

LABBEASY

Gruppe + Spiel

Spiele für ein bewusstes Konsumverhalten

Einleitung.....	Seite 3 - 4
Übersicht	Seite 5
Die Spiele	Seite 6 - 35
Inchy-Ausmalbilder	Seite 36 - 38

DRUCKEINSTELLUNGEN

Bitte den Acrobat Reader zum Drucken verwenden und beachten, dass die Einstellungen „Tatsächliche Größe“ bzw. „Seitenanpassung: keine“ sowie „Hoch-/Querformat automatisch“ ausgewählt sind.

PAPIER & TONER SPAREN

Nur die benötigten Seiten ausdrucken.

COPYRIGHT & LIZENZ

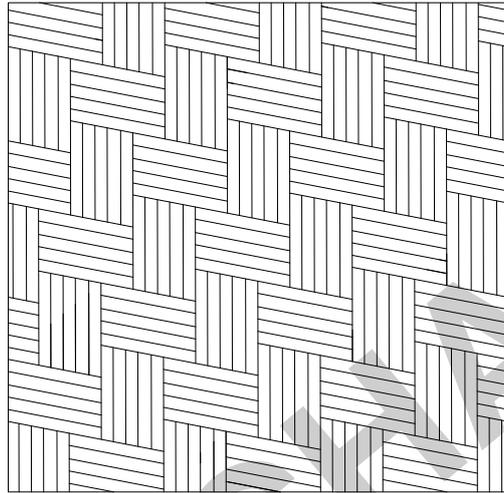
Dieses Material ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte liegen bei Labbé. © Labbé Verlag
Diese PDF-Datei darf nur vom ursprünglichen Käufer verwendet werden und ist nur für den persönlichen Gebrauch und für den eigenen Unterricht bestimmt. Die Weitergabe der PDF-Datei im Kollegium oder an Eltern und Schüler ist nicht erlaubt. Auch das Zurverfügungstellen im Internet oder das Ablegen auf dem Schulserver sind nicht gestattet. Es ist untersagt, die PDF-Datei, Ausdrücke der PDF-Datei sowie daraus entstandene Objekte gewerblich zu nutzen.
LABBÉ GmbH, Walter-Gropius-Str. 16, 50126 Bergheim, Deutschland, E-Mail: hallo@labbe.de



Spiele für ein bewusstes Konsumverhalten

Grundlage für die Reihe Gruppe + Spiel ist, Kindern und Jugendlichen Lösungsmöglichkeiten für verschiedene Konflikt- oder Entscheidungssituation an die Hand zu geben.

Lernen durch Spielen gilt für alle sozialen Bereiche. Durch das Spiel lernen Kinder und Jugendliche ihren Platz in der Gruppe zu finden, miteinander umzugehen, Konflikte respektvoll auszutragen, sich für andere zu interessieren und Lösungswege zu finden.



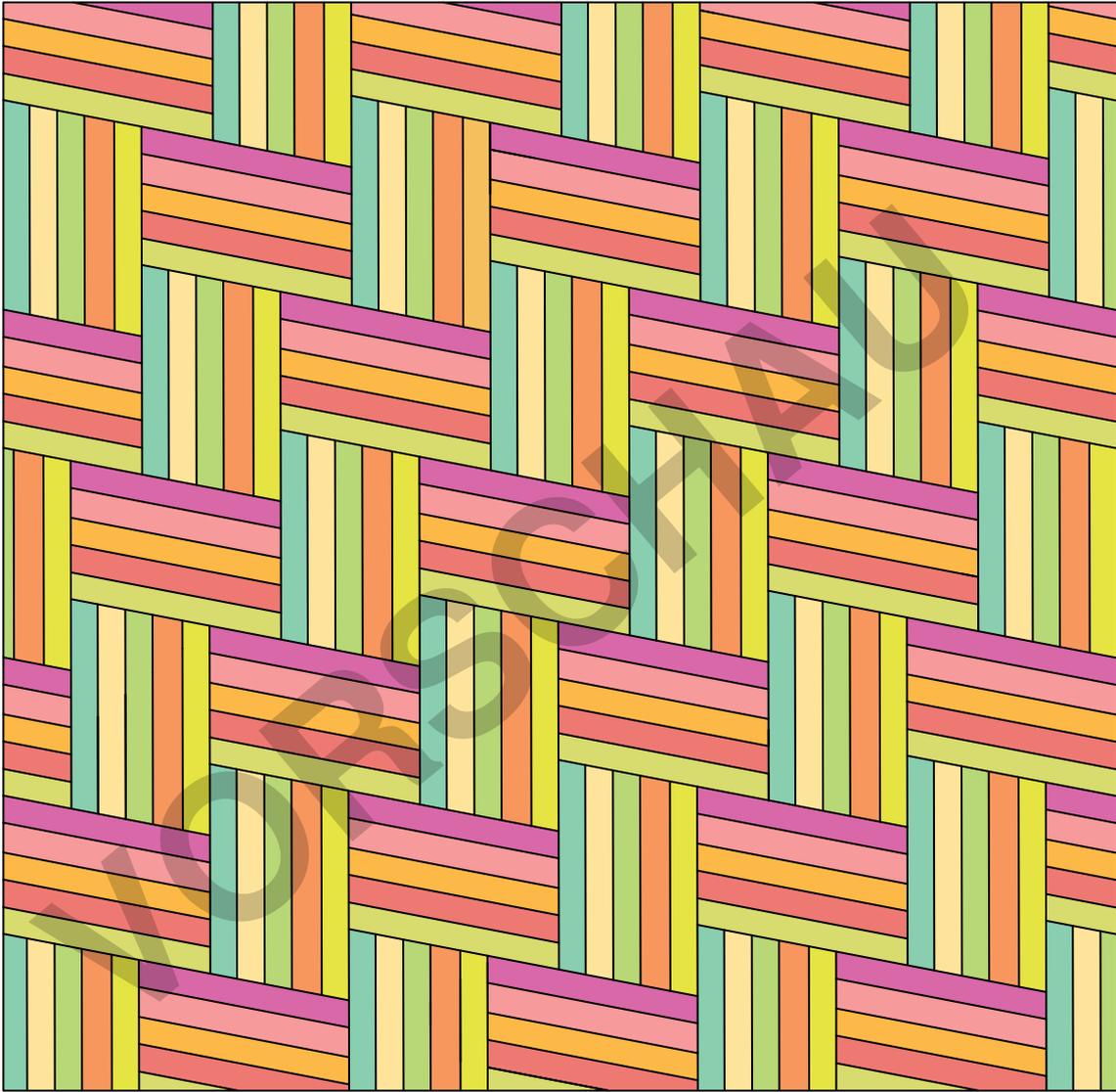
Täglich sind wir mit den Verlockungen des Konsums konfrontiert, ob beim Kauf neuer Dinge oder in Sachen Medienkonsum. Ein gesundes Maß ist schnell überschritten. Deshalb ist es wichtig, ein gesundes und reflektiertes Konsumverhalten zu entwickeln. Die hier gesammelten Spielideen helfen Kindern dabei. Spielerisch setzen sie sich dabei mit Geld und seinem Wert sowie mit Besitztümern und ihrer Bedeutung auseinander, beschäftigen sich mit Alternativen zu Konsum, betrachten Konsum und Werbung kritisch und üben sich im bewussten Konsumieren.

Die Ausmal-Inchies auf den letzten Seiten sind eigens für die Reihe Gruppe + Spiel entwickelt worden - ausgehend von der Idee, dass Ausmalen Stress und negative Stimmungen verringern kann. Sie können optional als "Cool Down" und nach der Hitze des Spielens eingesetzt werden. "Cool Down" ist eine englische Redewendung und bedeutet so viel wie „Aufregung beilegen“. Diese Inchies haben keinen Gegenstandsbezug - es geht hierbei nur um Form, Farbe, Konzentration. Die abstrakten OpArt-Muster erzeugen beim Betrachter überraschende Effekte und optische Täuschungen.

Inchies sind Kunstwerke in Form von Mini-Quadrate, ursprünglich mit einer Kantenlänge von 1 Inch, also 2,54 x 2,54 cm. Heute werden Inchy-Quadrate in allen möglichen Größen gemacht. Nach dem Ausmalen werden sie ausgeschnitten und kachelartig auf einen großen Bogen Papier zu einem gemeinsamen Kunstwerk geklebt - ein ideales Klassenprojekt mit einer großartigen Das-haben-wir-zusammen-gemacht-Wirkung... WOW!

Micha Labbé

Inchy - Bewusstes Konsumverhalten



ÜBERSICHT

Spiele für ein bewusstes Konsumverhalten

1. Anders legen	Seite 6
2. Ausleihe	Seite 7
3. Bitte kauf mir das!	Seite 8
4. Brainstorming	Seite 9
5. Das liebe Geld	Seite 10
6. Einsame Insel	Seite 11
7. Euromünzen	Seite 12
8. Fan sein	Seite 13
9. Geld der Welt	Seite 14
10. Geld-Quiz	Seite 15
11. Geldspielt keine Rolle	Seite 16
12. Ich muss das haben – egal wie!	Seite 17
13. Jetzt neu – unbedingt kaufen!	Seite 18
14. Konsumfreie Freizeit	Seite 19
15. Konsumfreudige Wortketten	Seite 20
16. Kritische Konsumfragen	Seite 21
17. Markenlogos sammeln	Seite 22
18. Münzen ertasten	Seite 23
19. Nachhaltig oder nicht?	Seite 24
20. Nachrichten, die Freude bereiten	Seite 25
21. Schenken ohne Kohle	Seite 26
22. Schlechtes Konsumverhalten	Seite 27
23. Shopping	Seite 28
24. Spitzenverkäufer	Seite 29
25. Sprüche rund ums Geld	Seite 30
26. Standhaft bleiben	Seite 31
27. Streitthemen	Seite 32
28. Vielversprechende Werbung	Seite 33
29. Was kostet wie viel?	Seite 34
30. Wunsch-Artikel	Seite 35



Spiele für ein bewusstes Konsumverhalten

I. Anders legen

Die Gruppe sitzt im Kreis. In der Mitte liegt ein Stück Pappe oder Papier, auf das ein Kreis aufgemalt ist, der in zwei Hälften geteilt ist. Ebenso gut können Sie einen Holz- oder Plastikreifen verwenden. Daneben liegt Spielgeld mit Scheinen und Münzen. Sie beginnen und legen in die eine Kreishälfte einen beliebigen Betrag Spielgeld. Dann wählen Sie ein Kind aus, das denselben Betrag mit anderen Scheinen und/ oder Münzen in die andere Kreishälfte legen soll. Hat es die Aufgabe erfüllt, legt es die Scheine und Münzen beiseite und legt einen neuen Geldbetrag. Es wählt ein Kind aus, das nun diesen Betrag anders legt und dann wiederum einen neuen Betrag zu legen u.s.w.

VORSCHAU



Spiele für ein bewusstes Konsumverhalten

5. Das liebe Geld

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Sie als Spielleitung machen nacheinander verschiedene Aussagen zum Thema Geld. Die Kinder, die sich in der jeweiligen Aussage wiederfinden, stehen kurz auf. Nach einer Weile können auch einzelne Kinder die Aussagen übernehmen.

Hier einige Beispiele:

- Geld ist mir wichtig.
- Ich freue mich immer auf mein Taschengeld.
- Ich habe mir schon mal einen Wunsch von meinem eigenen Geld erfüllt.
- Über mein Taschengeld kann ich frei verfügen.
- Mein Taschengeld reicht nie.
- Ich habe von meinem Geld schon mal etwas für jemand anderen gekauft.
- Wenn ich zu Hause Aufgaben übernehme, bekomme ich Geld dafür.
- Ich bekomme Geld als Belohnung für gute Noten.

Abschließend bietet sich ein Austausch zum Thema Geld und dem Umgang damit an.



Spiele für ein bewusstes Konsumverhalten

9. Geld der Welt

Bringen Sie der Gruppe internationale Münzen verschiedener Währungen mit – je mehr unterschiedliche desto besser. Zusätzlich können Sie die Kinder bitten, Münzen von zu Hause mitzubringen; vielleicht haben die Eltern ja noch welche von einer Urlaubsreise übrig. Gemeinsam betrachten und vergleichen die Kinder die Münzen. Welche sind besonders auffällig? Welche unterscheiden sich deutlich von unseren Euromünzen? Statt Münzen können es auch Scheine oder beides sein.

VORSCHAU



Spiele für ein bewusstes Konsumverhalten

22. Schlechtes Konsumverhalten

Führen Sie mit der Gruppe einen Gesprächskreis zum Thema schlechtes Konsumverhalten. Dabei sammeln die Kinder Dinge, die man am besten überhaupt nicht konsumiert, etwa Zigaretten, solche, die man nur in Maßen konsumieren sollte, weil es einem selbst schadet, wie Süßigkeiten oder Fernsehen und Computerspiele, und Weiteres, bei dem ein bewusster Konsum besser ist im Hinblick auf Umweltschutz und Nachhaltigkeit.

Was den Kindern zu diesen drei Kategorien einfällt, wird schriftlich festgehalten. Anschließend wählt die Gruppe aus. Jeder Kategorie mindestens einen Punkt aus und sammelt Argumente dafür, warum sie dieses Konsumgut nicht – bzw. nur in Maßen – konsumieren wollen.

Hier ein Beispiel zu jeder Kategorie:

Warum man keine Drogen konsumieren sollte:

- es schadet dem Körper
- sie machen süchtig
- Drogen sind gefährlich

Warum man nicht so viel Fernsehen schauen sollte:

- wer viel TV guckt, bewegt sich weniger
- man lässt sich nur berieseln
- Fernsehen ist schlecht für die Konzentration
- man hat weniger Zeit für andere Dinge
- man wird Fernseh-süchtig

Warum man nicht ständig neue Klamotten kaufen sollte, die man gar nicht braucht:

- Kleidung landet zu oft auf dem Müll, obwohl sie noch gut ist
- Alles was unnötig produziert wird, ist schlecht für die Umwelt
- Second-Hand-Kleidung ist besser – es muss nicht immer neu sein
- es kostet zu viel Geld
- billige Kleidung wird oft unter schlechten Arbeitsbedingungen produziert



Spiele für ein bewusstes Konsumverhalten

30. Wunsch-Artikel

Bereiten Sie Bilder von Konsumartikeln vor, die für die Kinder der Gruppe attraktiv sein könnten: Fast Food, Süßigkeiten, süße Getränke, Computerspiele, Handy/ Tablet, aktuell angesagte Markenklamotten und Spielwaren etc. Die Bilder können Sie zum Beispiel aus Prospekten ausschneiden und jeweils auf ein Stückchen Pappe kleben. Sammeln Sie die Bilder in einem Beutel, aus dem dann alle Kinder im Kreis sitzend der Reihe nach eines ziehen.

Hat ein Kind ein Bild gezogen, zeigt es den anderen, was darauf zu sehen ist. Dann beschreibt es, was man damit machen kann und welche Erfahrungen es selbst mit diesem Artikel gemacht hat – vielleicht hat es diesen oder etwas Ähnliches zu Hause? Anschließend soll es den Konsumartikel einordnen: Handelt es sich um etwas, das man bedenkenlos jederzeit und in beliebigem Maße kaufen oder konsumieren kann oder ist es etwas, bei dem ein bewusster Konsum angebracht ist? Seine Einschätzung sollte das Kind kurz begründen – dabei kann sich auch die Gruppe beteiligen.

VORSCHAU

