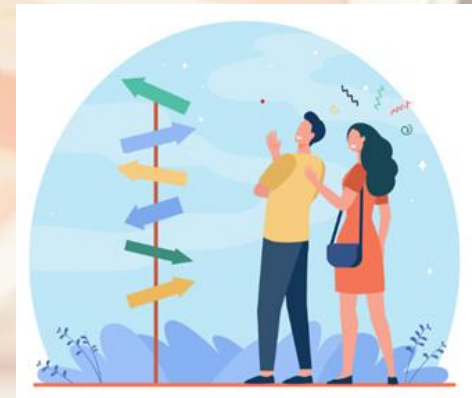
- Was genau sollen junge Erwachsene im Rahmen der Finanzbildung lernen bzw. nachher können?
- Wie sollte eine gute Intervention fördern und warum gerade mit einem Spiel?
- Auf welchen Grundlagen ist das Happy Life Game entwickelt?
- Praktische Umsetzung der Kompetenzziele
- Zielsetzung des Happy Life Games
- Ganz praktisch: Einführungs-, Spiel- und Reflexionsphase
- Binnendifferenzierung – Reduktionsmöglichkeiten und Spielvarianten
- Für welche Zielgruppen ist das Spiel geeignet?



Was genau sollen junge Erwachsene im Rahmen der Finanzbildung lernen bzw. nachher können?

Kompetenzorientierte Definition:

Financial Literacy ist als Potenzial zu sehen, das Personen dazu befähigt, ihre individuellen **Finanzentscheidungen** sorgsam zu **planen, auszuführen und zu bewerten** und basiert auf der Verfügbarkeit individueller Dispositionen wie Wissen und Fertigkeiten, Motivationen und Interessen, Haltungen und Werte und ist **abhängig von situationsbezogenen Besonderheiten**. (Aprea & Wuttke 2016, 402)



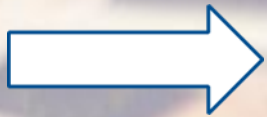
Wie sollte eine **gute Intervention** fördern und warum gerade mit einem Spiel?

Gute Financial Literacy Intervention:

- ganzheitlich und multidimensional (Smith et al. 2015),
- direkt anwendbar nach der Intervention (Renkl 1996),
- gute Behaltenseffekte durch ausreichend starke Emotionen der Lernenden (Sembill 2010)
- fördert
 - Werte und Haltungen zum Treffen von langfristig verantwortungsbewussten Finanzentscheidungen, ermutigt zu Reflexionen und ist einfach und trotzdem realistisch (Hira 2012),
 - mathematische Kompetenz (Cole et al. 2015),
 - Motivation im Umgang mit persönlichen Finanzen (Bucher-Koenen & Lusardi 2011),
 - Geduld (Hasting & Mitchell 2011),



Wie sollte eine **gute Intervention** fördern und warum gerade mit einem Spiel?



Spiele:

- wecken Emotionen (Kim 2012),
- Lernen durch praktisches Versuchen und Reflexion (Buckley et al. 2016),
- durch wiederholtes Spielen ist Experimentieren möglich (Lee & Hammer 2011),
- haben Potenzial zum Steigern der Motivation (eine der Hauptdeterminanten des Lernens) (Brophy 2013)

Anforderungen an ein Financial Literacy Spiel:

- Simulation von Finanzzusammenhängen
- Ansprechendes und motivierendes Design



Wie sollte eine **gute Intervention** fördern und warum gerade mit einem Spiel?

Eigene Annahmen, die der Spielentwicklung zugrunde lagen:

- Ganzheitlicher Ansatz: Förderung von **Finanzwissen, finanzielle Entscheidungskompetenz** sowie **emotional-motivationale Facetten**
- Nicht der reichste, sondern **der/die glücklichste SpielerIn** soll am Ende gewinnen ⇒ das darf nur gehen, wenn er/sie **verantwortungsbewusste und reflektierte Entscheidungen** trifft



Auf welchen Grundlagen ist das Happy Life Game entwickelt?

Entwicklung des Spiels basiert auf Grundlagen und Stand der Forschung von

Financial Literacy

- Definition und Kompetenzmodell von Aprea und Wuttke (2016)
- Ergebnisse aus Pfändler (2023) für ‚Junge Erwachsene‘:
 - fachliche Kompetenzziele
 - allgemeine, zielgruppen-übergreifende Kompetenzziele

Happiness Research

- Verbindung zwischen Geld und Glück: Geld ist assoziiert mit dem Grundbedürfnis Sicherheit (Howell et al. 2013) und finanzieller Autonomie (Brüggen et al. 2017)
- Geld steigert subjektives Wohlbefinden (Baumeister & Leary 1995, Myers 2000; Kumar 2014; Glass & Singer 1972; Koslowsky et al. 1995; Langer & Rodin 1976; Firebaugh & Schroeder 2009; Haidt 2018; Cziksentmihalyi 1990; Dunn et al. 2008; Blanchflower & Clark 2019)

Game-based Learning

- führt zu Erfahrung, Motivation, Engagement in komplexen Lernsituationen, in denen Probleme gelöst und Entscheidungen getroffen werden müssen, verlangt metakognitives Denken, was zur Veränderung von Haltungen, Verhalten und Fertigkeiten führt (Ifenthaler et al. 2012, Kim et al. 2009, McClarty et al. 2012, Mishra & Foster 2007)
- Anwenden von Kompetenzen ⇔ Lerner bekommen zeitnah Feedback auf zuvor unsichere Spielergebnisse (Eseryel et al. 2014)
- Positive Effekte: Verhaltensänderung, effektiver in Bezug auf Behaltensleistung als andere Lehrmethoden (Wouters et al. 2013, Boyle et al. 2016)
- Negative Effekte: Lerneffekt nur höher, wenn es durch andere Lehrmethoden ergänzt wird und es mehrere Spielrunden gab (Wouters et al. 2013)

Auf welchen **Grundlagen** ist das Happy Life Game entwickelt?

Was soll gefördert werden?

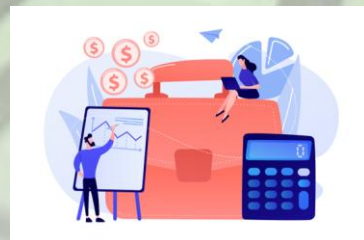
Fachliche Kompetenzziele (Pfändler2023):

- Geld verdienen und ausgeben (Budgetplanung)
- Schulden aufnehmen
- Risiken erkennen, eingehen oder absichern
- Sparen und investieren

Allgemeine Kompetenzziele (Pfändler2023):

- Mathematische Grundlagen
- Entscheidungsfähigkeit
- (Selbst-) Reflexionsfähigkeit
- Sorgfältigkeit, Disziplin und Geduld

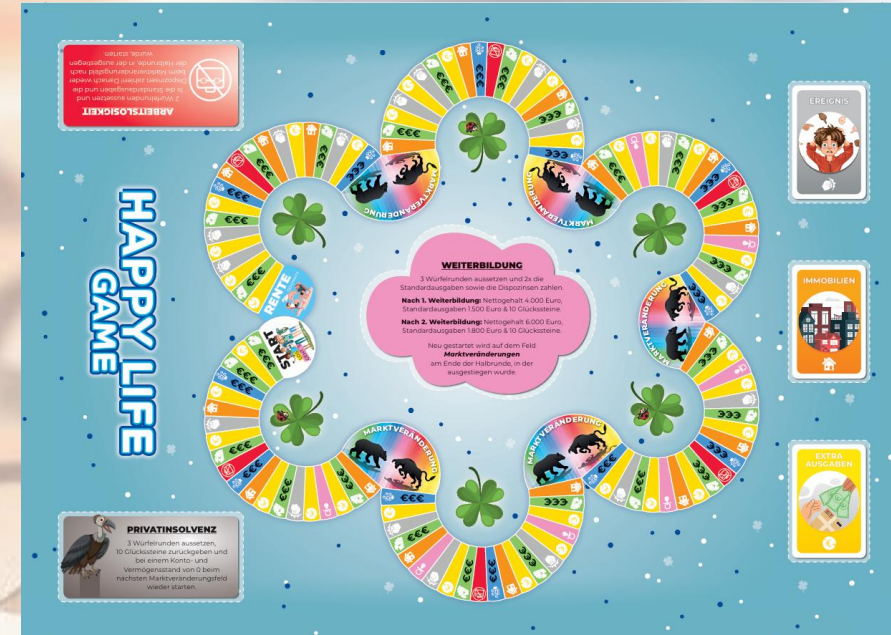
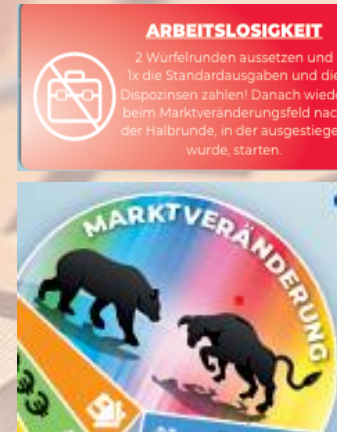
Verknüpfung der fachlichen und der übergreifenden Kompetenzziele im Happy Life Game unter Einhaltung der Prinzipien der Spielentwicklung für Lernspiele (Perotta 2013 & Eseryel et al. 2014)



Auf welchen Grundlagen ist das Happy Life Game entwickelt?

Spielelemente (Schell 2012)

- **Lebensweg** vom Schulabschluss bis zur Rente



- In jedem **Spielzug**:
 - Planen, Durchführen und Reflektieren von Finanzentscheidungen
 - Verbuchen (Kontrollieren) in Einnahmen-Ausgaben-Rechnung, Vermögensportfolio, Statuskarte
- **Konflikt**: Geld sparen und investieren (Belohnungsaufschub) oder ausgeben ⇒ Glückspunkte



Praktische Umsetzung der Kompetenzziele

Geld verdienen und ausgeben – die Budgetplanung

| Statuskarte | |
|--|-------------------|
| Nettoeinkommen zu Beginn: | 2.000 Euro |
| Nettoeinkommen nach 1. Weiterbildung: | 4.000 Euro |
| Nettoeinkommen nach 2. Weiterbildung: | 6.000 Euro |
| Standardausgaben: | 1.000 Euro |
| Standardausgaben nach 1. Weiterbildung: | 1.500 Euro |
| Standardausgaben nach 2. Weiterbildung: | 1.800 Euro |
| Zusätzliche Standardausgaben: | |
| Ausgaben für Kinder (Anzahl * 500 Euro): | |
| Ausgaben für Versicherungen | |
| Berufsunfähigkeitsversicherung (200 Euro): | |
| Haftpflichtversicherung (100 Euro): | |
| Hausratversicherung (50 Euro): | |
| Rechtsschutzversicherung (200 Euro): | |
| Gesamte Standardausgaben: | |
| (= Standardausgaben + zusätzliche Standardausgaben) | |
| Zahlung bei Überschreiten des Feldes Zahltag: | |
| (= Nettoeinkommen - gesamte Standardausgaben) | |

WEITERBILDUNG

3 Würfelrunden aussetzen und 2x die Standardausgaben sowie die Dispozinsen zahlen.

Nach 1. Weiterbildung: Nettoeinkommen 4.000 Euro, Standardausgaben 1.500 Euro & 10 Glückssteine.

Nach 2. Weiterbildung: Nettoeinkommen 6.000 Euro, Standardausgaben 1.800 Euro & 10 Glückssteine.

Neu gestartet wird auf dem Feld **Marktveränderungen** am Ende der Halbrunde, in der ausgestiegen wurde.

KINDER




Einnahmen-Ausgaben-Rechnung:

Start: 5.000 Euro _____

+/- _____

| Aussetzen: Runde | 1 | 2 | 3 |
|------------------|---|---|---|
| 1. Weiterbildung | | | |
| 2. Weiterbildung | | | |

| Aussetzen: Runde | 1 | 2 |
|---------------------|---|---|
| 1. Arbeitslosigkeit | | |
| 2. Arbeitslosigkeit | | |
| 3. Arbeitslosigkeit | | |

| Aussetzen: Runde | 1 | 2 | 3 |
|--------------------|---|---|---|
| 1. Privatinsolvenz | | | |
| 2. Privatinsolvenz | | | |
| 3. Privatinsolvenz | | | |

Berufsunfähigkeitsversicherung



Zahlen Sie bei Abschluss sowie an jedem Zahltag 200 Euro Versicherungsprämie.

Haftpflichtversicherung



Zahlen Sie bei Abschluss sowie an jedem Zahltag 100 Euro Versicherungsprämie.

Rechtsschutzversicherung



Zahlen Sie bei Abschluss sowie an jedem Zahltag 200 Euro Versicherungsprämie.

Hausratversicherung



Zahlen Sie bei Abschluss sowie an jedem Zahltag 50 Euro Versicherungsprämie.

Gemeinsame Events machen glücklich!

Konzert deiner Lieblingsband
250 Euro

1 x 

Gemeinsames Reisen macht glücklich!

6 Wochen Australien und Neuseeland
10.000 Euro

20 x 

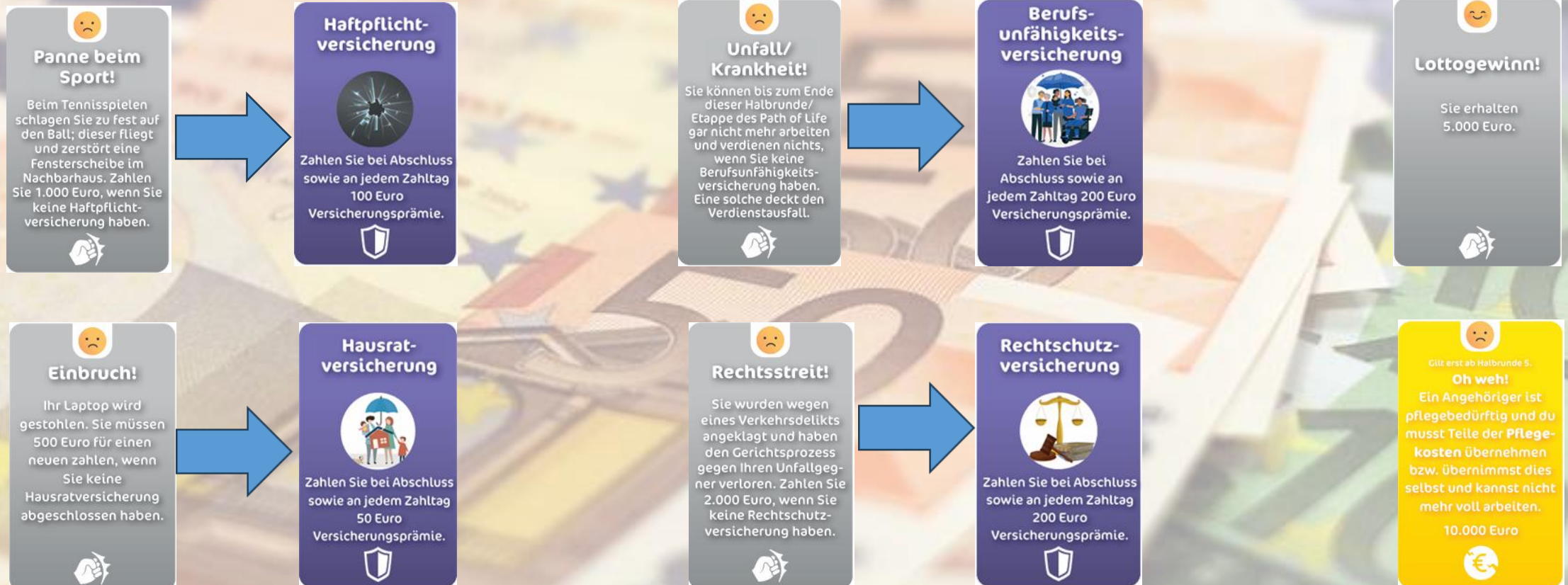
So ein Mist!

Smartphone ist heruntergefallen und kaputt

400 Euro

Praktische Umsetzung der Kompetenzziele

Risiken erkennen, eingehen oder absichern



Praktische Umsetzung der Kompetenzziele

Sparen und investieren

Börsentafel

| Halbrunde im „Path of Life“ | Immobilien | Wertpapier S | Wertpapier M | Wertpapier R |
|-----------------------------|--|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> +/- 10 % Ertrag: individuell nach Immobilie | <ul style="list-style-type: none"> +/- 5 % des vorherigen Preises (aufgerundet auf ganze Euro) Ertrag: 20 Euro | <ul style="list-style-type: none"> +/- 20 % des vorherigen Preises (aufgerundet auf ganze Euro) Ertrag: 50 Euro | <ul style="list-style-type: none"> +/- 50 % des vorherigen Preises (aufgerundet auf ganze Euro) Ertrag: 100 Euro |
| 1. Halbrunde | +/- 0 % | 1.000 | 1.000 | 1.000 |
| 2. Halbrunde | | | | |
| 3. Halbrunde | | | | |
| 4. Halbrunde | | | | |
| 5. Halbrunde | | | | |
| 6. Halbrunde | | | | |

Haus

Größe: 100 qm

Preis: 100.000 Euro

Nettomiete: 6.500 Euro



Gelegenheit!

Verkaufen Sie Ihre Immobilie zum Marktwert, wenn Sie möchten!




Humankapital

WEITERBILDUNG

3 Würfelrunden aussetzen und 2x die Standardausgaben sowie die Dispozinsen zahlen.

Nach 1. Weiterbildung: Nettogehalt 4.000 Euro, Standardausgaben 1.500 Euro & 10 Glückssteine.

Nach 2. Weiterbildung: Nettogehalt 6.000 Euro, Standardausgaben 1.800 Euro & 10 Glückssteine.

Neu gestartet wird auf dem Feld **Marktveränderungen** am Ende der Halbrunde, in der ausgestiegen wurde.

Passives Einkommen durch Wertpapier- und Mieterträge

Vermögensportfolio

Immobilien

| Halbrunde/Wert der Immobilie | 1: | 2: | 3: |
|------------------------------|----|----|----|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |

Wertpapierportfolio

| Halbrunde/ Wert der Wertpapiere | Wertpapier S | | Wertpapier M | | Wertpapier R | |
|---------------------------------|--------------|----------|--------------|----------|--------------|----------|
| | Menge | Wert/St. | Menge | Wert/St. | Menge | Wert/St. |
| 1 | | 1.000 | | 1.000 | | 1.000 |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |

Zielsetzung des Happy Life Games

WEITERBILDUNG

3 Würfelrunden aussetzen und 2x die Standardausgaben sowie die Dispozinsen zahlen.

Nach 1. Weiterbildung: Nettogehalt 4.000 Euro, Standardausgaben 1.500 Euro & 10 Glückssteine.

Nach 2. Weiterbildung: Nettogehalt 6.000 Euro, Standardausgaben 1.800 Euro & 10 Glückssteine.

Neu gestartet wird auf dem Feld **Marktveränderungen** am Ende der Halbrunde, in der ausgestiegen wurde.

Gemeinsames Reisen macht glücklich!

Asienrundreise
8.000 Euro

15 x 



Teilen macht glücklich!

Spende
200 Euro

1 x 



Mehr gemeinsame Freizeit durch Umzug!

Kürzerer Arbeitsweg
5.000 Euro

20 x 



Schenken macht glücklich!

Weihnachtsgeschenke
500 Euro

2 x 



Gemeinsame Events machen glücklich!

Ausflug in einen Erlebnispark
250 Euro

2 x 





KINDER





Herzlichen Glückwunsch, ein Kind!

Einmal 20 Glückssteine und ab jetzt bei jedem Zahltag 500 Euro mehr Ausgaben.



PRIVATINSOLVENZ



3 Würfelrunden aussetzen, 10 Glückssteine zurückgeben und bei einem Konto- und Vermögensstand von 0 beim nächsten Marktveränderungsfeld wieder starten.

Endabrechnung

Geldbetrag in der Einnahmen-Ausgaben-Rechnung:

+ Wert aller Immobilien:

- Betrag der Immobilienkredite:

+ Wert der Wertpapiere S:

+ Wert der Wertpapiere M:

+ Wert der Wertpapiere R:

Summe eures Vermögens:

: 1000 = Glückssteine (aufgerundet)

+ alle Glückssteine, die ihr im Spiel gesammelt habt:

Summe der Glückssteine bei eurer Rente:

Ganz praktisch: Einführungs-, Spiel- und Reflexionsphase

Lehrkraft fragt und moderiert:

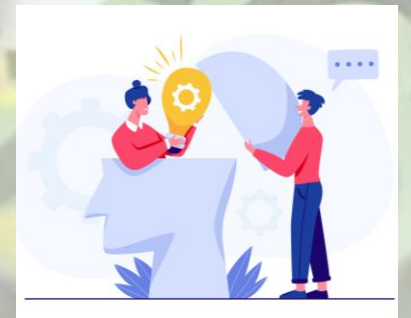
- Wie ist das Leben im Spiel verlaufen hinsichtlich möglicher Ereignisse wie Versicherungsfälle, Kinder, Arbeitslosigkeit, Privatinsolvenz, Kapitalmarkt, etc.? → Erfahrungsaustausch
- Worauf sollte man also im richtigen Leben achten (bezüglich Ausgaben, Sparen, Investieren, Weiterbildung, Familiengründung, Versicherungen)?



Ganz praktisch: Einführungs-, Spiel- und Reflexionsphase

Erkenntnisse:

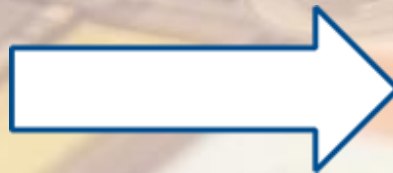
- „Wir müssen gut ausgebildet sein und brauchen in jedem Fall eine Berufsunfähigkeits- und eine Haftpflichtversicherung.“
- „Es ist so wichtig, früh zu sparen und diversifiziert zu investieren.“
- „Man darf nicht zu früh zu viel Geld für schöne Dinge ausgeben, aber wenn man zu lange wartet, dann fehlt die Balance zwischen Geld und Glück.“
- „Kinder haben macht echt glücklich, aber wenn man sie sehr früh hat, wird es viel schwieriger, sich weiterzubilden, sein Gehalt zu steigern, zu sparen und Vermögen aufzubauen.“
- „Eine Immobilie kann man sich kaum leisten.“
- „Im Leben darf man den Zufall nicht unterschätzen.“



Binnendifferenzierung – Reduktionsmöglichkeiten und Spielvarianten

Bei schwächeren Lernenden:

- Erst nur Einnahmen und Ausgaben (blaue, graue, orangene Felder ignorieren, keine Kapitalmarktanpassung, kein Vermögensportfolio)
- Danach noch Versicherungen hinzufügen (+ graue Felder und Versicherungskarten)
- Als letzten Schritt Kapitalmarkt und Immobilien (+ blaue und orangene Felder, Vermögensportfolio mit Schulden, Immobilien und Kapitalmarktprodukten)



Binnendifferenzierung – Reduktionsmöglichkeiten und Spielvarianten

Fokus auf

- **Anderes Anlageverhalten:**
 - WP S sinkt bei 1-2 und steigt bei 3-11
 - WP M sinkt bei 1-4 und steigt bei 5-11
 - WP R sinkt bei 1-6 und steigt bei 7-11
- **Ausgaben:** Wenn man auf oder wenn man über das Feld Extraausgaben läuft, darf man immer eine Karte ziehen – Extraausgaben mit Kleeblatt können getätigt werden, alle anderen müssen bezahlt werden
- **Immobilien:** Wenn man auf oder über das Feld Immobilien läuft, darf man immer eine Karte ziehen und über den Erwerb entscheiden und die Finanzierung planen.

Bei Zeitknappheit (Ankündigung bei Spielbeginn): Nach vier Halbrunden ist Schluss.

Für welche Zielgruppen ist das Spiel geeignet?

- Junge Menschen ab 15 Jahren bis Mitte/Ende 20.
 - Klassenstufen 10-13 (Gymnasium, Realschule, Gesamtschule, Berufsschule)
Fächern Wirtschaft, Politik und Wirtschaft, Verbraucherbildung
 - innerbetrieblichem Unterricht während einer Berufsausbildung
 - universitären Hochschulen (beispielsweise im Rahmen eines Studium generale)
 - Schuldnerberatungen und andere Stätten sozialer Arbeit, die Präventionsprojekte für junge Menschen anbieten
 - Familien
- Erwachsene (insbesondere vulnerable Gruppen bezüglich Finanzbildung)
 - VHS (z. B. Kurse für Frauen)
 - Schuldnerberatungen und andere caritative Einrichtungen





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Literatur

- Apra, C., & Wuttke, E. (2016). Financial Literacy of Adolescents and Young Adults: Setting the Course for a Competence-Oriented Assessment Instrument. In C. Apra, E. Wuttke, K. Breuer, N. K. Koh, P. Davie, B. Greimel-Fuhrmann, & L. J. S. (Eds.), *International Handbook of Financial Literacy* (pp. 397-414). Singapore.
- Baumeister, R., & Leary, M. (1995). The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation. *Psychological Bulletin* 117 (3), 497-529. doi: 10.1037/0033-2909.117.3.497
- Blanchflower, D., & Clark, A. (2019). Children, Unhappiness and Family Finances: Evidence from One Million Europeans. NBER Working Paper No. w25597. doi: 10.3386/w25597
- Bover, O., Hospido, L., & Villanueva, E. (2018). The Impact of High School Financial Education on Financial Knowledge and Choices: Evidence from a Randomized Trial in Spain. *IZA Discussion Papers*, No. 11265, 1-40. doi: 10.2139/ssrn.3116054
- Boyle, E., Hainey, T., Conolly, T., Gray, G., Earp, J., Ott, M., Lim, T.; Ninaus, M.; Ribeiro, C.; & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education* (94), 178-192. doi: 10.1016/j.compedu.2012.03.004
- Brophy, J. (2013). *Motivating students to learn*. New York: NY: Routledge. doi:10.4324/9780203858318
- Bruhn, M., Souza Leao, L. d., Legovini, A., Marchetti, R., & Zia, B. (2018). The Impact of High School Financial Education: Evidence from a Large-scale Evaluation in Brazil, Experimental Evidence from Peru. *IDB Working Papers Series No. IDB-WP-871*, 1-52. doi: 10.1257/app.20150149
- Brüggen et al. 2017
- Brüggen, E. C., Hogreve, J., Holmlund, M., Kabdayi, S., & Löfgren, M. (2017). Financial Well-Being: A Conceptualization and Research Agenda. *Journal of Business Research*, Vol. 79, 228-237. doi: 10.1016/j.jbusres.2017.03.013
- Bucher-Koenen, T., & Lusardi, A. (2011). Financial Literacy and retirement planning in Germany. *Journal of Pension Economics and Finance* 10 (4), 565-584. doi:10.1017/S1474747211000485
- Buckley, P., Doyle, E., & Doyle, S. (2016). Game on! Students' Perceptions of Gamified Learning. *Educational Technology & Society* 20 (3), 1-10. doi:10.1016/j.compedu.2010.09.001
- Cole, S., Paulson, A., & Shastry, G. (2015). High School Curriculum and Financial Outcomes: The Impact of Mandated Personal Finance and Mathematics Courses. *The Journal of Human Resources* (51), 656-698. doi:10.3368/jhr.51.3.0113-5
- Cziksentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.

Literatur

- Dunn, E., Aknin, L., & Norton, M. (2008). Spending Money on Others Promotes Happiness. *Science* 319, 1687-1688. doi: 10.1037/xge0000082
- Eseryel, D., Law, V., Ifenthaler, D., Ge, X., & Miller, R. (2014). An investigation of the interrelationships between motivation, engagement, and complex problem solving in game-based learning. *Journal of Educational & Society* 17(1), 42-53. doi: 10.1016/j.learninstruc.2010.08.004
- Fernandes, D. L. (2014). Financial Literacy, Financial Education and Downstream Financial Behaviors. *Management Science*, 60 (8), 1861–1883. doi:10.1287/mnsc.2013.1849
- Firebaugh, G., & Schroeder, M. (2009). Does Your Neighbor's Income Affect Your Happiness? *AJS* 115 (3), 805-831. doi: 10.1086/603534
- Frisancho, V. (2018). The Impact of School-based Financial Education on HighSchool Students and Their Teachers: Experimental Evidence from Peru. IDB Working Papers series No. IDB-WP-871, 1-52. doi:10.18235/0001056
- Förster, M., Happ, R., & Walstad, W. (2019). Relations between young adults'. *Empirical Research in Vocational Education and Training* 11 (2), 1-21. doi:10.1186/s40461-019-0077-z
- Glass, D., & Singer, J. (1972). Behavioral Aftereffects of Unpredictable and Uncontrollable Aversive Events: Although subjects were able to adapt to loud noise and other stressors in laboratory experiments, they clearly demonstrated adverse aftereffects. *American Scientist* 60 (4), 457-465.
- Haidt, J. (2018). *Die Glückshypothese - was uns wirklich glücklich macht*, 6. Auflage. Kirchzarten.
- Hastings, J., & Mitchell, O. (2011). How financial literacy and impatience shape retirement wealth. NBER Working Paper 16740. doi: 10.3386/w16740
- Hira, T. (2012). Promoting sustainable financial behaviour: implications for education and research. *International Journal of Consumer Studies* 36, 502-507. doi: 10.1111/j.1470-6431.2012.01115.x
- Howell, R. T., Kurai, M., & Tam, L. (2013). Money buys financial security and psychological need satisfaction: Testing need theory in affluence. *Social Indicators Research: an international and interdisciplinary journal for quality-of-life measurement* 110 (1), 17-29. doi: 10.1007/s11205-010-9774-5
- Ifenthaler, D., Eseryel, D., & Ge, X. (2012). Assessment for Game-based Learning. In D. Ifenthaler, D. Eseryel, & X. Ge (Eds.), *Assessment in game-based learning. Foundations, innovations, and perspectives*. New York: Springer. doi: 10.1007/978-1-4614-3546-4
- Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2018). Does Financial Education Impact Financial Literacy and Financial Behavior, and If So, When? *Policy Research Working Paper* 8161.
- Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2018). Financial Education in Schools: A Meta-Analysis of Experimental Studies. *CESifo Working Paper* No. 7395, 1-35.
- Kim, B., Park, H., & Baek, Y. (2009). Not Just Fun, But Serious Strategies: Using Meta-Cognitive Strategies in Game-Based Learning. *Computers & Education*, 52(4), 800-810. doi:10.1016/j.compedu.2008.12.004
- Koslowsky, M., Kluger, A., & Reich, M. (1995). The Plenum series on stress and coping. *Commuting stress: Causes, effects, and methods of coping*. New York: Plenum Press. doi: 10.1007/978-1-4757-9765-7
- Kumar, A., Killingsworth, M., & Gilovich, T. (2014). Waiting for Merlot: Anticipatory Consumption of Experiential and Material Purchases. *Psychological Science OnlineFirst*, 1-8. doi:10.1177/0956797614546556

Literatur

- Langer, E., & Rodin, J. (1976). The effects of choice and enhanced personal responsibility for the aged: a field experiment in an institutional setting. *Journal of Personality and Social Psychology* 34 (2), 191-198. doi:10.1037/0022-3514.34.2.191
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? . *Academic Exchange Quarterly* 15 (2), 146-155.
- Lührmann, M., Serra-Garcia, M., & Winter, J. (2018). The Impact of Financial Education on Adolescents' Intertemporal Choices. *CESifo Working Paper No. 4925*, 1-20.
- Lusardi, A., & Mitchell, O. (2014). The economic importance of financial literacy: theory and evidence. *Journal of Economic Literature* 52 (1), 5-44. doi: 10.1257/jel.52.1.5
- Lusardi, A., Mitchell, O., & Vilsa, C. (2009). Financial Literacy Among The Young: Evidence and Implications for Consumer policies. *NBER Working Paper 15352*.
- McClarty, K., Orr, A., Frey, P., Dolan, R., Vassileva, V., & McVay, A. (2012). A literature review of gaming in education (Research Report). *Gaming in Education*.
- Mishra, P., & Foster, A. (2007). The claims of games: A comprehensive review and directions for future research. In R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber, & D. Willis (Eds.), *Proceeding of the 18th International Conference of the Society for Information Technology & Teacher Education*. San Antonio: TX: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Myers, D. (2000). The Funds, Friends, and Faith of Happy People. *American Psychologist*, 55 (1), 56-67. doi:10.1037/0003-066X.55.1.56
- Perotta, C. (2013). *Game-based learning: latest evidence and future directions*. NFER Research Programme: Innovation in Education. Slough: NFER.
- Pfändler, A. M. (2023): *Financial Literacy: Entwicklung eines kompetenzorientierten Curriculums*. In: *Zeitschrift für ökonomische Bildung*, Ausgabe 12, 1-63
- Renkl, A. (1996). Träges Wissen. *Psychologische Rundschau* 47, 78-92.
- Schuler & Brahm 2021
- Schuler, A./ Brahm, T. (2021): *Financial Literacy in den Lehrplänen deutscher Schulen – eine bundeslandübergreifende Analyse*. In: *Zeitschrift für ökonomische Bildung*, Ausgabe 10, 1-63.
- Sembill, D. (2010). Emotionen - Auslöser, Begleiter und Ziele individuellen und sozialen Handelns. In R. Nickolaus, G. Pätzold, H. Reinisch, & T. Tramm (Eds.), *Handbuch der Berufs- und Wirtschaftspädagogik* (pp. 80-84). Bad Heilbrunn.

Literatur

Smith, T., Richards, K., & Shelton, V. (2015). Mindfulness in Financial Literacy. *Journal of Human Behavior in the Social Environment* 26 (2), 154-161. doi:10.1080/10911359.2015.1052914

Sohn, S.-H., S.-H., J., & G. J. (2012). Adolescents' financial literacy: the role of financial socialization agents, financial experiences, and money attitudes in shaping financial literacy among South Korean youth. *Journal of Adolescence* 35 (4), 969-980. doi: 10.1016/j.adolescence.2012.02.002

Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects. *Journal of Educational Psychology*, 1-17.

Zhan, M., Anderson, S., & Scott, J. (2006). Financial knowledge of the low-income population: effects of a financial education. *Journal of Sociology and Social Welfare*, 53-74.