



„FLiP2Go“ – Bildungsbus des FLiP unterwegs in ganz Österreich Fact Sheet

- FLiP2Go: Innovative Finanzbildung für ganz Österreich
- Sieben interaktiv-multimediale Spielstationen in einem Doppeldeckerbus
- Ein Projekt der Sparkassen, Erste Bank und Erste Group zum 200-Jahr Jubiläum
- Rund 100-minütige Spielrunde in zwei Schwierigkeitsstufen: 10 bis 14 Jahre und ab 15 Jahre
- Kapazität bis zu 32 Spielende pro Spielrunde
- Barrierefreie Spielstation für eine/n RollstuhlfahrerIn im Unterdeck
- Bus erstmals ab April 2019 österreichweit unterwegs: Einsatz an allen Wochentagen vor Schulen, auf öffentlichen Plätzen; an Wochenenden Einsatz auf Veranstaltungen möglich
- Prüfung und Freigabe aller Inhalte durch wissenschaftlichen Beirat internationaler ExpertInnen

Die sieben Wissensstationen im FLiP2Go:

1. WeltReise – Globale Produktionsketten und unser Einfluss darauf

Die Spielenden machen eine virtuelle Reise in verschiedene Länder, um die Entstehung von Produkten wie Schokolade, Tablets oder Jeans nachzuvollziehen. Sie lernen globale Produktionsketten kennen und bestimmen mit ihren Entscheidungen den Spielverlauf. So verstehen sie, dass sie mit ihren Entscheidungen Einfluss auf die Produktionsketten und die daran beteiligten Personen nehmen können.



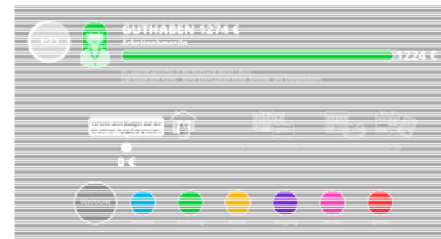
2. WerteKoffer – Preis und Wert

Alle Spielenden müssen sich auf eine Reise vorbereiten, indem sie Dinge von zu Hause und aus dem Kaufhaus in die Koffer packen. Während der Reise werden sie mit Situationen konfrontiert, in denen die Objekte eingesetzt werden können, die in den verschiedenen Situationen von unterschiedlichem Wert sind. So verstehen die Spielenden, dass es unterschiedliche Werte gibt und nicht immer der Preis den Wert bestimmt.



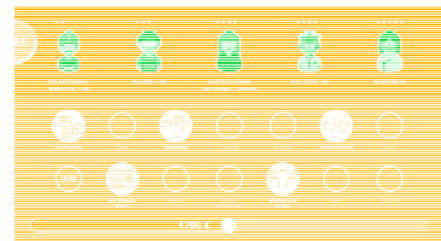
3. AusgabenCheck – Verwaltung des Monatsbudgets

Allen Spielenden wird eine Rolle mit einem bestimmten Haushaltsbudget zugeteilt – von SchülerIn, StudentIn bis ArbeitnehmerIn. Dann müssen die Budgets auf die größten Ausgabengruppen wie Wohnen oder Ernährung aufgeteilt werden, wobei das Budget nicht überzogen werden kann. Die anschließende Auswertung zeigt, wie die eigene Planung sich zum durchschnittlichen Ein-Personenhaushalt Österreichs verhält, wofür wir in Österreich am meisten und am wenigsten ausgeben. Die Wichtigkeit der Budgetplanung erschließt sich den Spielenden so ganz selbstverständlich.



4. Job-O-Mat – Ausbildung und Verdienstmöglichkeiten

Alle Spielenden beantworten Fragen zu ihren Vorlieben, die für die Berufsentscheidung wichtig sind. Auf Basis der Antworten werden jedem oder jeder fünf Berufe vorgeschlagen, über die er oder sie Informationen zu Ausbildung, Arbeitsbedingungen oder Gehaltsniveau erhält.



Die Vorstellungen der Spielenden zu Ausbildung und Gehalt fließen bei der Erstellung einer Shortlist der Berufe ein. Am Ende muss sich aber jeder und jede für einen Beruf entscheiden. Die Spielenden verstehen so, dass Ausbildung in den meisten Fällen notwendig für einen guten Verdienst ist.

5. MarktHandel – Angebot und Nachfrage

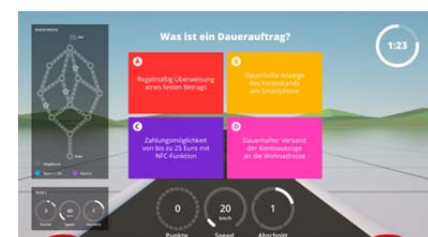
Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von MarktstandlerInnen und nehmen alle Schritte vom Einkauf auf dem Großmarkt, über die Festlegung der Verkaufspreise bis zum Verkauf an KundInnen vor. Unvorhergesehene Ereignisse sorgen für plötzliche Nachfrageänderungen auf dem Markt. Wenn die



Preise zu hoch angesetzt sind, dann werden sich keine KundInnen finden. Fordern die Spielenden zu jedoch zu geringe Preise, so können sie ihre Kosten nicht decken. In zwei Spielrunden lernen die Spielenden hier dadurch, wie Angebot und Nachfrage den Preis bestimmen.

6. FinanzDuell – Nützliche Begriffe

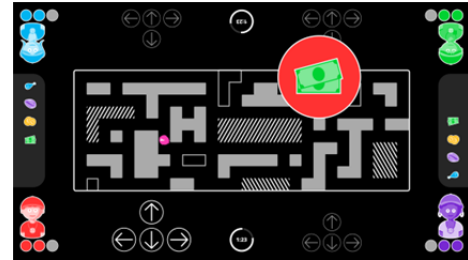
Die Spielenden bestreiten in zwei Teams ein Rennen gegeneinander: Entlang der Rennstrecke tauchen Fragen aus den Bereichen Wohnen, Börse und Bank auf. Bei richtigen Antworten wird ein Team schneller, bei falschen langsamer. So lernen die Spielenden quasi im Vorbeifahren Begriffe und Definitionen kennen, die für ihr Finanzleben nützlich sind.





7. GeldLabyrinth – Geld besser verstehen

Die Spielenden navigieren durch ein Labyrinth zu verschiedenen Objekten, die – wenn sie erreicht werden – ein Video starten. In den Videos werden (je nach Altersstufe) die Entwicklung von Geld bzw. die Geldschöpfung durch die Geschäftsbanken erklärt. Wer



im Labyrinth vom „Schuldenmonster“ gefangen wird, bekommt erst ein neues Spielleben, nachdem er oder sie sich ein Video über die Schuldenkaskade – von der Mahnung bis zur Pfändung – angesehen hat. Somit erfahren die Spielenden hier nicht nur, wie Geld entstanden ist bzw. wie die Geldmenge erhöht wird, sondern auch über die Gefahren der Verschuldung.

Der FLiP2Go Bildungsbus:

Inhalte: Erste Financial Life Park, Wien

Design, Architektur, Software: Jangled Nerves, Stuttgart

Busmodell: Neoplan Skyliner

Gebaut von: MAN Bus Modification Center, Plauen

Betrieb: Dr. Richard, Wien