

Bücher und Spielesammlung

Materialien für Ihren Unterricht oder den Kindergarten

Angebote finden

Hier finden Sie eine Liste von Büchern und Spielen für Ihren Unterricht oder für den Kindergarten zu den Themen Wirtschaftsbildung, Unternehmertum und Berufsorientierung. - altersgerecht und spielerisch:

- [Bücher](#)
- [Brettspiele und Würfelspiele](#)
- [Online-Angebote](#)
- [Sonstiges](#)

Bücher		
Altersgruppe	Titel	Beschreibung/Thema
Volksschule	Florian wird Unternehmer: Bd. 1: "Das erste Geld" / Stephan Landsiedel	<p>Stephan Landsiedel möchte mit seiner Geschichte junge Menschen animieren, sich selbständig zu machen und ihr Leben in die eigene Hand zu nehmen. Er zeigt Dir, wie einfach es ist, eine unternehmerische Idee umzusetzen und sich ein eigenes Einkommen zu schaffen. Das Buch ist in einfacher Sprache geschrieben. Auch für erwachsene Unternehmer relevant.</p> <p>Florian Goldacker ist vierzehn Jahre alt und träumt davon, ein Fußballprofi zu werden. Als er zu einem Fußball-Talente-Camp eingeladen wird, ist sein Ziel zum Greifen nah. Doch seine Eltern wollen, dass er sich das Geld für das Camp selbst verdient. Damit startet für ihn ein kleines Abenteuer. Auf dem Weg zu einem eigenen Einkommen findet er Feinde und Freunde. Er muss innere Blockaden und äußere Hindernisse überwinden. Schließlich begegnet er seinem weisen Mentor Eduardo und der hübschen Nela. Sie ermöglichen ihm die Erfahrungen zu machen, die er schließlich braucht, um ein erfolgreiches Unternehmen aufzubauen.</p>

Volksschule	„Florian wird Unternehmer: Bd. 2: Das Wachstum“ / Stephan Landsiedel	<p>Begleite Florian im zweiten Band dieser Serie, der sein bestehendes Unternehmen erweitert und mit einer weiteren Geschäftsidee voll durchstartet. Sei auch diesmal bereit, um große Herausforderungen mit Florian und seinem Team zu erleben. Was glaubst Du? Kann er dem trotzen? Wird sein junges Unternehmen überleben?</p> <p>Der vierzehnjährige Florian Goldacker baut in Band 2 der Reihe »Florian wird Unternehmer« seinen Einkaufsservice weiter aus und erhöht seine Umsätze. Er scheint bereits auf seinem persönlichen Erfolgsgipfel angekommen, als ihn die Wirklichkeit härter einholt, als ihm lieb ist. Mit der Angst im Nacken, alles zu verlieren, stellt er sich gemeinsam mit seinen Freunden und Helfern den neuen Herausforderungen. Dabei lernt er eine ganze Menge über Steuern und das Geschäftemachen. Mit den richtigen Lehrern an seiner Seite gelingt es ihm, sein Wissen zu erweitern und seine Persönlichkeit zu entwickeln, um Niederlagen wegzustecken und an seinen Erfolg zu glauben.</p> <p>Stephan Landsiedel möchte mit seiner Geschichte junge Menschen animieren, sich selbständig zu machen und ihr Leben in die eigene Hand zu nehmen. Er zeigt, wie einfach es ist, eine unternehmerische Idee umzusetzen und sich ein eigenes Einkommen zu schaffen.</p>
Vom Hersteller empfohlenes Alter: 14 - 15 Jahre	„Cool, jetzt werden wir Unternehmer! Wie Wirtschaft funktioniert“ von Miriam Özalp (2007)	Stella und Daniel entwickeln ein Handygame und sind völlig überrascht, als sich herausstellt, dass die Spieletester begeistert sind. Angespornt durch diesen Erfolg wollen sie das Spiel nun richtig auf den Markt bringen - doch wie stellt man das bloß an? Mithilfe ihrer Freunde gelingt es Stella und Daniel, ins Unternehmerleben zu starten - und plötzlich befinden sich die Teenager mitten im aufregenden Abenteuer Wirtschaft. Die beiden Jungunternehmer lernen auf rasante Weise komplexe Zusammenhänge kennen und erleben hautnah, wie Wirtschaft funktioniert.
keine Angabe	<p>Heute Schüler, morgen Unternehmer?</p> <p>Das Youth Entrepreneurship Barometer 2008</p> <p>„Youth entrepreneurship“</p>	<p>Für eine erfolgreiche Integration in die Arbeitswelt ist die Entwicklung der Persönlichkeit junger Menschen von hoher Bedeutung. Entscheidungsfähigkeit, die Bereitschaft zu eigenständigem Wissenserwerb und soziales Verantwortungsbewusstsein sind wesentliche Voraussetzungen für den Eintritt in jeden Beruf. Treten die Fähigkeit, Dinge selbstständig und auf eigenes Risiko in die Hand zu nehmen, und kreative Aufgeschlossenheit neuen Entwicklungen gegenüber hinzu, sind beste Voraussetzungen für unternehmerisches Denken und Handeln gegeben.</p> <p>Doch welche Einstellung haben Jugendliche tatsächlich zu Unternehmertum und unternehmerischer Selbstständigkeit? Wie denken sie über Unternehmer? Welche Veränderungen wünschen sie sich in der Schule, um an unternehmerisches Denken und Handeln herangeführt zu werden? Ganz allgemein gefragt: Wie sehr ist eine Kultur unternehmerischer Selbstständigkeit bei den jungen Menschen in Deutschland ausgeprägt?</p> <p>Die Bertelsmann Stiftung hat hierzu eine deutschlandweite Befragung von Schülerinnen, Schülern und Lehrkräften durchgeführt. Die Ergebnisse dieses "Youth Entrepreneurship Barometer " sind ebenso spannend wie vielfältig.</p>
Ab 16 Jahren	Das 4-Stunden-Startup: wie Sie Ihre Träume verwirklichen, ohne zu kündigen“ / Felix Plötz	Immer mehr Menschen gehen nach Feierabend ihren Leidenschaften nach und gründen „nebenher“. Für ein solches "4-Stunden-Startup" braucht man kein Büro in Berlin und kein Venture-Capital, sondern bloß Neugier, Mut und Leidenschaft. Neben der Denkweise von Start-up-Gründern stellt Felix Plötz die Tools vor, um außergewöhnliche Ideen schnell und günstig zu testen und professionell umzusetzen. Er erklärt u.a., wie Crowdfunding funktioniert und wie man dem Vorgesetzten am besten verklickert, dass man künftig pünktlich aus dem Büro geht, um demnächst selbst Chef zu sein. Echte Beispiele zeigen, welche Ideen andere umgesetzt haben – und dadurch ihr Leben spannender, selbstbestimmter und finanziell unabhängiger wurde. Das 4-Stunden-Start-up zeigt die vielfältigen Chancen, neben dem Job die eigene Idee als kleines Business aufzuziehen – und so ein erfüllteres Leben zu führen.

Schüler und Studenten	Das Wirtschaftsbuch	<p>So funktioniert Wirtschaft Was ist ein gerechter Preis? Warum kosten Diamanten mehr als Wasser? Können wir arme Länder anschieben, indem wir ihnen die Schulden erlassen? Weshalb spiegelt der Immobilienmarkt Auf- und Abschwünge wider?</p> <p>In Zeiten, in denen Wirtschaftsthemen die Nachrichten beherrschen, ist es wichtiger denn je, über die Hintergründe Bescheid zu wissen. "Das Wirtschaftsbuch" erklärt auf spannende, moderne und leicht verständliche Weise über 100 zentrale Theorien der Wirtschaftswissenschaften, mit denen wir das Zusammenspiel der Märkte und Interessen sowie den vielfältigen Einfluss wirtschaftlicher Entwicklungen auf unser Leben verstehen können.</p> <p>Anhand übersichtlicher Diagramme werden die zentralen Gedankengänge veranschaulicht. Porträts wichtiger Ökonomen und hervorgehobene Kurz-Biografien liefern umfassende Informationen zum Leben der Wissenschaftler und ihren Thesen. Außerdem wird jede Theorie durch übersichtliche Querverweise in einen historischen Zusammenhang gestellt und einem speziellen Schwerpunkt zugeordnet. So entsteht eine spannende Einführung in die Ökonomie und ihre unterschiedlichen Fachbereiche.</p> <p>Von der Dependenztheorie bis zur Verhaltensökonomie - dieses innovative Buch animiert sogar "Wirtschaftsmuffel" zum Reinschauen, Nachschlagen und Auffrischen. Perfekt auch für Schüler und Studenten!</p>
4-7 Jahre	„Wieso? Weshalb? Warum? Unser Geld und die Wirtschaft“ Ravensburger Verlag	Warum müssen Erwachsene arbeiten? Was ist ein Unternehmen? Und warum müssen wir fast alles kaufen, was wir im Alltag brauchen? Kindgerecht und spielerisch wird ein Grundverständnis für die Wirtschaft, den Umgang mit Geld und mit Werbung vermittelt.
8-10 Jahre	„Was ist was Band 78: Geld“	Schnecken, Rinder, Salz - all das kann Geld sein. Denn Geld ist weit mehr als Münzen oder Scheine: Es steht für den Austausch der Menschen miteinander, für Handel und Kultur. In der Geschichte des Geldes geht es um menschliche Bedürfnisse und Träume, um Abenteuer und geniale Erfindungen. Auch Gier und Macht spielen dabei eine Rolle. WAS IST WAS erkundet, wer die ersten Münzen prägte, wo große Goldvorräte lagern und wie Geld heute hergestellt wird.
12-17 Jahre	„Ein Hund namens Money“	<p>Spielerisch den Umgang mit Geld lernen – das gelingt mit diesem Klassiker von Bodo Schäfer. In erzählerischer Form erklärt er hier die Prinzipien zum Aufbau eines Vermögens: Die 11-jährige Kira findet einen verletzten Labrador. Sie nennt ihn Money, da er aufhorcht, sobald ihre Eltern über ihre Geldsorgen sprechen. Money entpuppt sich als echtes Finanzgenie.</p> <p>Er kennt die Gesetzmäßigkeiten des Reichtums:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie man richtig spart • Geldanlage: die optimalen Strategien • Wie Aktien und Aktienfonds funktionieren • Schulden abbauen: die 4 wichtigsten Regeln <p>Mit diesen und anderen wertvollen Ratschlägen kann Kira sich ihre Träume Schritt für Schritt erfüllen und ihren Eltern aus einer finanziellen Misere helfen.</p>
Ab 12 Jahren	„7 Wege reich zu werden – 7 Weg arm zu werden“ Nikolaus Nützel	<p>Kein Buch mit sieben Siegeln: Wirtschaft mal anders!</p> <p>Sind Rentner Vampire, die die Jugend aussaugen? Warum verhungern Menschen – wenn die Welt doch immer reicher wird. Kann ICH die Welt retten? Der renommierte Journalist Nikolaus Nützel erklärt geistreich und unterhaltsam Grundlagen und ökonomische Zusammenhänge. Er wirft einen kritischen Blick auf die aktuelle Wirtschaftslage, politische Entscheidungen und gesellschaftliche Folgen. Und er stellt unbequeme Fragen angesichts horrender Managergehälter, Hartz IV und Finanzkrise. Gibt es einen Ausweg aus der Wirtschaftsmisere? Ja! Denn Ökonomie ist kein Buch mit sieben Siegeln. Jeder kann sie verstehen und dazu beitragen, dass der richtige Weg eingeschlagen wird: für eine Wirtschaft ohne Wahnsinn!</p>
Ab 12 Jahren	„Felix und das liebe Geld“ Nikolaus Piper	Ein Roman, in dem so gut wie alles steht, was man über Geld und Wirtschaft wissen sollte. Felix und sein Freund haben ein großes Ziel: Sie wollen reich werden. Dafür nehmen sie vieles auf sich. Als sie eines Tages 10.000 Euro finden, scheint sich ihr Wunsch schneller als gedacht zu erfüllen. Doch wie kann aus diesem Fund noch mehr werden? Sie bekommen den Tipp, das Geld in Aktien anzulegen. Damit machen die Freunde zunächst einen stattlichen Gewinn, doch dann führt sie ein übler Betrüger mit Warentermingeschäften hinters Licht. Die Freunde setzen alles daran, dem Gauner das Handwerk zu legen.

Volksschule	<p>Der große Plan: Wie der gutmütige Waschbär eine Firma gründet, die die schlaue Eule das Geld erfindet und beide beinahe vom bösen Wiesel überlistet werden.</p> <p>Ein Wirtschaftsmärchen nicht nur für Kinder von Hanno Beck und Juliane Schwoch</p>	<p>Die Abenteuer von Waschbär, Eule & Co. So einfach kann Wirtschaft sein Große Aufregung im Wald: Der Winter steht vor der Tür, und ein Unwetter hat Höhlen, Nester, Behausungen und sämtliche Vorräte der Tiere zerstört. Jetzt ist guter Rat teuer: Wie soll man in so kurzer Zeit Vorsorge gegen Kälte, Schnee und Hunger treffen? Zum Glück hat die kluge Eule einen verwegenen Plan: Warum es nicht so machen wie die Menschen, warum nicht miteinander statt nebeneinander arbeiten? Eine unerhörte Idee sollen doch Füchse mit Enten, Maulwürfe mit Hirschen zusammenarbeiten ... Aber in der Not machen sich die Tiere ans Werk, ihren Wald neu zu organisieren und zu erobern. Doch es droht Gefahr vom hinterlistigen Wiesel, das seine eigenen Pläne schmiedet. Wird Eules Plan aufgehen? Können er und seine Freunde den armen Waschbär aus den Fängen des Wiesels retten? In ein Märchen verpackt, erfährt der Leser, was Arbeitsteilung kann, wieso man Geld braucht und warum man vorsichtig damit sein sollte, sich zu verschulden. Ein Anhang zeigt in einfachen Worten, wie die Geschichten aus dem Wald bei den Menschen funktionieren. Das erste Kindermärchen, in dem der Notenbankchef eine Eule ist.</p>
Ab 12 Jahren	<p>Geschichte der Wirtschaft: Mit farbigen Bildern von Nikolaus Piper</p>	<p>Vom ersten Tauschhandel in der Jungsteinzeit bis zur umstrittenen Globalisierung unserer Tage - Nikolaus Piper erzählt die Geschichte der Wirtschaft und des ökonomischen Denkens. Sachkundig, anschaulich, unterhaltsam vermittelt der Autor von »Felix und das liebe Geld« volks- und betriebswirtschaftliches Grundwissen.</p> <p>Weltweiten Handel, Geld und Aktien, Banken und Börsen - all das gab es nicht schon immer. Unsere Vorfahren haben ganz klein angefangen: Sie tauschten Bärenfelle und Tonkrüge, Muscheln und Münzen. Doch als sie vor 10.000 Jahren Landwirtschaft, Arbeitsteilung und Tauschhandel erfanden, legten sie den Grundstein für unsere moderne Welt der Wirtschaft.</p> <p>Nikolaus Piper nimmt den Leser mit auf eine Zeitreise von damals bis heute. In 31 kurzen, leicht verständlichen Kapiteln bietet er Fakten und Zahlen, aber vor allem Beispiele und Geschichten. Er erzählt, wie die Römer rund um das Mittelmeer die erste Form von globalem Handel betrieben und wie der Italiener Luca Pacioli den Arabern die doppelte Buchführung abschaut; was das Gasthaus der Familie van de Beurse mit Dax, Dow Jones und Nikkei zu tun hat und wie sich die Holländer mit Tulpenzwiebeln gründlich verspekulierten.</p> <p>Und weil es oft Einzelpersonen waren, die die Geschichte prägten, stellt Piper auch berühmte Unternehmer und Wirtschaftsdenker vor: etwa die Fugger und die Rothschilds, Adam Smith und Karl Marx, Ludwig Erhard und die Nobelpreisträger Keynes und Friedman. Auch wenn die Rezepte verschieden sind - ökonomisches Denken ist so aktuell wie je. Ob Taschengeld, Firmenkapital oder die begrenzten Ressourcen unserer Erde - immer geht es darum, mit dem, was wir haben, vernünftig zu wirtschaften.</p>

Brettspiele und Würfelspiele

Altersgruppe	Art	Beschreibung/Thema
0-99	Siedler von Catan	<p>Die Siedler von Catan ist ein 1995 erschienenenes Brettspiel von Klaus Teuber.</p> <p>In der konstruktiv-kooperativ aufgebauten Simulation erbauen die Spieler auf der fiktiven Insel <i>Catan</i> Siedlungen, welche Rohstoffeinnahmen bringen, mit denen Straßen, neue Siedlungen und Städte gebaut sowie Ritter zur Verteidigung ausgeschiedt werden können. Für erbaute Siedlungen und Städte erhalten die Spieler Siegpunkte, ebenso wie für die längste Handelsstraße und größte Rittermacht. Gewinner ist, wer zuerst eine bestimmte Anzahl solcher Siegpunkte erreicht.</p>
Ab 8 Jahren	Kingdom Builder	<p>Kingdom Builder ist ein Aufbauspiel, in dem die Spieler die Rolle von Siedlern übernehmen, die jeweils ein eigenes Königreich erschaffen. Der Spielplan ist variabel zusammensetzbar. Ziel des Spieles ist es, am Ende das meiste Gold (bezeichnet hier die Siegpunkte) zu besitzen, die Bedingungen zum Erreichen dieses Ziels wechseln allerdings mit jedem Spiel.</p>

Ab 8 Jahren	Spiel des Lebens	Das Spiel des Lebens ist Brettspiel mit Würfelspiel-Elementen, bei dem ein Lebenslauf vom Schulabschluss bis zum Altersruhestand in verschiedenen Stationen durchgespielt wird, wobei es auf die individuellen Entscheidungen eines jeden Spielers in Bezug auf Karriere, Familie und Finanzierungen ankommt. Das Ziel besteht darin, am Ende des Spiels möglichst viel Kapital angehäuft zu haben. Hierbei zählen auch im Laufe des Lebens angehäuften <i>Status-Symbole</i> (<i>Lebensstil-Karten</i> in späteren Ausgaben) wie z.B. zum Bundeskanzler gewählt worden zu sein oder einen Bestseller verfasst zu haben, welche nach dem Spiel der Einfachheit halber ebenfalls in Geld aufgerechnet werden.
Ab 8 Jahren	Monopoly Classic	Der Brettspiel-Evergreen: Straßen kaufen, Häuser und Hotels bauen und Mieten kassieren. Monopoly Classic sorgt immer wieder für unterhaltsame Spieleabende mit Freunden und der Familie. Als Immobilienhai versuchen alle, ihre Mitspieler in den Bankrott zu treiben. Das richtige Gespür für geschickte Investitionen und Spekulationen ist also gefordert. Enthält die 8 beliebtesten Spielfiguren (von den Monopoly-Spielern gewählt).
Ab 8 Jahren	DKT Österreich	Der ökonomische Klassiker! Durch den Kauf und Verkauf von Grundstücken, Häusern und Unternehmen werden Vermögenswerte geschaffen.
Ab 8 Jahren	DKT Europa	Die DKT Europa Edition führt die Spielenden durch 24 europäische Länder. Wer wollte nicht schon immer ein Grundstück in Spanien, ein Hotel in Rom oder eine gewinnbringende Schifffahrtslinie besitzen? Nach dem bewährten DKT-Spielprinzip wird in Hauptstädte verschiedener Länder investiert, dort Häuser und Hotels errichtet und Unternehmen gegründet. Aber auch die internationalen Verkehrsverbindungen wollen ausgebaut werden, denn diese versprechen einen zusätzlichen Gewinn. Wer geschickt investiert, europaweit agiert und das meiste Vermögen generiert, gewinnt.
Ab 8 Jahren	DKT Weltreise	In 40 Feldern um die Welt! Kaufen, verkaufen, Vermögen schaffen. Reise um die Welt und investiere dabei in die schönsten Plätze der Erde. Wer baut die lukrativsten Hotels und wer sammelt die wertvollsten Souvenirs? Nur wer als Erster ein Gesamtvermögen von € 10.000 vorweisen kann, gewinnt.
Junior (11-14 Jahre) oder Senior (14-18 Jahre)	Business Master – das Spiel der Österreichischen Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> • über 700 Fragen aus dem Wirtschaftsunterricht • spielbar auf Deutsch und Englisch • praxisnahe Fragestellung anhand realer Unternehmen • spielbar in den Varianten Junior (11-14 Jahre) oder Senior (14-18 Jahre) • Spielanleitung mit Kurzvorstellung aller Unternehmen
keine Angabe	Entrepreneur: Less risk – more fun	"Etwas erreichen" ist das Resultat von "etwas wagen". Ein Leben ohne Risiken ist nicht vorstellbar. Gerade Jugendliche und viele junge Erwachsene suchen oft das Risiko und reizen ihre Grenzen aus. Menschen, die Neues ausprobieren, sollten lernen, Risiken abzuwägen und überlegt zu handeln. Die Wahrscheinlichkeit des Scheiterns steigt nämlich bei hochriskanten Entscheidungen. Die entscheidende Frage ist, ob man bei dem Ziel, das man verfolgt, Gefahren und Risiken erkennt, sie richtig bewertet und die passenden Maßnahmen setzt, um mit ihnen umzugehen. Das Brettspiel "Less Risk – More Fun" beschäftigt sich mit unterschiedlichen Gefahren und Risiken, die in verschiedenen Lebensphasen auf die Spielerinnen und Spieler zukommen können.
Ab 12 Jahren	Geld & Börse (ein Börsenspiel um Macht und Einfluss)	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Börsenspiel um Macht und Einfluss • Investitionen, Spekulationen und Beteiligungen in den wichtigsten Metropolen der Erde
Ab 12 Jahren	Das große LOGO Spiel der Marken	Uns umgeben täglich viele Dinge: von Schokolade bis Fußball, von Blumen bis Autos. Und sie alle haben Logos und Markenzeichen. Das LOGO-Spiel ist ein Spiel über genau diese Dinge. Fast jeder weiß etwas über Marken und Produkte durch die tägliche Werbung um uns herum. Dieses Quizspiel mit 1600 Fragen zu Marken, Produkten und Werbung ist das ideale Spiel für die ganze Familie, denn jeder weiß etwas darüber.
16-99 Jahre	Trivial Pursuit (Banken Edition) der Volksbanken	

Ab 10 Jahren	„Abenteuer Berufswahl“	<p>Abenteuer Berufswahl ist ein Würfel- und Legespiel für Kinder und Jugendliche ab der 1. Klasse der Sekundarstufe 1.</p> <p>Durch das Lösen von Aufgaben – alleine und im Team – überwinden die Spieler/innen Hindernisse und bauen sich ihren Weg auf der Abenteuerinsel. Dabei erfahren sie einiges über ihre Interessen, Neigungen und Stärken und Begabungen und viel Spannendes über die Berufs- und Bildungswelt.</p>
--------------	------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Online-Angebote

Altersgruppe	Titel	Beschreibung/Thema
Ab 12 Jahren	Rock it Biz?	Rock it Biz unterstützt Kinder, die Grundsätze von Unternehmertum zu lernen und Unternehmergeist zu entfachen. Rock it Biz möchte Kindern helfen, ihr Leben bunter zu machen – aus eigener Kraft. Rock it Biz vermittelt Kindern Unternehmerwissen. Das ist das sinnvolle Handwerkszeug von der unternehmerischen Idee über die Firmengründung, Produktentwicklung, Aufgabenverteilung, Generierung

Sonstiges

Altersgruppe	Titel	Beschreibung/Thema
Volksschule	Projekt Youth Start Entrepreneurial Challenges Volksschüler denken Challenges	<p>In 3 Schritten zur passenden Challenge für Ihren Unterricht. Core Entrepreneurial Education bezeichnet die Basisqualifikation unternehmerischen Denkens und Handelns: eigene innovative Ideen entwickeln und sie kreativ und strukturiert umsetzen.</p> <p>Mehr Informationen unter: http://www.ifte.at/projektyouthstart</p>
Ab 10 Jahren	Erste Bank Financial Lifepark	vermittelt finanzielles Wissen