BILDER OG GJENSTANDER – Verktøykasse 3 for aktiv metodikk
Utdanning for ansvarlig og bærekraftige levesett

Økonomisk kompetanse

Personlig økonomistyring

Økonomisk kompetanse
Personlig økonomistyring

Verktøykasse 3 i serien Bilder og gjenstander – Verktøykasse for aktiv metodikk

Denne utgaven ble først publisert i 2011. Gjenutgivelse i 2026
av Senter for samarbeidslæring for bærekraftig utvikling (CCL),
Universitetet i Innlandet.
Hamar, Norge.
https://www.inn.no/ccl/

ISBN trykk: 978-82-8493-008-4
ISBN digital: 978-82-8493-009-1

Opprinnelig utarbeidet i samarbeid med Partnership for Education and Research about Responsible Living (PERL). Denne utgaven er utarbeidet i samarbeid med det internasjonale partnernettverket tilknyttet UNESCO Chair on Education for Sustainable Lifestyles.

Forfatterne er ansvarlige for valg og presentasjon av synspunkter i dette dokumentet og for meninger som uttrykkes i det. Innholdet i dette arbeidet representerer ikke synspunktene eller meningene til UNESCO, Barne- og familiedepartementet eller noen av institusjonene som har gitt støtte til det.

© 2026 Creative Commons.
Dette arbeidet er lisensiert i henhold til den internasjonale Creative Commons-lisensen Navngivelse-Ikke kommersiell-Del på samme vilkår 4.0 (CC BY-NC-SA)
Du finner en kopi av lisensvilkårene her: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Redaktører: Jette Gottschau, Lenka Petýrková, Suzanne Piscopo, Sjöfn Gudmundsdottir

Forfattere: Finola Butler, Jette Gottschau, Steinunn Anna Gunnlaugsdottir, Sjöfn Gudmundsdottir, Margaret Jepson, Nuno Melo, Lenk Petýrková, Miriam O'Donoghue, Suzanne Piscopo, Gregor Torkar.

Bidragsytere: Victoria W. Thoresen

Bilder: Colourbox.com

Design: Zoo Farková; Marie Římanová, Generation Europe, o.s., Czech Republic

Trykk: Flisa Trykkeri AS

Denne publikasjonen har fått tilskudd fra Barne- og familiedepartementet.

Barne- og familiedepartementet

Universitetet i Innlandet
Senter for samarbeidslæring for bærekraftig utvikling

unesco Chair

Innhold

INNHOLD..... 2

BEGRUNNELSE FOR ØKONOMISK OPPLÆRING 3

BRUK AV SPILL I OPPLÆRINGEN..... 4

SPILLKORT..... 5

SPLASH: ET ØKONOMISK KOMPETANSESPILL.....15

FORKLARING AV UTTRYKK PÅ KORTENE.....17

FORTSETTELSE AV SPILLET..... 18

LITTERATURLISTE 20

Innledning

The Partnership for Education about Responsible Living (PERL) er et samarbeid mellom lærere, forskere og praktiserende fra mer enn 120 institusjoner i over 50 land. Dette samarbeidet har sitt utspring i bevisstgjøring om det akutte behovet for at enkeltmennesker og samfunn tenker gjennom og legger om når det gjelder de valg som tas i forhold til hvordan vi lever våre liv og hva som kan gjøres for å redusere de negative virkningene av klimaendringer og økonomisk ustabilitet for å sikre en mer rettferdig fordeling av ressurser og for å fremme en bærekraftig og verdig menneskelig utvikling for alle. Basert på seks års arbeid utført av Consumer Citizenship Network (CCN), er PERLs partnere er med på å utvikle prosjekter, metoder og materiale for å få oppfordre mennesker til å bidra til konstruktiv endring gjennom måten vi velger å leve våre liv.

PERL bidrar til Marrakech-prosessen for bærekraftig forbruk og produksjon, i tillegg til FNs tiår for utdanning for bærekraftig utvikling (2005-14), som kan skilte med aktiv deltakelse fra UNEP, UNESCO, Den italienske arbeidsgruppen for utdanning for bærekraftig forbruk og Det svenske miljødepartementet. PERL er basert i Europa som et Erasmus Akademisk Nettverk, og etablert i Asia, Afrika og Latin-Amerika.

PERL er en stor tverrfaglig organisasjon med en kjerne bestående av faste medlemmer i arbeidsgrupper som igjen støttes av en større gruppe som utgjør Konsulentnettverket. PERL koordineres av Høgskolen i Hedmark. Det norske Barne-, likestillings- og inkluderingsdepartementet støtter også PERL.

En av PERLs arbeidsgrupper jobber med "aktive læringsmetoder". Gruppens mål er å utvikle ressurser som bygger på de elevorienterte konstruktive metodene i den originale verktøykassen for aktiv læring "Bilder og gjenstander" og opplæringspakken fra YouthXchange . Den nye verktøykassen har som mål å fremme økonomisk kompetanse. Den skaffer deltakerne bakgrunnsinformasjon om behovet for opplæring i personlig økonomistyring, spill som kan brukes, i tillegg til et nyutviklet kortspill som kan brukes på flere måter i opplæringen.

Målet med denne verktøykassen er å fremme økonomisk kompetanse. Den sørger for bakgrunnsinformasjon og et nyutviklet kortspill som kan brukes i opplæringen.

---

[1] Den originale verktøykassen for aktiv læring "Bilder og gjenstander" ble utviklet av Consumer Citizenship Network (CNN), og gir trinnvisse instruksjoner i hvordan planlegge og iverksette aktiviteter for læring for bærekraftig utvikling gjennom bruk av bilder og gjenstander.

[2] UNEP/UNESCOs utvekslingsprogram Youth Xchange har utviklet en opplæringspakke for å sette instruktører og enkeltpersoner i stand til å forstå og kunne kommunisere om bærekraftige livsstiler.

Formålet med verktøykassen

Målgruppe

- Pedagoger, lærere og organisasjoner som kan tenke seg å lede seminarer og verksted om temaer knyttet til privatøkonomi

Mål

- Å gi deltakerne kunnskap og forståelse for begrepet privatøkonomi og en innføring i de forskjellige termene knyttet til temaet

- Å hjelpe deltakerne til å kunne anvende sin nyvunne kunnskap på en integrert måte for senere å kunne ta ansvarlige valg og handle ut fra egen and andres nytte

- Å foreslå kreative og nyskapende metoder, og å kunne bidra med nye ressurser og hjelpemidler i opplæring om privatøkonomi

BEGRUNNELSE FOR ØKONOMISK OPPLÆRING

I mange land over hele verden oppdager myndighetene at det er et akutt behov for økonomisk opplæring for å sikre deres innbyggere økonomisk trygghet i fremtiden. Særlig stor oppmerksomhet vies unge mennesker, et resultat av konkrete problemstillinger når det gjelder denne befolkningsgruppen, som for eksempel manglende evner til økonomisk styring, økt arbeidsledighet og ukontrollert kreditt og gjeld. Pedagoger som jobber med unge mennesker har en ytterst viktig rolle her: De må diskutere disse problemstillingene med elevene og veilede de på veien mot ansvarlige, kreative og bærekraftige valg og løsninger.

Økonomiske spørsmål gjelder for oss alle, og økonomisk styring er en viktig ferdighet for å kunne mestre våre liv. I løpet av de siste tiårene har teknologiske nyvinninger i samfunnet ført til en eksponentiell vekst i de generelle - og til og med økonomiske - produktene og tjenestene som er tilgjengelige for forbrukerne, noe som gjør økonomiske beslutningsprosesser enda vanskeligere. Dagens forbrukere må være i stand til å skille blant dette store utvalget av produkter og tjenester for å kunne gjenkjenne de som best møter den enkelte forbrukers behov og mål. Således vil de på best måte kunne styre sin egen privatøkonomi. Økonomiske problemer kan ha stor innvirkning på både egen og familiens velvære og på nåværende og fremtidig økonomisk sikkerhet.

Barn og tenåringer blir av mange sett på som viktige forbrukergrupper. De er ofte målgruppe for markedsføring av alle mulige typer produkter og tjenester. Spender (1998) hevder at unge barn blir mer og mer utsatt for reklame fra markedsførere og annonsører på grunn av hvor mye penger de selv bruker, innflytelsen de har på foreldrenes pengeforbruk, og på grunn av pengene de kommer til å bruke når de selv blir voksne. Inntil nylig pleide reklame rettet mot barn å fokusere på leker og godteri. Nå inkluderer den klær, sko, et stort utvalg varianter av hurtigmat, sportsutstyr, dataprodukter og toalettartikler, i tillegg til voksenprodukter som biler og kredittkort. All denne markedsføringen kan lett føre til overforbruk og for store utgifter, noe som igjen fører til forskjellige økonomiske problemer og da særlig gjeld blant de unge, men som også har ringvirkninger for familier og samfunnet generelt.

ANSVARLIG LEVESETT

I PERL defineres begrepet ansvarlig levesett som omstilling av nåværende prioriteter, redefinering av menneskelige relasjoner, endring av hvordan samfunn håndterer eksisterende økonomiske, sosiale og økologiske utfordringer og intensiveringen av dialogen mellom vitenskapelige miljøer og samfunnet ellers. Opplæring i ansvarlig levesett gir muligheter for å lære om system og prosesser knyttet til forbruk. Det innebærer å lære på nytt og reorganisere informasjon i større sammenhenger. Det er betinget av nytenkning når det sentrale spørsmål som verdien av materiell og ikke-materiell velstand og betydningen av respekt og det å kunne rekke ut en hjelpende hånd til sine medmennesker. Dagens situasjon tyder på at det er behov for å videreutvikle kritisk tenkning og analytiske evner for å kunne avkode de omfattende og aggressive kommersielle meldingene som vi hver eneste dag blir utsatt for. (For mer om ansvarlig levesett, se: www.perlprojects.org)

I mange land har unge mennesker tilgang til kreditt fra en mye tidligere alder enn deres foreldre hadde. Derfor trenger de mye tidligere en mer omfattende forståelse av kreditt. Forskning gjort av Gudjonsdottir og Hjartardottir (2007) viser at unge mennesker ikke kjenner til økonomiske begreper og termer. Det viser seg at de er usikre om hva økonomiske kontrakter handler om, til tross for at de har skrevet under på en slik kontrakt.

Således bør økonomisk opplæring rette seg mot å hjelpe barn og ungdommer skaffe seg en bedre forståelse av økonomiske begreper, termer og kontrakter. De trenger også å bli mer bevisst på påvirkningskraften fra markedsføring og annonser, i tillegg til å bli klar over konsekvensene av de valgene de tar når det gjelder behov og ønsker, både i forhold til seg selv og andre. Alderstilpasset økonomisk opplæring er helt avgjørende for et ansvarlig levesett.

BRUK AV SPILL I OPPLÆRINGEN

Et viktig grunnlag for aktiv læring og læringsmetoder er de transformative tilnærmingene som gir anledning for interaksjon mellom lærere og elever, elever seg i mellom og mellom lærer og fag. Transformative metoder hjelper elevene til å aktivt bygge opp sin egen forståelse, mening og verdier.

En av de eldste aktive læringsmetodene er gjennom spill. Spill kan få deltakerne til å jobbe på egen hånd eller på lag. Spill legger til rette for at deltakerne lettere blir kjent med nye termer og begreper, i tillegg til å fremme kritisk og avansert tenkning, bevisføring, målsetting og å finne løsninger.

Et viktig argument for at spill er tiltrekkende er konkurranseelementet og muligheten for å kunne vinne. Spill utfordrer deltakerne til å gjøre sitt beste for å lykkes. Som spiller motiveres deltakeren til å delta aktivt og velge strategier for å vinne. Pedagogiske spill som bidrar til kreativ og kritisk tenkning er av ekstra stor verdi. Såkalte "kreative spill" er utviklet spesielt med dette formålet i tankene.

Med utgangspunkt i FNs Global Compact dilemmatreningsprogram og teorier av Qvortrup (2006 a, b, c) og Knoop (2006), bygger kreative spill ofte på følgende prinsipper:

Det å stå overfor et dilemma: I et spill betyr dette at deltakeren må velge mellom minst to muligheter, gjerne flere, hvor han eller hun må fatte en beslutning og ta stilling til forskjellige problemstillinger, deriblant etiske. Et dilemma kan få deltakeren til å bli nysgjerrig etter å lære mer og innbyr til å ta stilling.

Gi og få tilbakemeldinger og tenke over disse: I et spill kan tilbakemeldinger innby til refleksjon om tankeprosesser og få deltakerne til å revurdere sine valg. Deltakerne kan bli utfordret til å stille spørsmål, finne løsninger på forskjellige problemstillinger, velge riktige løsninger og kanskje til og med oppdage nye dilemmaer. Vanligvis blir deltakeren vurdert og belønnet ut i fra sin kreative innsats.

Disse tre hovedprinsippene kan også brukes i utviklingen av kreative spill for undervisning i privatøkonomi. Målet er å få deltakerne til å tenke kreativt om ansvarlighet i økonomiske valg og fremtreden og å være i stand til å gjenkjenne og velge alternative løsninger og måter å gjøre ting på.

Denne verktøykassen gir et eksempel på et kortspill om økonomisk kompetanse. På spillkortene er det avbildet forskjellige attraktive bilder. Kortene kan brukes på forskjellige måter. Spillets grunnleggende mål er å øke forståelsen av finansrelaterte begreper. Spillet kan likevel tilpasses til å gi en rikere læringsopplevelse gjennom å oppfordre til nye måter å oppfatte og koble problemstillinger, og handle deretter (Qvortrup, 2006).

De neste sidene innholder de 32 kortene til

SPLASH: Et Økonomisk Kompetansespill

Lærere og instruktører bes klippe ut kortene og laminere de.

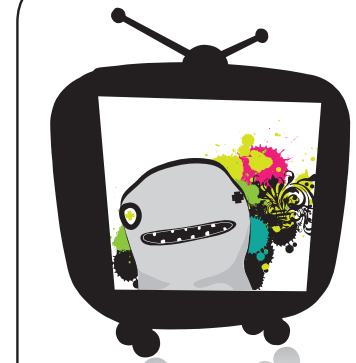
NOTATER

Butikk

Et sted hvor mennesker kan kjøpe produkter og tjenester

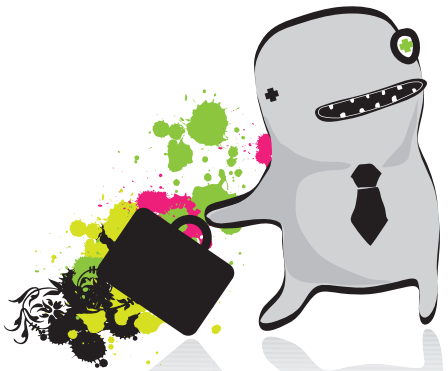
Forbruk

Bruk eller kjøp av produkter og tjenester



Reklame

En betalt form for kommunikasjon brukt for å markedsføre produkter, tjenester, ideer eller arrangementer

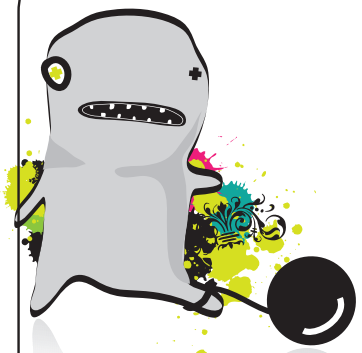


Jobb

En oppgave som skal utføres

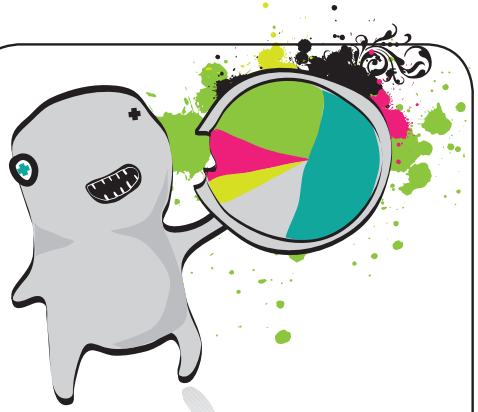
Bank

En institusjon som tilbyr økonomiske tjenester, som for eksempel å ta i mot innskudd, sørge for sparings- og investeringstjenester og lån



Gjeld

En sum penger du skylder noen

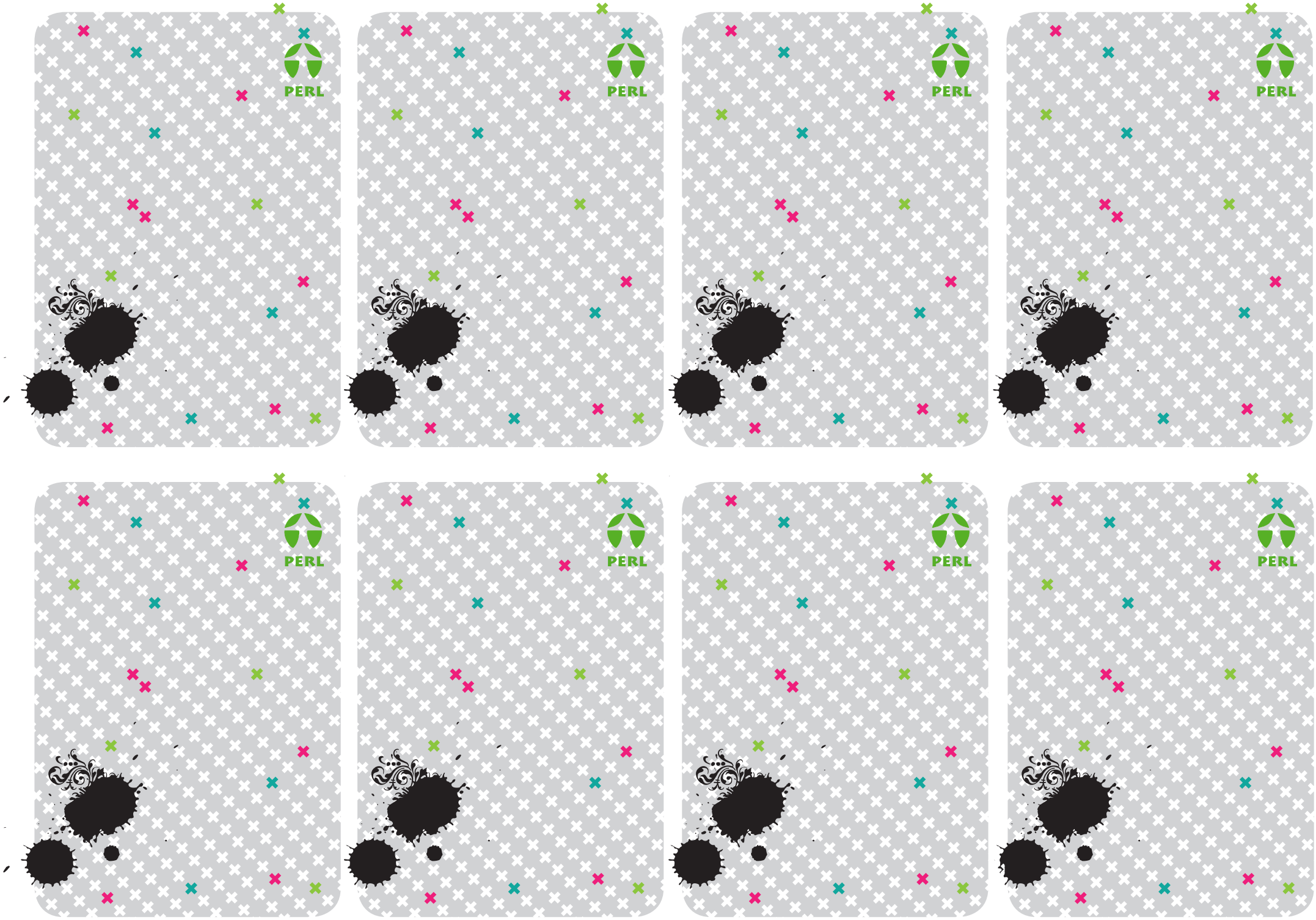


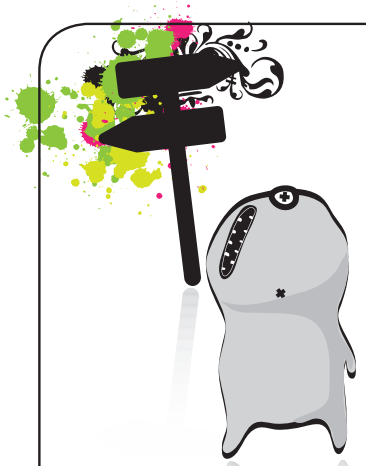
Budsjett

En plan for bruk og sparing av tilgjengelige penger over en viss tidsperiode basert på fastsatte mål

Minibanker

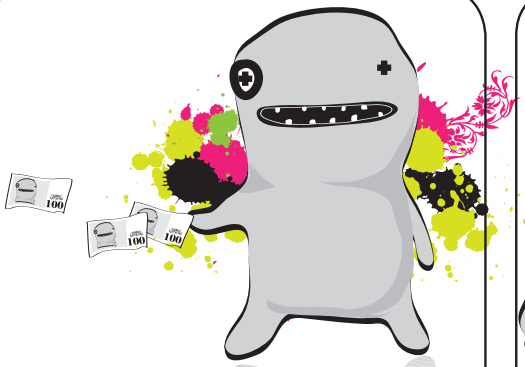
En maskin på et offentlig sted hvor enkeltmennesker kan få tilgang til sin bankkonto gjennom å bruke betalingskortet sitt


PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL



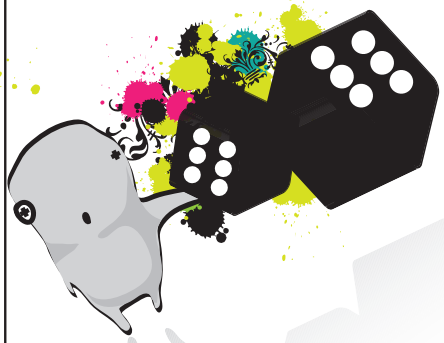
Valg

Forskjellige alternativ eller alternativet som ble valgt



Utgifter

Penger som blir brukt

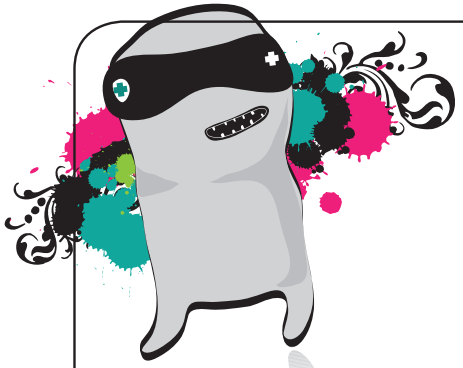


Gambling

Å risikere å tape penger eller andre ressurser i en spillignende situasjon

Utdanning

Det å skaffe seg kunnskaper og ferdigheter, i tillegg til personlig utvikling

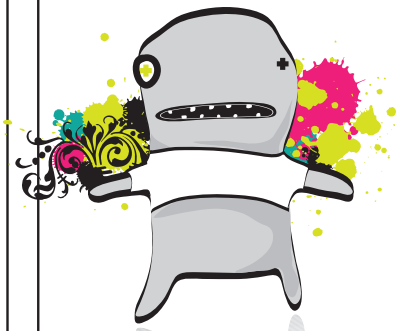


Svindel

Bevisst tyveri av andres penger gjennom bedrag (for eksempel underslag)

Lykke

Positive følelser; glede eller velvære

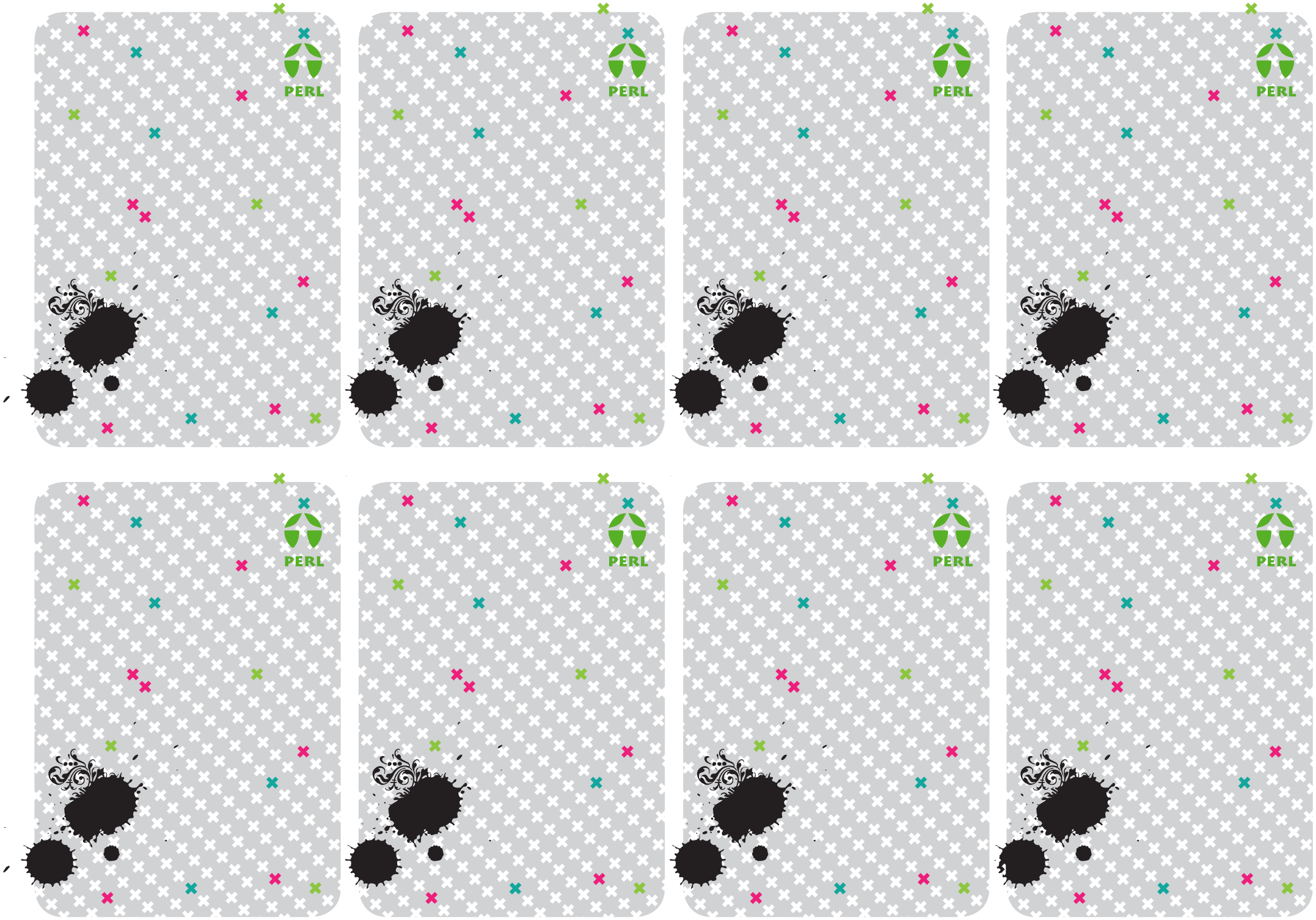


Inflasjon

Prosessen som gjør at de fleste produkter og tjenester over tid stiger i pris; lønninger øker vanligvis også

Forsikring

Et system som innbærer at mennesker på forhånd betaler penger til et fond slik at når noe negativt skjer får de tilbake en del penger som kompensasjon for tap

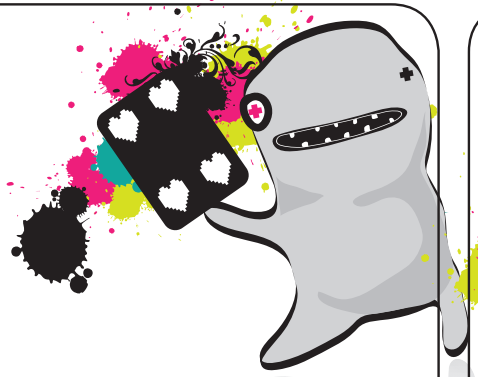

PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL

Inntekt

Summen av alle inntjeninger mottatt

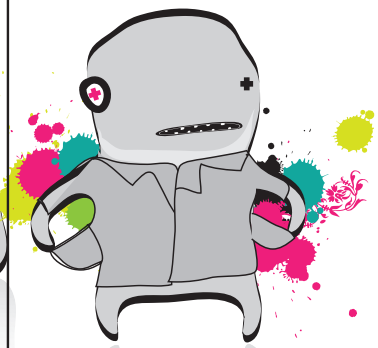
Behov

Noe som er nødvendig for en person



Betalingskort

Et plastikkort utstedt av en bank eller et annet selskap som brukes til uttak av penger og transaksjoner uten kontanter

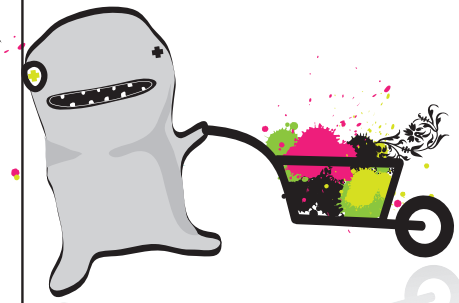


Fattigdom

I økonomisk forstand, en tilstand hvor en person mangler penger og ressurser til å leve et verdig liv

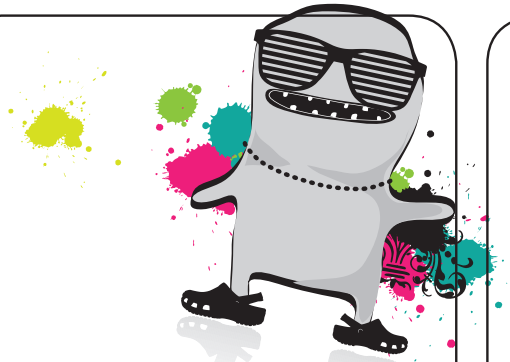
Rente

Kostnaden for å låne penger fra noen og inntektene fra å låne ut penger til noen; ekstra penger betalt på et lån eller tjent på sparing/investeringer



Investering

En måte å bruke eller oppbevare spare-penger, ofte med en høyere risiko

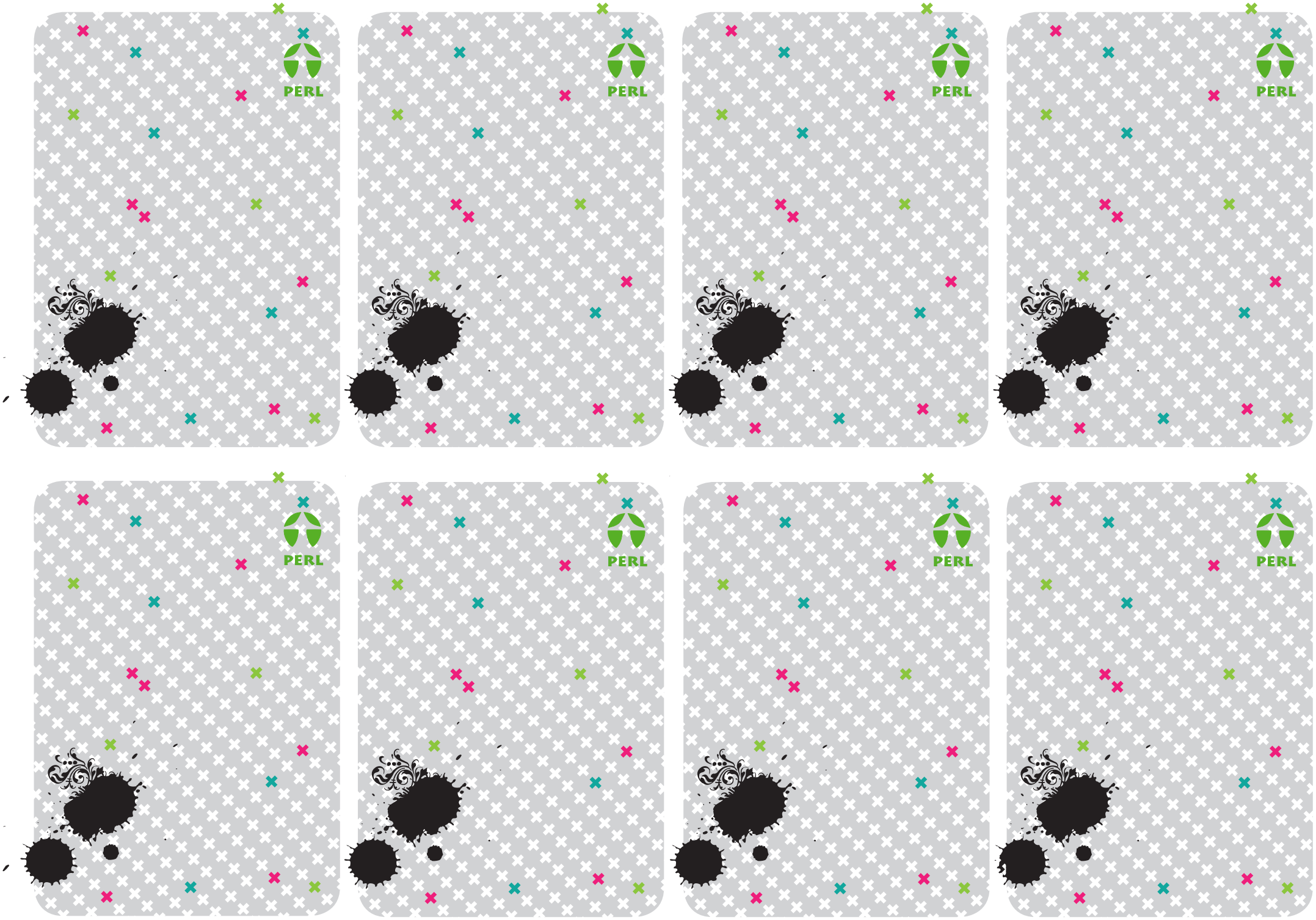


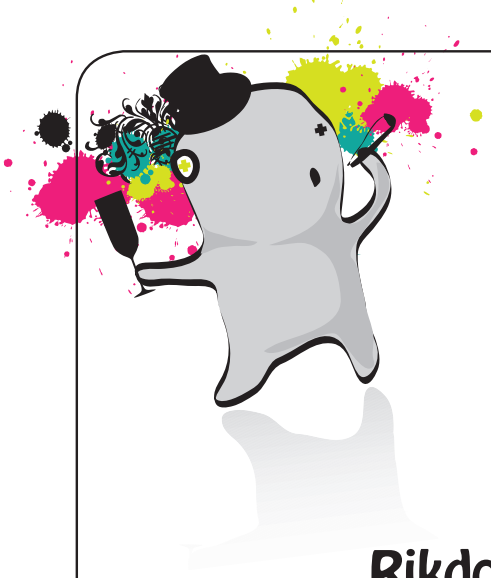
Livsstil

Måten en person velger å leve

Penger

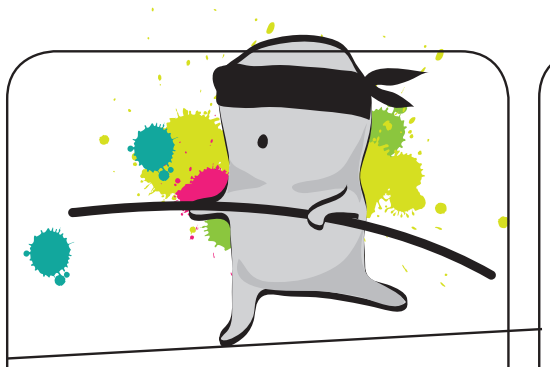
Et middel (gjenstand eller likviditet) som oftest blir godtatt som betaling for produkt og tjenester


PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL



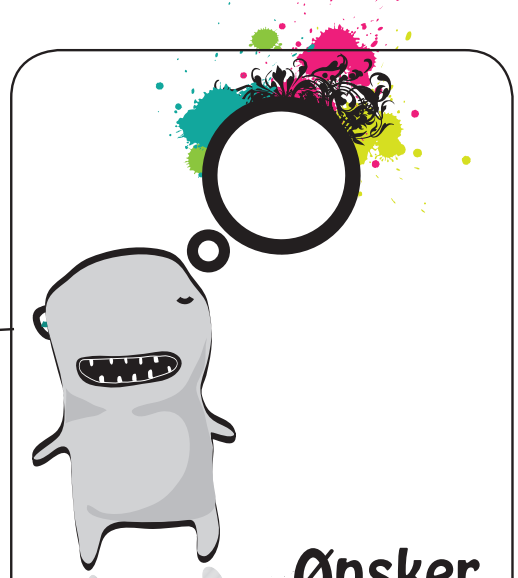
Rikdom

Å være i besittelse av eller kontroll over mye penger eller verdifulle ressurser



Risiko

Faren for at noe med negative konsekvenser skjer

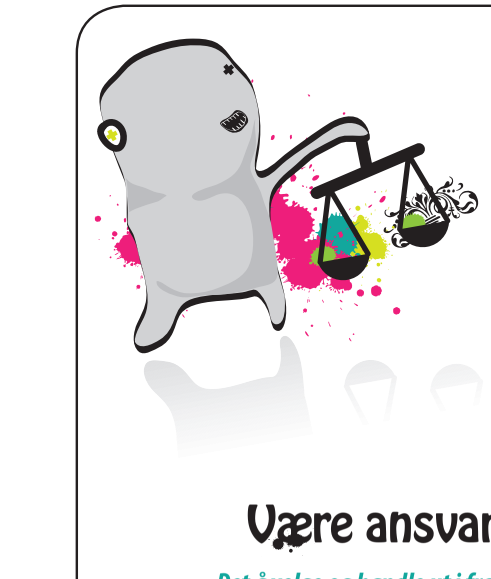


Ønsker

Noe som en person vil ha, men som ikke er nødvendig

Gjenbruk

Prosessen som innebærer at man tar noe som allerede har blitt brukt og gir det en ny funksjon



Være ansvarlig

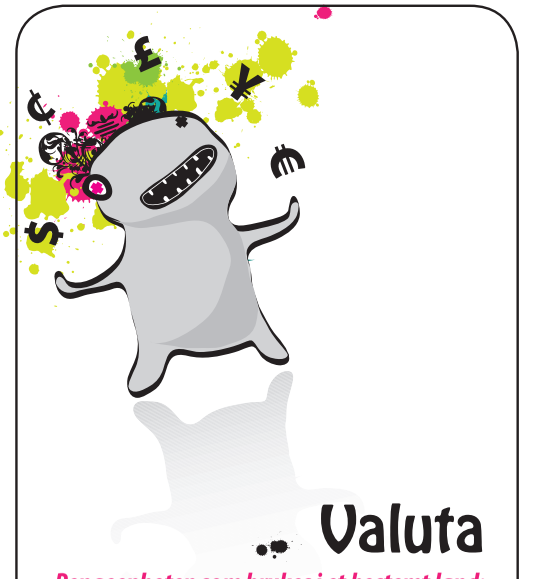
Det å velge og handle ut i fra visse kriterier og med en forståelse av konsekvensene for personlig og samfunnsmessig velferd

Sparing

Det å sette til side penger for senere bruk; kan gjøres når en person ikke bruker opp alle sine inntekter

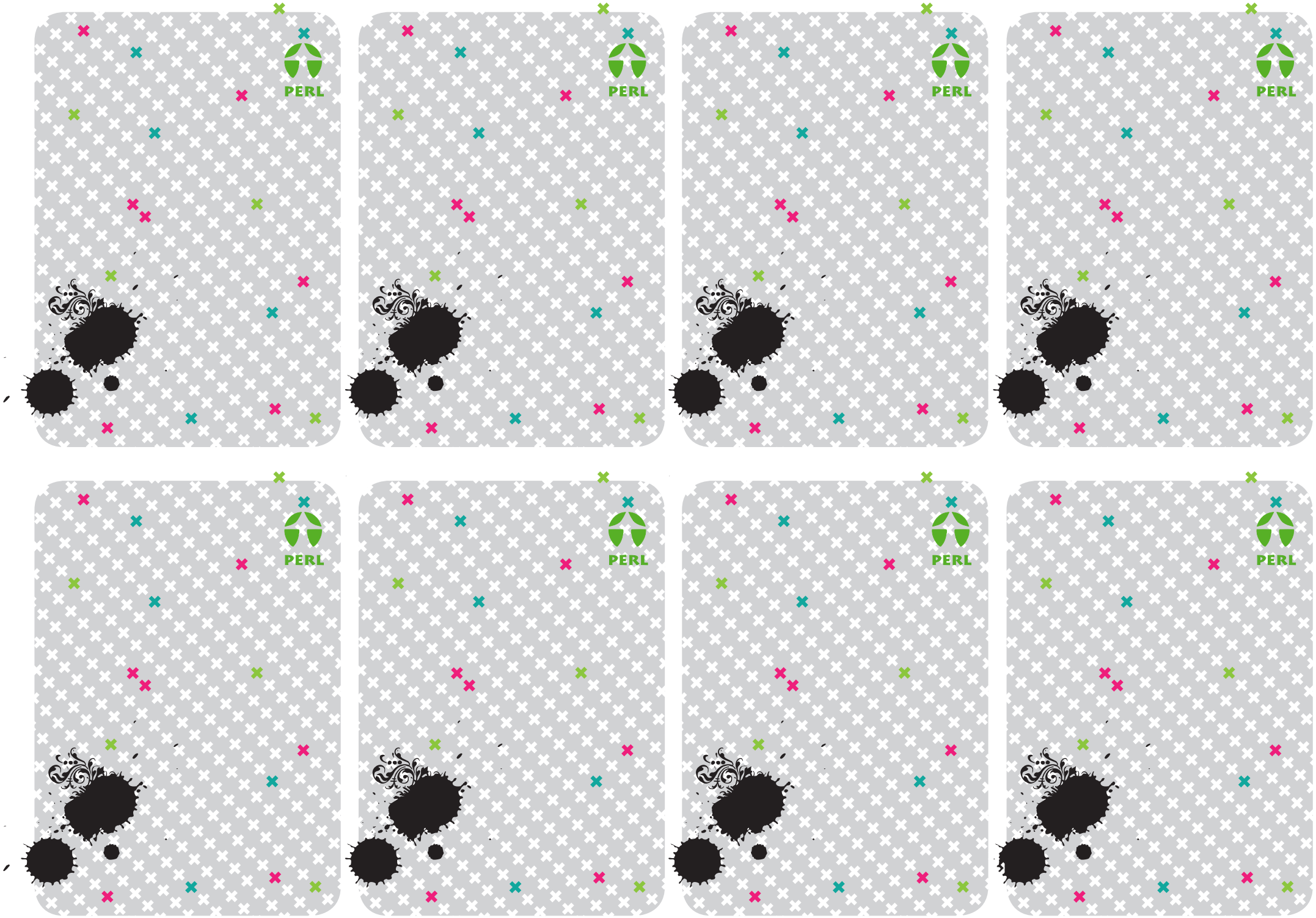
Arbeidsledighet

Det å ikke ha en betalt jobb



Valuta

Pengeenheten som brukes i et bestemt land; en enhet for veksling


PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL
PERL

SPLASH: Et Økonomisk Kompetansespill

MÅL
At deltakere skal bli kjent med og forstå finansrelaterte begreper

BRUK
Passer for å introdusere en serie med leksjoner om økonomisk kompetanse eller som oppsummering/repetisjon

MÅLGRUPPE
10-14 år og oppover

ANTALL DELTAKERE
Det trengs minst to lag med minst to deltakere på hvert lag, men flere lag kan delta så lenge det er minst to deltakere på laget.

REKVISITA
Et sett med kort med finansrelaterte begreper (se side 7), papir og noe til å skrive og tegne med

UTGANGSPUNKT
Utgangspunktet for dette spillet er at lagene bytter på å gjette og definere finansrelaterte begreper. Det fremmer evnen til å stille spørsmål og kan utvides til å fremme gjenkjenning og forståelse av sammenhengen mellom de forskjellige begrepene.

SPILLETS REGLER

- Bland kortene og legg de med tekstsiden ned
- Avgjør hvilket lag som starter (for eksempel gjennom å kaste mynt eller trille terning)
- En deltaker på Lag A blir utpekt i rollen som "veileder". Veilederen trekker et kort og ser på termen som er beskrevet. Han eller hun har en gitt tidsfrist (for eksempel 45 sekunder) til å guide sine lagkamerater frem til å gjette riktig begrep. (Se strategitabell under for ideer om hvordan dette kan gjøres.)
- Lag B tar tiden.
- Hvis Lag A klarer å komme frem til riktig begrep innen tidsfristens utløp, får de 3 poeng. Hvis Lag A svarer feil, går muligheten til å gjette over til Lag B. Hvis Lag B klarer å svare riktig, er det de som får de 3 poengene.
- Når turen kommer til Lag B, utpekes en ny "veileder" og den samme fremgangsmåten følges.
- Spillet fortsetter til alle kortene har blitt brukt, eller tiden til disposisjon løper ut. Det laget som har sikret seg flest poeng vinner.

*MULIGE STRATEGIER FOR Å HJELPE MEDSPILLERE Å GJETTE**

- ***Et bilde sier mer enn tusen ord:*** Dekk til begrepet og vis bildet.
- ***Verbal beskrivelse:*** Definér begrepet uten å bruke det faktiske ordet. Bruk av antonym er tillatt.
- ***5 spørsmål:*** La det gjettende laget få fem spørsmål til å komme seg frem til svaret på. Det er kun tillatt for veilederen å svare "ja" og "nei" på spørsmålene.
- ***Før og etter:*** Forklar hva som skjer før og etter situasjonen beskrevet på kortet.
- ***Tegning:*** Lag et bilde som illustrerer betydningen av begrepet.
- ***Modellering:*** Bruk modelleringsleire til å illustrere betydningen av begrepet.
- ***Pantomime:*** Spill ut hva begrepet innebærer uten bruk av ord.

Ekstra moro blir det om motstanderlaget på forhånd bestemmer hvilken strategi veilederen må bruke.

***Merk:** "Veilederen" må ikke peke på gjenstander i rommet som kan hjelpe laget til å gjette riktig term.

VARIANTER AV SPILLET

• ***Sammenhenger1:*** Legg alle kortene med billedsiden vendt opp. En spiller på Lag A velger 2 kort for å lage et dilemma og resten av lagkameratene har 1 minutt til å gjenkjenne og forklare dilemmaet (for eksempel Gambling og Lykke; Arbeidsledighet og Penger). Laget må komme med 4 påstander knyttet til dilemmaet. Læreren/instruktøren vurderer hvorvidt disse 4 påstandene er gyldige. Hvis Lag A ikke klarer å komme frem til 4 gyldige påstander, får Lag B muligheten til å supplere. Lagene får poeng etter hvor mange godkjente påstander de kommer frem til.

Når spillkortene har blitt brukt til å lage dilemmaer legges de til side. Spillet fortsetter til alle kortene har blitt brukt eller til tiden er ute. Laget som sitter igjen med flest poeng ved spillets slutt vinner spillet.

• ***Sammenhenger 2***: Dette er nøyaktig samme spill som Forslag 1 bare at alle kortene ligger med billedsiden vendt ned. Dette gjør det mer utfordrende for spillerne, både når det gjelder å gjenkjenne og forklare et mulig dilemma knyttet til de 2 kortene og å komme opp med 4 gyldige påstander.

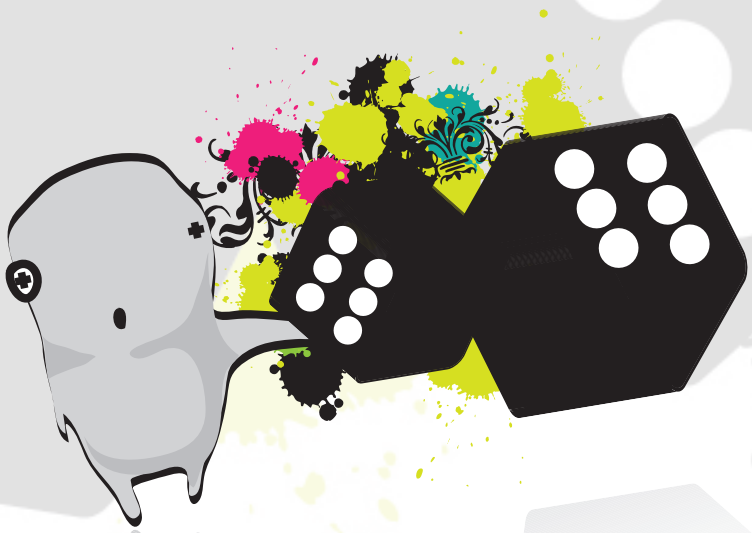
• ***Sammenhenger 3:*** Legg alle spillkortene med billedsiden vendt opp. En deltaker fra Lag A velger 3 kort for å lage et dilemma og en løsning. Resten av laget har 2 minutter på å gjenkjenne og forklare dilemmaet og løsningen som passer (for eksempel Gambling og Lykke og Valg; Arbeidsledighet og Penger og Sparing). Laget må komme opp med 4 påstander knyttet til dilemmaet og 2 forslag til løsninger. Læreren/instruktøren vurderer hvorvidt disse 6 påstandene er gyldige. Hvis Lag A ikke klarer å komme frem til 6 gyldige påstander, får Lag B muligheten til å supplere. Lagene får poeng etter hvor mange godkjente påstander de kommer frem til.

Når spillkortene har blitt brukt til å lage dilemmaer og løsninger legges de til side. Spillet fortsetter til alle kortene har blitt brukt eller til tiden er ute. Laget som sitter igjen med flest poeng ved spillets slutt vinner spillet. Alternativt kan man spille til et lag når en på forhånd avtalt poengsum (for eksempel 30 poeng).

• ***Kartlegging:*** Legg alle spillkortene med billedsiden vendt opp. Del gruppen inn i 3 lag. Gi 2 av lagene hver sin rolle (for eksempel kan det ene laget være ungdom i arbeid mens det andre laget er arbeidsløs ungdom). De to lagene må bruke så mange av kortene som mulig til å vise årsaker og virkninger av deres rolle innenfor en tidsramme på 3 minutter. Lag C har rollen som dommere. Når de 3 minuttene er omme, vurderer Lag C de to andre lagenes innsats. Det laget som klarer å bruke flest kort og som best kan forklare årsaker og virkninger av deres rolle vinner spillet.

• ***Lag en historie:*** Del gruppen i lag og gi hvert lag hvert sitt sett med spillkort. Hvert enkelt lag må bruke minst 5 av kortene til å lage et storyboard som forklarer en situasjon, problemstilling eller dilemma som har med økonomi å gjøre. Det laget som klarer å lage den lengste historien og samtidig klarer å bruke flest kort, vinner spillet. Brukte kort legges til side når man starter på ny runde.

• ***Vær kreativ!:*** Legg spillkortene med billedsiden vendt ned. Trekk 7 tilfeldige kort og fest de på tavla. Del gruppen inn i lag. Hvert lag må skrive 1 setning hvor de bruker så mange av de 7 finansrelaterte begrepene som mulig innenfor en tidsramme på 2 minutter. Det laget som klarer å bruke flest begreper i en logisk setning vinner. Brukte kort legges til side når man starter på ny runde.



BEGREPER OG DEFINISJONER BRUKT PÅ SPILLKORTENE

Arbeidsledighet	Det å ikke ha en betalt jobb
Bank	En institusjon som tilbyr økonomiske tjenester, som for eksempel å ta i mot innskudd, sørge for sparings- og investeringstjenester og lån
Behov	Noe som er nødvendig for en person
Betalingskort	Et plastikkort utstedt av en bank eller et annet selskap som brukes til uttak av penger og transaksjoner uten kontanter
Budsjett	En plan for bruk og sparing av tilgjengelige penger over en viss tidsperiode basert på fastsatte mål
Butikk	Et sted hvor mennesker kan kjøpe produkter og tjenester
Fattigdom	I økonomisk forstand, en tilstand hvor en person mangler penger og ressurser til å leve et verdig liv
Forbruk	Bruk eller kjøp av produkter og tjenester
Forsikring	Et system som innbærer at mennesker på forhånd betaler penger til et fond slik at når noe negativt skjer får de tilbake en del penger som kompensasjon for tap
Gambling	Å risikere å tape penger eller andre ressurser i en spillignende situasjon
Gjeld	En sum penger du skylder noen
Gjenbruk	Prosessen som innebærer at man tar noe som allerede har blitt brukt og gir det en ny funksjon
Inflasjon	Prosessen som gjør at de fleste produkter og tjenester over tid stiger i pris; lønninger øker vanligvis også
Inntekt	Summen av alle inntjeninger mottatt
Investering	En måte å bruke eller oppbevare sparepenger, ofte med en høyere risiko
Jobb	En oppgave som skal utføres
Livsstil	Måten en person velger å leve
Lykke	Positive følelser; glede eller velvære
Minibanker	En maskin på et offentlig sted hvor enkeltmennesker kan få tilgang til sin bankkonto gjennom å bruke betalingskortet sitt
Penger	Et middel (gjenstand eller likviditet) som oftest blir godtatt som betaling for produkt og tjenester
Reklame	The way a person chooses to live.
	En betalt form for kommunikasjon brukt for å markedsføre produkter, tjenester, ideer eller arrangementer
Rente	Kostnaden for å låne penger fra noen og inntektene fra å låne ut penger til noen; ekstra penger betalt på et lån eller tjent på sparing/investeringer
Rikdom	Å være i besittelse av eller kontroll over mye penger eller verdifulle ressurser
Risiko	Faren for at noe med negative konsekvenser skjer
Sparing	Det å sette til side penger for senere bruk; kan gjøres når en person ikke bruker opp alle sine inntekter
Svindel	Bevisst tyveri av andres penger gjennom bedrag (for eksempel underslag)
Utgifter	Penger som blir brukt
Utdanning	Det å skaffe seg kunnskaper og ferdigheter, i tillegg til personlig utvikling
Valg	Forskjellige alternativ eller alternativet som ble valgt
Valuta	Pengeenheten som brukes i et bestemt land; en enhet for veksling
Være ansvarlig	Det å velge og handle ut i fra visse kriterier og med en forståelse av konsekvensene for personlig og samfunnsmessig velferd
Ønsker	Noe som en person vil ha, men som ikke er nødvendig

FORLENGELSE AV SPILLET

Hvis man ønsker å oppnå et rikere læringsutbytte, kan kortspillet utvides til en klasseromsdiskusjon. Læreren eller instruktøren kan oppfordre deltakerne til å reflektere rundt sine egne nåværende handlinger, tenke kritisk, uttrykke egne meninger og/eller være kreative i sine forslag til forbedringer. Under følger eksempler på spørsmål som kan brukes til å fremkalle en klasseromsdiskusjon rundt noen av begrepene.

• VALG

Hvordan gjør du dine valg?

Hva eller hvem påvirker dine valg?

• FORBRUK:

Hva går mesteparten av pengene dine til?

Tenker du noensinne over på hvilken måte det du kjøper påvirker andre? Hvorfor?

• LIVSSTIL:

Hva utgjør en persons livsstil?

Hva påvirker dine valg når det gjelder livsstil?

Er det lett å endre livsstilen din? Hvorfor?

• JOBB:

Hva betyr ordet "jobb" for deg?

Hvorfor har folk jobb?

Kan en jobb være ubetalt? Hvorfor?

• UTDANNING:

Hvordan forstår du begrepet "utdanning"?

Skjer utdanning bare i læringsinstitusjoner?

Hva er målet med utdanning?

Kan utdanning påvirke din livsstandard? Hvorfor? Hvordan?

• UTGIFTER:

Hva bruker en familie penger på?

Hvordan endres utgifter i løpet av en livssyklus? Gi eksempler.

• INNTEKTER:

Gi eksempler på noen inntektskilder for en familie.

Hvordan endres inntektskilder i løpet av en livssyklus?

Hvilke inntektskilder har et samfunn?

• BETALINGSKORT:

Hvilke typer betalingskort finnes?

Hva er fordeler og ulemper med de forskjellige betalingskortene?

SUPPLERENDE AKTIVITET

Den følgende historien kan brukes som en utfyllende aktivitet til kortspillet. Idéen er å fremkalle en diskusjon om de forskjellige økonomiske forholdene som oppstår i historien. Læreren eller instruktøren kan stimulere deltakerne til å gjenkjenne begreper de har lært som går igjen i historien. Disse begrepene kan igjen brukes i en diskusjon for å vise hva deltakerne har forstått.

HISTORIEN OM PETITE

Petite, en helt ny 5-euroseddel, våknet en morgen i en koselig minibank og lurte på hvordan dagen kom til å bli.

Peter våknet om morgenen i en varm seng i foreldrenes hus. Han visste hvordan dagen kom til å bli – igjen uten penger.

Peters bestemor Patricia våknet om morgenen og så seg rundt i den nesten tomme leiligheten sin. Hun lurte på hvordan hennes dag kom til å bli.

Vent litt … Overraskelse! Denne morgenen går moren til Peter går til den nærmeste minibanken. Hun gir Peter litt penger til å handle for bestemoren før han skal på skolen. Det var første gang Petite så Peter.

Peter går til den lokale butikken og benytter seg av tilbudene han har sett annonsert tidligere. En enda bedre overraskelse!! Han har penger til overs, mer enn han forventet. Petite er blant pengene han putter i lommen. Peter leverer varene til bestemoren. I det han går inn i stuen legger han merke til at TV-en hennes er borte. Han har ikke tid til å spørre bestemoren om hva som har hendt med TV-apparatet, ettersom har er sent ute og må skynde seg av gårde til skolen. Bestemoren lager suppe av varene Peter brakte, før hun møter vennene sine der de pleier å møtes.

Den dagen har Peter en time i Mat og Helse hvor de lærer om budsjettering. De diskuterer grunnleggende ting som inntekt, utgifter, sparing og investering. De snakker også om hvordan behov og ønsker endrer seg i forhold til livsstil og hvor i livsløpet man befinner seg. Det får Peter til å tenke: Hva bør han gjøre med pengene i lommen?

På vei hjem fra skolen stopper Peter ved en butikk og han vurderer om han skal kjøpe et fint skjerf til kjæresten sin. Men så tenker han kanskje burde muntre opp bestemoren med å kjøpe favorittsukkertøyet hennes. Hun så så lei seg ut tidligere på dagen … Peter vender seg vekk fra butikkvinduet og begynner å nedover gaten. I det han går forbi en spillebule kikker han tilfeldigvis inn gjennom vinduet. "Å, nei! Er det bestemoren som står ved spilleautomaten?"

Imens lurer Petite på hvordan hennes dag vil ende.

LITTERATURLISTE

• Alderman, J. (2011). Teaching financial literacy has no age limit. Daily Local News (online). Available at: http://www.dailylocal.com/articles/2011/05/03businessdoc4dc011670f9d7698466678.txt?viewmode=fullstory, accessed on September 30, 2011.

• Beder, S. (1998). 'Marketing to Children', Caring for Children in the Media Age. Papers from a national conference, edited by John Squires and Tracy Newlands, New College Institute for Values Research, Sydney, 1998, pp. 101-111. Available at: http://www.uow.edu.au/~sharonb/children.html, accessed on September 30, 2011.

• Greenspan, A. (2005). The importance of financial education today. Social education, vol. 69, 2005. Available at: http://www.questia.com/googlescholar.qst?docid=5009355779, accessed on September 30, 2011.

• Gudjonsdottir, R.B. & Hjartardottir, Th. (2007). Fjarinn. The Consumers' Association of Iceland.

• Knoop, H.H. (2006). Om kunsten at finde flow i en verden, der ofte forhindrer det. Unge Pædagoger nr. 2. Maj 2006.

• PERL. (online). Responsible Living: Concepts and Values. Available at: http://www.perlprojects.org/Project-sites/PERL/Responsible-living/Concepts-and-values, accessed on September 30, 2011.

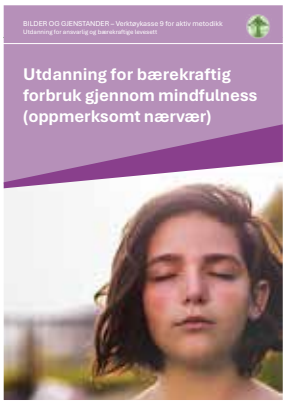
• Qvortrup, L. (2006a). Kreativitet som vidensform og resurse. Kvan nr. 76 December 2006.

• Qvortrup, L. (2006b). Citing Florida, R. (2002) The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life. Basic Books, New York.

• Qvortrup, L. (2006c). Citing Philipsen, H. (2004). Danskfilms nye bølge: Afsæt og aftryk fra Den Danske Filmskole. Syddansk Universitet Odense 2004. (Upubliceret PhD- afhandling).

• UN Global Compact Dilemma Game. (2011). Available at: http://www.kpmg.com/DK/da/nyheder-og-indsigt/nyhedsbreve-og-publikationer/publikationer/advisory/csr/Sider/un-global-dilemma-game.aspx , accessed on September 30, 2011.

Bilder og gjenstander
Serien verktøykasser for aktiv metodikk



Last ned fra:

https://www.inn.no/ccl/ressurser-for-laerere/bilder-og-gjenstander/index.html

"Økonomisk frihet oppnås ikke i løpet av en natt; den bygges opp gjennom disiplinerte valg man tar hver dag."

Linsey Mills