

Modul 1

Das muss ich auch haben!

Konsum und Werbung

Baustein	Titel	Seite
E1	Einführung Einführung in die Themen/ Vorstellung der modularen Aufbauweise/ Teilnehmerliste als Falle, Mithilfe gern gesehen	7-11
K1	„Wünsche-Spiel“ Sprechen über Kaufen, Konsumieren und Glück/ Was man kaufen kann und was nicht- Konsum und Ethik	12-16
K2	DVD MoneyCare – „Wach auf!“ Vorstellung von drei Kurzfilmen, dabei: Ein Trickfilm mit Rap (Text ist abgedruckt)	17-19
K3	Wünsche und Werbung Wünsche und Bedürfnisse/ Werbung setzt auf Gefühle und Glückserwartungen/ Wie wollen wir leben? Analyse von Werbung und Werbeträgern	20-25
K4	Zustandekommen einer Kaufentscheidung (mit Spiel „Marken und ich) Der Verbraucher im Hirn-Scan/ Beschäftigung mit Zahlen und Fakten zum Thema Werbung/ Lust- und Frustkäufe/ Marken und ich	26-38
K5	Tricks und Irreführung Durchgestrichene Preise, das Handy für 1 €/ Flatrates mit Extrakosten, Rabattaktionen und Aufmacher/ Spiel „Werbung im Alltag“ mit optionalen Erweiterungen	39-44
K6	Gesund essen – Gesund bleiben (mit Wissenstest) Gesunde Ernährung im Werbefocus/ Zusatzstoffe- Zutatenlisten- Läuseleck: Wissenstest für einen guten Appetit!	45-50
K7	Alkohol und Werbung Schüler analysieren den Zeitungsartikel „Werbung erhöht den Alkoholkonsum/ Studie unter Jugendlichen“	51-52
K8	Wissenstest zum Thema „Konsum und Werbung“ Testen von Vorwissen oder Erfolgskontrolle nach der Wissensvermittlung	53-58