



TRAINER:INNEN-GUIDE

WORKSHOP-MATERIAL

für die Peer-Scout-Ausbildung der Verbraucherchecker
vom Verbraucherzentrale Bundesverbands e.V.

2. überarbeitete Auflage, Stand: Januar 2024



INHALT

Vorwort	2
Die Verbraucherchecker	3
Inhalt und Aufbau des Trainer:innen-Guides	4
Die vier Handlungsfelder der Verbraucherbildung	4
Erläuterungen zum Modul-Aufbau	5
Allgemeine Lernziele der Peer-Scout-Ausbildung	5
Handwerkszeug für die Peer-Scouts	7
Der Checker-Space	7
Der Action Planner	7
Urheberrechte der bereitgestellten Materialien	8
FAQs rund um die Peer-Scout-Ausbildung	9
Module	11
Start in das, was wir wissen wollen!	11
Lebensmittel-Siegel im Check – Weil wir wissen wollen, was wirklich drin ist	18
Energie! Ressourcen bewusst nutzen – Weil wir wissen wollen, wie ressourcenschonendes Leben geht	35
Cookies aus der Trickkiste – Weil wir wissen wollen, was mit unseren Daten passiert	51
Online-Shopping ohne Fake – Weil wir wissen wollen, wie wir unsere Ausgaben im Griff haben	65
Abgezockt beim Zocken – Weil wir wissen wollen, was hinter In-Game-Käufen und Lootboxen steckt	79
Schnelles Geld oder schnelle Pleite?! – Weil wir wissen wollen, was gute Social-Media-Finanztipps sind	92
Jetzt geht’s richtig los, denn wir wissen was!	108
Impressum	113

VORWORT

Liebe:r Trainer:in,

vielen Dank, dass du die Verbraucherchecker des Verbraucherzentrale Bundesverbands (vzbv) unterstützt!

Dieser Trainer:innen-Guide wiederum wird dich unterstützen, ideenreiche und wissensgeladene Workshops mit Jugendlichen anzuleiten. Er gibt in erster Linie eine Hilfestellung und Übersicht für die Workshops, in denen du Jugendliche zu Peer-Scouts ausbildest. Darin enthalten sind detailliert ausgearbeitete Anleitungen und ausformulierte Arbeitsanweisungen, Zeitangaben für die jeweiligen Einheiten sowie Informationsmaterial und Vorlagen für die Arbeitsphasen.

Mit den Verbrauchercheckern werden junge Menschen niedrigschwellig fit gemacht, Antworten auf Alltagsfragen zu finden und selbst geben zu können. In den Workshop-Einheiten der Peer-Scout-Ausbildung werden daher Fallbeispiele vorgestellt, die typische Situationen beim Einkauf, bei der Nutzung sozialer Medien oder beim Online-Shopping darstellen. Diese werden dann mit konkretem Wissen unterfüttert. Ergänzend dazu lernen die angehenden Peer-Scouts (zukünftig nur noch Peer-Scouts genannt), wie sie das erlangte Wissen an andere weitergeben können – dabei helfen weitere Beispiele, Methoden und Denkanstöße. Die Peer-Scout-Ausbildung verfolgt ganz bestimmte Ziele im Hinblick

darauf, welches Wissen und welche Kompetenzen die Jugendlichen mitnehmen werden. Die eigene Rolle als Verbraucher:innen zu reflektieren und den Stellenwert von Verbraucherschutz für sich selbst zu erkennen, sind zentrale Bestandteile der Ausbildung. Am Ende der Workshops wissen die Peer-Scouts, wo sie zuverlässige Informationen erhalten, wen sie um Rat fragen und wie sie ihr Wissen weitergeben können.

Auf den folgenden Seiten erhältst du als Trainer:in wichtige Informationen zu deinen Aufgaben, den Verbrauchercheckern sowie der Handhabung dieses Guides.

Viel Spaß und Erfolg bei der Umsetzung!

Das Verbraucherchecker-Team

DIE VERBRAUCHERCHECKER

„Schadet mein Video-Stream dem Klima? Was weiß meine Spiele-App über mich? Slow Fashion und vegane Ernährung – bringt das wirklich was? Wie komme ich aus dem teuren Fitnessstudio-Vertrag raus? Ist der Online-Shop so fake wie Glück auf Instagram?“

Diesen Fragen begegnen Jugendliche täglich. Daraus entstand die Idee, junge Menschen als kritische und selbstbestimmte Verbraucher:innen fit zu machen. Als solche sollen sie auch agieren – möglichst unabhängig und auf Augenhöhe. Mit dem Peer-to-Peer-Ansatz verfolgen die Verbraucherchecker unter dem Motto „Weil wir wissen wollen, was wir brauchen, kaufen, essen, tragen...“ genau dieses Ziel.

Jugendliche, die sich für Verbraucherschutzthemen interessieren, erhalten im Rahmen der Peer-Scout-Ausbildung Informationen und Methoden, um eine eigene Aktion zu starten. Das kann eine Awareness-Kampagne sein, um andere für ein Thema zu begeistern und für mehr Durchblick zu sorgen, oder die Gestaltung von Projekttagen an ihrer Schule. Egal, welche Idee die Jugendlichen umsetzen wollen, in der Peer-Scout-Ausbildung erhalten sie das Handwerkszeug dafür.

ZIEL DES PROJEKTS

Junge Menschen erleben ihre Selbstwirksamkeit im Verbraucherschutz. Ihre Erkenntnisse und ihr Wissen geben sie dann an Freund:innen, Familie und Bekannte weiter.



DIE PEER-SCOUTS

- ... werden stark gemacht, kritische und selbstbestimmte Verbraucher:innen zu sein.
- ... können sich unabhängig und auf Augenhöhe zu Verbraucherthemen informieren.
- ... werden selbst zu kompetenten Ansprechpartner:innen für ihr soziales Umfeld (Mitschüler:innen, Freund:innen und Familie).

INHALT UND AUFBAU DES TRAINER:INNEN-GUIDES

DIE VIER HANDLUNGSFELDER DER VERBRAUCHERBILDUNG

Es gibt viele Themen, die Verbraucher:innen beschäftigen. Um Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, reflektierte Konsumententscheidungen zu treffen, hat die Kultusministerkonferenz (KMK) im Jahr 2013 einen Beschluss gefasst, welcher die Verbraucherbildung, also die Vermittlung von Alltagskompetenzen, an Schulen bundesweit regeln soll. Explizit werden dabei auch außerschulische Partner:innen wie die Verbraucherzentrale genannt, um Schulen zu unterstützen. Der vzbv setzt sich dafür ein, dass Verbraucherbildung

verbindlich in allen Bundesländern in den Lehr- und Bildungsplänen verankert wird. Er unterstützt dieses Vorhaben mit verschiedenen Initiativen wie dem Netzwerk Verbraucherbildung, der Auszeichnung Verbraucherschule, dem Materialkompass und den Verbrauchercheckern.

Weitere Informationen zu diesen Angeboten findest du unter verbraucherbildung.de.

Die Konzeption der Peer-Scout-Ausbildung berücksichtigt thematisch die vier Themenbereiche **Medien**, **Ernährung**, **Nachhaltigkeit** und **Finanzen**. In Abbildung 1 werden diese Handlungsfelder, wie sie in der Verbraucherbildung vermittelt werden, dargestellt.

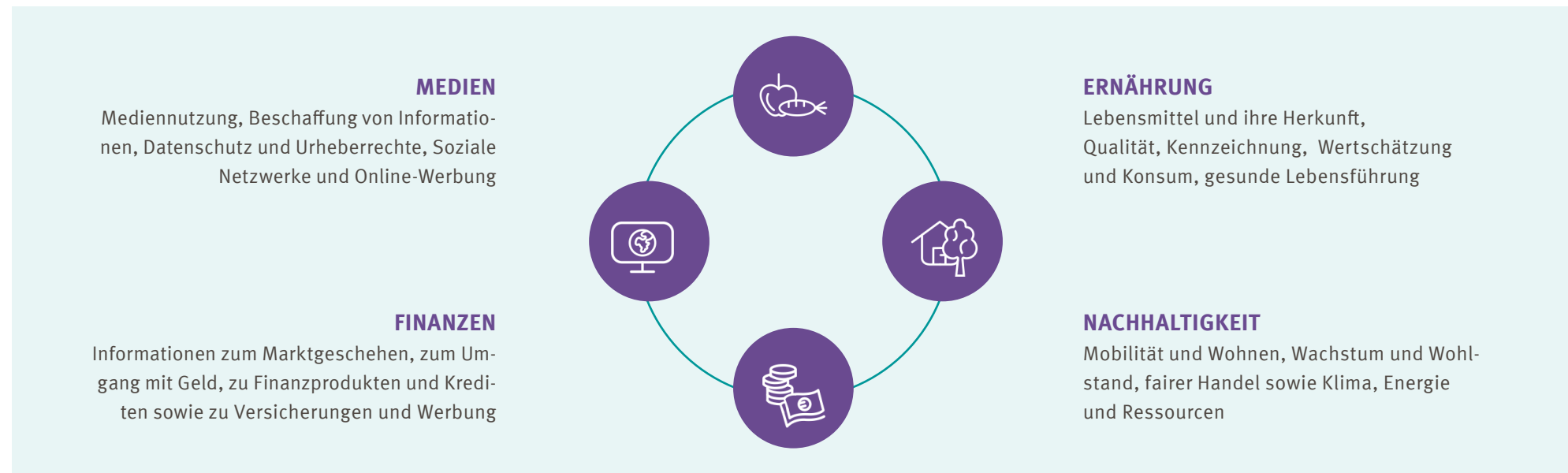


Abb. 1: Die vier Handlungsfelder der Verbraucherbildung

INHALT UND AUFBAU DES TRAINER:INNEN-GUIDES

Für die die Peer-Scout-Ausbildung wurden unterschiedliche Materialien entwickelt, die den Jugendlichen die Themen der Verbraucherbildung näherbringen. Auf der [Verbraucherchecker-Hompage](#) sind diese Materialien (unter anderem Comics, Arbeitsblätter, Präsentationen) hinterlegt und stehen Peer-Scouts und Trainer:innen zur Verfügung.

LERNZIELE UND ERLÄUTERUNGEN ZUM MODUL-AUFBAU

Die Peer-Scout-Ausbildung ist als Workshop-Programm angelegt und hat zum Ziel, dass Jugendliche sich ganz individuell mit den verschiedenen Verbrauchertemen auseinandersetzen, selbstständig dazu recherchieren und deren Stellenwert für sich definieren.

Das Programm funktioniert nach dem Baukasten-Prinzip: Innerhalb von verschiedenen Modulen, die auf je 90 Minuten ausgelegt sind, werden Wissen und Methoden vermittelt. Das Modul „Start in das, was wir wissen wollen!“ markiert den Beginn der Peer-Scout-Ausbildung. Es dient hauptsächlich der Auseinandersetzung mit der individuellen Rolle als Verbraucher:in. Das Modul „Jetzt geht’s richtig los, denn wir wissen was!“ bildet den Abschluss der Ausbildung und bereitet die Peer-Scouts gezielt auf ihre erste eigene Aktion vor. Dazwischen liegen inhaltliche Module, die jeweils ein Handlungsfeld der Verbraucherbildung sowie eine Kompetenz vermit-

eln. Diese inhaltlichen Module bauen nicht aufeinander auf – sie können daher auch in einer anderen Reihenfolge umgesetzt werden.

Der modulare Aufbau ermöglicht es, die Peer-Scout-Ausbildung in unterschiedlichen zeitlichen Rahmen umzusetzen. Je nach Wunsch der Einrichtung, an der die Ausbildung stattfindet, und in Abhängigkeit des gewählten Formats (hybrid oder in Präsenz) können die verschiedenen Module auf mehrere Termine verteilt oder kombiniert an zwei bis drei Projekttagen stattfinden. Jedes Modul ist in vier Einheiten aufgebaut, deren Kombinationsmöglichkeiten vielfältig sind:

EINSTIEG

Die Jugendlichen werden begrüßt, der Modul-Ablauf vorgestellt und eine Warm-up-Methode durchgeführt.

FAKTEN

Mit einem Beispiel-Szenario oder einem kurzen Input-Referat wird in das Modulthema eingeleitet. Die Jugendlichen reflektieren das Thema für sich und sammeln in eigenständiger Recherche Informationen dazu.

METHODEN

Zur Umsetzung eigener Aktionen werden den angehenden Peer-Scouts verschiedene Methoden der Wissensvermittlung aufgezeigt und diese mit ihnen ausprobiert.

ABSCHLUSS

Die Jugendlichen werden angeregt, zum Modulthema erste Ideen für eine eigene Aktion zu entwickeln, sich darüber auszutauschen und Feedback zu geben.

Zentral sind die FAKTEN und METHODEN – sie dürfen keinesfalls fehlen. EINSTIEG und ABSCHLUSS können je nach Rahmenbedingungen angepasst werden.

ALLGEMEINE LERNZIELE DER PEER-SCOUT-AUSBILDUNG

Unabhängig davon, in welchem Format oder welcher zeitlichen Passung die Workshops stattfinden, bilden die Lernziele den Rahmen für die Umsetzung. Sie verdeutlichen den geplanten Lern- und Kompetenzzuwachs für die zukünftigen Peer-Scouts. Es gibt sowohl allgemeine Lernziele als auch konkrete Lernziele für die einzelnen Module.



verbraucherbildung.de/verbraucherchecker

INHALT UND AUFBAU DES TRAINER:INNEN-GUIDES

FÜR DIE AUSBILDUNG ZUM PEER-SCOUT BESTEHEN FOLGENDE ALLGEMEINE LERNZIELE:



DIE PEER-SCOUTS

- ... kennen die Verbraucherchecker und erhalten einen Einblick in die Organisation der Verbraucherzentralen sowie die vier Handlungsfelder der Verbraucherbildung.
- ... reflektieren ihre eigene Rolle als Verbraucher:innen im Alltag.
- ... wissen, wo sie Informations- und Bildungsmaterial zu Verbrauchertemen erhalten.
- ... erschließen sich Methoden, wie sie ihr eigenes Wissen zum Verbraucherschutz an ihr soziales Umfeld weitergeben können.
- ... wenden vielfältige und zielgruppenorientierte Methoden der Wissensvermittlung an.
- ... kennen den Action Planner und seine Funktionen.
- ... entwickeln selbstständig eigene Aktionen zu einem Verbrauchertema.

Der Trainer:innen-Guide ist so konzipiert, dass du als Trainer:in einen guten Überblick über die Module und deren Inhalte bekommst. Symbole helfen bei der Orientierung:



ZIELE geben an, worin der Zweck einer Aufgabenstellung, Methode oder Erläuterung besteht.



INHALT ist zentraler Bestandteil der einzelnen Module. Hier sind konkrete Arbeitsaufträge für Trainer:innen, Hintergrundinformationen, Tipps und Erläuterungen zur Umsetzung der Module beschrieben.

••••• Material (Info- oder Arbeitsblätter, Beispiele), das innerhalb des Trainer:innen-Guides als (Druck-) Vorlage enthalten ist oder auf der Verbraucherchecker-Homepage unter Lehrmaterial in Form digitaler Dateien zur Verfügung steht.

••••• Material (Beamer, WLAN, Stifte, Moderationskarten), das von den Trainer:innen gestellt, organisiert oder vorbereitet wird.

••••• Ausformulierte Aufgabenstellungen und Erklärungen, welche die Trainer:innen an die Peer-Scouts richten, sind mit *kursiver Schrift* angegeben.

••••• Hinweise, Tipps und Hintergrundinformationen sind *kursiv und pink* eingefärbt.



DIGITALE UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN werden zusätzlich angegeben. So wissen die Trainer:innen, worauf bei einer hybriden oder digitalen Peer-Scout-Ausbildung zu achten ist, beispielsweise alternative Umsetzung von Aufgaben sowie Tipps für digitale Tools.



ZEIT mit Minutenangaben gibt Orientierung für die Umsetzung der einzelnen Schritte im Modulverlauf.



MATERIAL-CHECK gibt eine Übersicht der Materialien, die für die einzelnen Einheiten benötigt werden. Dabei handelt es sich um

••••• Material (Info- oder Arbeitsblätter, Beispiele), das innerhalb des Trainer:innen-Guides als (Druck-) Vorlage enthalten ist oder auf der Verbraucherchecker-Homepage unter Lehrmaterial in Form digitaler Dateien zur Verfügung steht.

••••• Material (Beamer, WLAN, Stifte, Moderationskarten), das von den Trainer:innen gestellt, organisiert oder vorbereitet wird.



verbraucherbildung.de/lehrrmaterial

VORBEREITUNG DER PEER-SCOUT-AUSBILDUNG

Eine gute Vorbereitung ist essenziell für eine gelungene Umsetzung des Workshop-Programms. Als Trainer:in solltest du dabei folgende Punkte und entsprechende Zeit einplanen:

VORHERIGE ABSPRACHEN MIT DEM LERNORT

Vor jedem Workshop findet ein Vorab-Gespräch zwischen den Trainer:innen und dem Lernort statt. Mit Hilfe eines Vorab-Fragebogens werden unter anderem Informationen zur Terminabstimmung (Kontakt Daten, Datum und Uhrzeit der Ausbildung, Anfahrt) und Rahmenbedingungen (Räumlichkeiten, technische Ausstattung, Gruppengröße) erfasst. Weiter wird die inhaltliche und methodische Gestaltung (Themen- und Methodenwahl) festgelegt und das Vorwissen der Gruppe abgeklärt.

ANPASSEN DER MODULINHALTE UND PRÄSENTATIONEN

Nachdem mit dem Lernort besprochen wurde, welche Themen behandelt werden und welche Rahmenbedingungen bestehen, bereitest du die Workshops vor und passt die Präsentationen an.

Im Guide findest du alle Informationen zum Ablauf und auf der [Homepage der Verbraucherchecker](#) alle Power-Point-Präsentationen mit Sprechtexten für die Trainer:innen sowie Arbeitsblätter zu den Modulen.

EIGENRECHERCHE IM CHECKER-SPACE

Als Trainer:in kannst und musst du kein Expertenwissen zu allen Themen haben, aber du kannst dich vorbereiten. Mithilfe der Materialien im Checker-Space kannst du dir selbstständig neues Wissen aneignen oder es nach Bedarf erweitern.

Es ist außerdem sinnvoll, dass du dich selbstständig mit den Methoden beschäftigst, die Bestandteil der Workshops sind. Das kann über Tutorials geschehen, zum [Beispiel zur Infografik-Gestaltung](#), mit denen du selbst Infografiken erstellen kannst. Auch hierzu finden sich Hilfestellungen im Checker-Space.

MATERIALBESCHAFFUNG

Aus den Vorgesprächen mit den Lernorten ergibt sich, welche Materialien, dazu zählen Stifte, Papier oder ausgedruckte Arbeitsblätter, benötigt werden. Als Trainer:in kannst und musst du nicht alle Materialien bereitstellen. Für die Bereitstellung der Materialien ist es wichtig im Vorfeld rechtzeitig mit den Lernbegleiter:innen an den Lernorten zu sprechen. Sie können gegebenenfalls die Materialien zur Verfügung stellen und/oder ausdrucken.

Fehlt es an Technik und/oder Zugang zum Internet, müssen vorab die Recherchetexte ausgedruckt werden. Dies kann ebenfalls der Lernort übernehmen.

HANDWERKSZEUG FÜR DIE PEER-SCOUTS

Die Workshops bilden den Startpunkt für die Jugendlichen, um eigene Aktionen zu entwickeln. Für die Umsetzung nach der Ausbildung können die Peer-Scouts den Action Planner und die umfangreichen Materialien im Checker-Space nutzen.

DER CHECKER-SPACE

Bereits während der Ausbildung haben die Peer-Scouts über die [Homepage der Verbraucherchecker](#) die Möglichkeit, auf den [Checker-Space](#) zuzugreifen.



verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checkerspace

Der Checker-Space ist eine strukturierte Sammlung von Informations- und Bildungsmaterialien der Verbraucherzentralen. Auf dieser Rechercheplattform finden die Jugendlichen nach Themen sortiert Videoclips, Artikel, ausgearbeitetes Lernmaterial, Podcasts und Quizze sowie eine Übersicht vielfältiger Methoden. Diese können sie nutzen, um sich selbst neues Wissen anzueignen und Material finden, dass sie direkt für ihre eigenen Aktionen nutzen können.

DER ACTION PLANNER

Für die Peer-Scouts stellt der Action Planner eine wichtige Unterstützung bei der Planung und Durchführung ihrer Aktionen dar. Er kann in gedruckter und digitaler Form genutzt werden. Auf Anfrage versendet das Verbraucherbildungsteam die entsprechende Anzahl an Exemplaren an die Lernorte.

Der Action Planner ist gefüllt mit Informationen und Checklisten, die den Jugendlichen helfen, strukturiert vorzugehen und wichtige Schritte der Planung von Aktionen zu erinnern.



Quelle: KF Education

URHEBERRECHTE DER BEREITGESTELLTEN MATERIALIEN

Für die im Projekt erstellten Bildungsmaterialien gilt die CC BY-SA 4.0 Lizenz. Hierbei handelt es sich um eine Open Educational Resources Lizenz, die es – unter bestimmten Bedingungen – erlaubt, bestehende Materialien zu bearbeiten und weiter zu verwenden. Konkret gilt hier:

- Das Material darf **in jedwedem Format oder Medium vervielfältigt und weiterverbreitet werden.**
- Das Material darf für beliebige Zwecke **verändert, bearbeitet, und mit anderen Materialien kombiniert werden.**

DIES GILT NUR, wenn bei der Verteilung und Bearbeitung der **Urheber (Verbraucherzentrale)** genannt wird, das Material dieselbe **CC-Lizenz behält** und alle vorgenommenen **Änderungen kenntlich gemacht** werden.

Die Bildungsmaterialien des Projekts Verbraucherchecker sind immer mit dem Logo der Verbraucherzentrale und dem Förderlogo des Mittelgebers BMUV versehen. Diese **Logos** sind als Marken geschützt, dürfen also nicht verändert werden.

Beispiel für Lizenztext:



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz. Der Verbraucherzentrale Bundesverband muss als Quelle genannt und die oben genannte Creative Commons-Lizenz verwendet werden. Lizenztext unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

FAQ RUND UM DIE PEER-SCOUT-AUSBILDUNG

WER SIND DIE PEER-SCOUTS?

Zu Peer-Scouts können sich Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von ungefähr 15 bis 20 Jahren ausbilden lassen. Das Alter und die Vorerfahrung sind dabei nicht entscheidend. Wer Spaß daran hat, sich mit Alltagsfragen zum Verbraucherschutz zu beschäftigen und gern andere informieren oder beraten möchte, ist herzlich eingeladen, an den Workshops der Verbraucherchecker teilzunehmen.

WO KANN ICH DIE WORKSHOPS ANBIETEN?

Die Peer-Scout-Ausbildung kann an Schulen und in außerschulischen Jugendfreizeiteinrichtungen angeboten werden.

IN WELCHEM FORMAT SETZE ICH DIE PEER-SCOUT-AUSBILDUNG UM?

In welchem Format und zeitlichem Rahmen die Peer-Scout-Ausbildung angeboten werden kann, ist beispielsweise abhängig von den Lernorten (Schule oder Jugendfreizeiteinrichtung), möglichen Zeitfenstern und der technischen Ausstattung. Hier sind vorab individuelle Absprachen mit den Einrichtungen ratsam.

WIE KONTAKTIERE ICH SCHULEN UND AUSSERSCHULISCHE JUGENDFREIZEITEINRICHTUNGEN?

Interessierte Lehrer:innen und Pädagog:innen aus Schulen und Jugendfreizeiteinrichtungen haben die Möglichkeit, sich direkt beim Verbraucherchecker-Team mit einer Jugendgruppe anzumelden. Wir vermitteln den Kontakt zwischen Lerngruppe und Trainer:innen. Zusätzlich können Trainer:innen – mit Einbindung des Projektteams – auch eigene Kontakte zu Schulen und Jugendfreizeiteinrichtungen nutzen, selbständig für die Peer-Scout-Ausbildung werben und diese vor Ort umsetzen. Für alle weiteren Fragen steht dir das Verbraucherchecker-Team gerne zur Verfügung.

WO ERHALTE ICH INFORMATIONS- UND WERBEMATERIAL FÜR DAS PROJEKT VERBRAUCHER-CHECKER?

Um für die Peer-Scout-Ausbildung zu werben oder darüber zu informieren, stehen allen Trainer:innen Flyer, Sticker, Infoblätter und Erklärvideos zur Verfügung. Die Druckerzeugnisse können über die Internetseite verbraucherchecker.de nach Verfügbarkeit bestellt werden.



verbraucherbildung.de/verbraucherchecker

MODUL I:

Start un das, was wir wissen wollen!

Meine Rolle als Verbraucher:in

Das Modul: „Start in das, was wir wissen wollen!“ bildet den **Einstieg in die Peer-Scout-Ausbildung**. Dabei setzen sich die Peer-Scouts zunächst damit auseinander, wann sie in ihrem persönlichen Alltag Verbraucher:innen sind.

Anschließend stellen ihnen die Trainer:innen die Inhalte und Ziele der Verbraucherchecker vor und geben einen Einblick in den Verbraucherschutz und die Arbeit der Verbraucherzentrale.

Im Methoden-Teil lernen die Peer-Scouts den Action Planner, seinen Aufbau und Nutzen für ihre möglichen eigenen Aktionen kennen.

Abschließend geben die Peer-Scouts mit Hilfe der „Fünf-Finger“-Methode ein Feedback zum Modul und gleichwohl einen Ausblick auf das, was sie sich von der Ausbildung wünschen.



DIE PEER-SCOUTS

- ... kennen das Bildungsangebot der Verbraucherchecker.
- ... wissen um die Aufgaben des Verbraucherschutzes und der Verbraucherzentrale.
- ... reflektieren ihre eigene Rolle als Verbraucher:innen im Alltag.
- ... kennen den Action Planner und seine Funktionen.

MODUL I: Start in das, was wir wissen wollen!

Einstieg



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Überblick**, was in diesem Modul thematisiert wird und wie die Peer-Scout-Ausbildung insgesamt aufgebaut ist.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts, stellen sich vor und geben einen kurzen Abriss zum Ablauf:

Warm-up: „Ich bin Checker:in in ...“ und „Mein Alltag als Verbraucher:in“

Fakten: Vorstellung der Verbraucherchecker, Einblick in die Arbeit der Verbraucherzentrale

Methode: Aktionen planen mit dem Action Planner

Abschluss: Fünf-Finger-Methode

Hinweis: Die komplette Präsentation für das Modul: Start in das, was wir wissen wollen steht den Trainer:innen auf [verbraucherbildung.de/lehmaterial](https://www.verbraucherbildung.de/lehmaterial) zum Download zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Start in das, was wir wissen wollen
- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard



ZIELE

Das Warm-up dient dem **Kennenlernen** sowie dem Bewusstmachen eigener Fähigkeiten der Peer-Scouts.



ZEIT

10 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die Warm-up-Methode: „Ich bin Checker:in in ...“ ein.

Hintergrund-Info: Die Peer-Scouts bringen bereits Kompetenzen mit. Diese für sich und für die Gruppe zu verdeutlichen, ist Ziel dieser Methode. Indem die Peer-Scouts eine Eigenschaft über sich selbst schriftlich festhalten, setzen sie sich bewusst mit ihren eigenen Fähigkeiten auseinander.

MODUL I:

Start in das, was wir wissen wollen!

Einstieg



Sprechtext (Vorschlag): „Um optimal in die gemeinsame Arbeit starten zu können, stellt euch bitte kurz vor. Nehmt euch dazu Moderationskarten und einen Stift zur Hand, überlegt, worin ihr Checker:innen seid - egal in welchem Bereich - und schreibt eine Eigenschaft auf. Schreibt euren Namen ebenfalls auf eine Moderationskarte.

Bei den Moderationskarten achtet darauf: maximal drei Zeilen, größere Schrift und lesbar für alle.

Wenn ihr euch vorstellt, nennt euren Namen und eure Checker:in-Qualität.“

- Die Trainer:innen geben die Moderationskarten und Stifte aus.
- Nach ein bis drei Minuten schauen die Trainer:innen, wie weit die Peer-Scouts mit ihren Notizen sind und leiten in die Vorstellung im Plenum ein.
- Nach spätestens fünf Minuten bitten die Trainer:innen die ersten Teilnehmenden sich vorzustellen. Die weitere Vorstellung geht reihum.

Tipp: Für die Präsentation bietet es sich an, auf Pinnwand/ Tafel/ Whiteboard die Überschrift „Ich bin Checker:in in ...“ zu schreiben oder mit Papier anzupinnen. Die Vorlage ist in der Präsentation: Start in das, was wir wissen wollen sowie im Anhang dieses Moduls enthalten. Die Peer-Scouts können ihre Namen auf Krepp-Klebeband schreiben.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise draw.kits.blog. Hierzu muss vorab die Überschrift „Ich bin Checker:in in...“ eingefügt werden. Hier sollten die Trainer:innen entsprechend Vorbereitungszeit einplanen. Die Peer-Scouts können ihre Namen und Eigenschaften auf dem Board einfügen.



MATERIAL-CHECK

- Pinnwand/ Tafel/(digitales) Whiteboard mit Überschrift „Ich bin Checker:in in ...“
- Moderationskarten
- Stifte
- Magnete/Krepp-Klebeband

MODUL I:

Start in das, was wir wissen wollen!

Einstieg



ZIELE

Mit dieser Aufgabe wird das **Bewusstsein** der Peer-Scouts darüber aktiviert, in wie vielen Alltagssituationen sie Verbraucher:innen sind.



ZEIT

20 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die Übung „Mein Tag als Verbraucher:in“ ein. Hierzu legen sie Klebezettel und Stifte aus. Die Peer-Scouts überlegen in dieser Aufgabe, welche verschiedenen Produkte und Dienstleistungen sie in ihrem Tagesablauf nutzen und ordnen diese anschließend in die Grafik „Mein Alltag als Verbraucher:in“ ein.

Sprechtext (Vorschlag): „Zusammen mit dem Film-Gymnasium Potsdam haben wir ein Video produziert, das deutlich macht, in welchen Situationen wir Verbraucher:innen sind.“

Die Trainer:innen das Video „Wann bin ich Verbraucher:in?“ ab.

Hinweis: Das Video „Wann bin ich Verbraucher: in?“ ist unter dem Link <https://www.youtube.com/watch?v=NByVvaS7vJc> zu erreichen - dieses am besten vorab in einem Browser öffnen. Die Vorlage für das Plakat: Mein Tag als Verbraucher:in ist in der Präsentation: Start in das, was wir wissen wollen und im Action Planner enthalten.

Sprechtext (Vorschlag): „Geht für euch selbst einen typischen Tag aus eurer Woche durch. Überlegt, welche Produkte und Dienstleistungen ihr an einem Tag verwendet und zu welcher Tageszeit ihr diese am häufigsten nutzt. Macht euch gern im Action Planner auf den Seiten 6 und 7 eure Stichpunkte.“

Die Trainer:innen bitten die Peer-Scouts ihre Notizen vorzustellen und sammeln diese auf dem digitalen Plakat „Mein Tag als Verbraucher:in“.

Sprechtext (Vorschlag): „Wie ihr an der Übersicht „Mein Tag als Verbraucher:in“ sehen könnt, gibt es im Grunde keinen Moment am Tag, an dem ihr nicht Verbraucher:innen seid. Ihr putzt Zähne (Zahnpasta und Bürste), checkt die ersten Nachrichten auf dem Smartphone, streamt Musik auf dem Weg zur Schule und so weiter.“



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Start in das, was wir wissen wollen
- WLAN-Anschluss, um Video-Clip abzuspielen
- Plakat: Mein Tag als Verbraucher:in (digital)
- Klebezettel
- Stifte

MODUL I: Start in das, was wir wissen wollen!

Einstieg



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise draw.kits.blog. Hierzu muss vorab die Grafik „Mein Alltag als Verbraucher:in“ eingefügt werden. Die Peer-Scouts können anschließend das Whiteboards nutzen und die Produkte und Dienstleistungen in Schrift oder Bild einfügen.

Fakten



ZIELE

In diesem Abschnitt wird das Programm der **Verbraucherchecker vorgestellt**, ein Einblick in die Arbeit der Verbraucherzentrale gegeben und die Frage geklärt, was Verbraucherschutz ist.

ZEIT

20 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen stellen mit Hilfe eines Video-Clips und eines Inputs die Arbeit der Verbraucherzentrale und die Aufgaben des Verbraucherschutzes vor. Sie geben Informationen zum Aufbau des Workshop-Programms und beantworten offene Fragen.

Hinweis: In der Präsentation: Start in das, was wir wissen wollen ist die Verlinkung zum Video-Clip: Was macht die Verbraucherzentrale? enthalten sowie unter folgendem Link abrufbar: https://www.youtube.com/watch?v=G1DB_79Hv30 - am Besten schon vorab in einem Browser öffnen.

Sprechtext (Vorschlag): „Verbraucherchecker ist ein Bildungsangebot der Verbraucherzentrale. Was die Verbraucherzentrale so macht und was bei den Verbrauchercheckern passiert, erfahrt ihr jetzt.“



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Start in das, was wir wissen wollen
- WLAN-Anschluss, um Video-Clip abzuspielen

MODUL I:

Start in das, was wir wissen wollen!

Methoden



ZIELE

In diesem Abschnitt wird der **Action Planner**, sein Aufbau und der Nutzen für die Peer-Scouts vorgestellt.



ZEIT

15 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen zeigen den Action Planner und stellen ihn mit Hilfe des Videos „Mein Action Planner“ vor.

Hinweis: Der Action-Planner kann unter [verbraucherbildung.de/lehmaterial](https://www.verbraucherbildung.de/lehmaterial) runtergeladen werden. Die Verlinkung zum Video: Mein Action Planner ist in der Präsentation: Start in das, was wir wissen wollen enthalten sowie unter <https://www.youtube.com/watch?v=AXAh7QYOqZA> abrufbar.

Sprechtext (Vorschlag): „Ziel der Peer-Scout-Ausbildung ist es, euch mit Fakten und Kompetenzen fit zu machen, eure eigenen Aktionen zum Verbraucherschutz zu planen. Der Action Planner unterstützt euch dabei. Wie dieser aufgebaut ist, zeigt euch das folgende Video.“

Damit sich die Peer-Scouts selbstständig mit dem Action Planner beschäftigen können, geben die Trainer:innen folgende Aufgabe: „Im Action Planner findet ihr unter der Überschrift ICH BIN EIN: E CHECKER: IN IN ... verschiedene Felder: „Verbraucherchecker-Peer-Scout sein heißt für mich“ oder „Welches Thema interessiert dich besonders und warum?“. Überlegt euch, was es für euch bedeutet, ein Peer-Scout zu sein. Für welche Themen interessiert ihr euch? Notiert eure Gedanken und Ideen im Action Planner. Findet euch anschließend in Kleingruppen zusammen und tauscht euch über eure Ergebnisse aus.“

Die Ergebnisse aus den Gruppen werden kurz vorgestellt und abschließend den Trainer:innen zusammengefasst.



Der Action-Planer wird digital vorgestellt.

Für die Gruppenarbeit müssen (vorab) Breakout-Sessions angelegt werden.



MATERIAL-CHECK

- Action Planner
- WLAN-Anschluss, um Video-Clip abzuspielen
- Stifte

- digitaler Action Planner

MODUL I: Start in das, was wir wissen wollen!

Abschluss



ZIELE

Abschließend geben die Peer-Scouts eine Rückmeldung zum Modul sowie einen **Ausblick**, was sie sich weiterhin von der Peer-Scout-Ausbildung wünschen.



ZEIT

20 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die „Fünf-Finger-Methode“ ein.

Hintergrund-Info: Diese Methode ist auf die Workshops angepasst. In diesem Modul dient sie als erstes Fazit und Ausblick auf die Peer-Scout-Ausbildung. Im Modul: Jetzt gehts richtig los, denn wir wissen was! ist sie als Rückblick angelegt. Die Vorlage dazu befindet sich in der Präsentation: Start in das, was wir wissen wollen.

Sprechtext (Vorschlag): „Zum Abschluss gebt bitte ein Feedback zu diesem Modul. Nehmt euch dazu ein Blatt Papier und zeichnet mit einem Stift eure Hand nach. Abschließend schreibt jeweils an Daumen, Zeigefinger, Mittelfinger, Ringfinger und kleinen Finger sowie auf eure Handfläche eure Antworten zu folgenden Fragen: Daumen: Was war super? | Zeigefinger: Was habe ich gelernt? | Mittelfinger: Was kann verbessert werden? | Ringfinger: Was nehme ich mit (positiv oder negativ)? | Kleiner Finger: Was kam zu kurz? | Handfläche: Was wünsche ich mir vom weiteren Workshop-Verlauf? Stellt anschließend eure beschrifteten Hände im Plenum vor.“

Nach spätestens fünf Minuten bitten die Trainer:innen die ersten Peer-Scouts, ihr Feedback im Plenum vorzustellen. Die Trainer:innen fassen die Rückmeldungen zusammen, bedanken sich und beenden das Modul.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise draw.kits.blog/. Vorab legen sie digitale Handumrisse für alle Peer-Scouts an. Die Peer-Scouts wählen sich eine Hand aus und beschriften sie entsprechend der Fragen.



MATERIAL-CHECK

- DIN-A4-Papier
- Stifte

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check – Weil wir wissen wollen, was wirklich drin ist

Das Modul: Lebensmittel-Siegel im Check befasst sich mit dem **Thema Gütesiegel und Kennzeichnungen am Beispiel von Lebensmitteln**. Die Jugendlichen beschäftigen sich dabei mit nationalen und internationalen Gütesiegeln, indem sie sich mit deren Kriterien auseinandersetzen.

Im Einstieg prüfen die Peer-Scouts zunächst, welche Kenntnisse sie bereits zum Thema haben. Weiter besprechen sie mit den Trainer:innen, wie Gütesiegel und Lebensmittelkennzeichnungen einzuschätzen sind, welchen Zweck sie haben und welche Rolle

sie in der Werbung für Produkten spielen.

Im Methoden-Teil lernen die Peer-Scouts ein Grafikdesign-Programm kennen, das sie nutzen können, um zum Beispiel eine Infografik für eine eigene Aktion zu erstellen.

Mit einem kurzen Blitzlicht können die Jugendlichen abschließend über ihren Lernerfolg des Moduls berichten.



DIE PEER-SCOUTS

- ... reflektieren für sich den Stellenwert von Gütesiegeln und Kennzeichnungen in ihrem Alltag.
- ... kennen ausgewählte nationale und internationale Gütesiegel für Lebensmittel und deren Kriterien.
- ... kennen die Bedeutung von Gütesiegeln und Kennzeichnungen für Werbezwecke.
- ... lernen Grundlagen des Grafikdesigns kennen.
- ... entwickeln mit Hilfe eines Grafikprogramms eine eigene Infografik.

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Einstieg



ZEIT

5 Minuten



ZIELE

Der Comic bildet den **Einstieg** in das Modul, indem sich die Peer-Scouts erste Gedanken zum Thema machen.



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts und zeigen den Comic: „Anna steht im Supermarkt“.

Sprechtext (Vorschlag): „Bitte betrachtet einmal den hier vorliegenden Comic. Was seht ihr? Um welches Thema dreht sich dieser Comic? Erkennt ihr euch selbst darin wieder? Was hat die Situation mit Verbraucherschutz zu tun?“

Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldung der Peer-Scouts und erklären kurz das dem Comic zugrundeliegende Szenario: „*Anna steht im Supermarkt. Sie hat sich für ihren Einkauf das Ziel gesetzt, nur noch gesunde und nachhaltige Produkte zu kaufen. Sie weiß, dass viele Produkte entsprechend gekennzeichnet sind. Sie geht mit ihrem Wagen los und merkt schnell, dass es eine Vielzahl an Kennzeichnungen gibt und sie eigentlich nicht weiß, was diese bedeuten.*“

Hintergrund-Info: Das Szenario steht stellvertretend für ein Beispiel aus dem Alltag von Verbraucher:innen. Auf den Comic wird in der Feedback-Methode noch einmal Bezug genommen. Das Comic ist in der Präsentation: Lebensmittel-Siegel im Check enthalten und kann als extra Datei über den [Checker-Space](#) heruntergeladen werden.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Lebensmittel-Siegel im Check
- Comic: Anna steht im Supermarkt
- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Einstieg



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Überblick**, was in diesem Modul thematisiert wird und welche Methode sie kennenlernen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen geben einen kurzen Abriss zum Ablauf der Einheit:

Warm-up zum Thema Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln

Fakten: Kennenlernen ausgewählter nationaler und internationaler Gütesiegel

Methode: Grafikdesign-Programm kennenlernen und Übung zur Gestaltung einer Infografik

Abschluss: Blitzlicht – Was ich mir von heute mitnehme...

Hinweis: Die komplette Präsentation für das Modul: Lebensmittel-Siegel im Check steht den Trainer:innen auf verbraucherbildung.de/lehmaterial zum Download zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Lebensmittel-Siegel im Check
- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard



ZIELE

Das **Warm-up** dient dazu, eine erste Übersicht der Gütesiegel und Kennzeichnungen im Bereich Lebensmittel zu erhalten, ein Bewusstsein für die Vielzahl an Labels zu schaffen und selbst zu reflektieren, was sie über Siegel wissen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die **Warm-up**-Methode: „Touch Blue“ in der Variation mit Gütesiegeln und Kennzeichnungen ein.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Lebensmittel-Siegel im Check

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Einstieg



Hintergrund-Info: Für diese Aufgabe ist ein beschreibbarer Untergrund nötig, wie ein Flipchart, eine Tafel, ein Whiteboard oder eine Papierrolle. Darauf soll eine Tabelle mit vier Spalten abgebildet sein. Die Vorlage „Beispiel: Gütesiegel-Tabelle: Lebensmittel“ befindet sich in der Präsentation: Lebensmittel-Siegel im Check sowie im Anhang dieses Moduls. Die Tabelle am Besten möglichst groß und gut erkennbar aufhängen oder digital an einem Whiteboard/Active Board anzeigen.

Bei dieser Aufgabe wird auf einen „aha“-Effekt abgezielt: Die Peer-Scouts kennen womöglich viele Gütesiegel und Kennzeichnungen aus ihrem Alltag und einigen vertrauen sie. Aber kennen sie die zugrundeliegenden Qualitätskriterien? Die Überschriften der Spalten 2 bis 4 werden daher nach und nach – mit Nennung der Aufgabe – aufgedeckt.

Sprechtext (Vorschlag): „Zum Aufwärmen folgt in den nächsten Minuten ein Bewegungsspiel. Ihr erhaltet insgesamt drei Aufgaben. Hierzu liegt eine Tabelle mit Bildern bereit, auf denen ihr Gütesiegel und Kennzeichnungen sowie drei weitere Spalten findet. Nehmt euch jetzt bitte alle einen Stift zur Hand.

a) Die erste Aufgabe: Kreuzt in der ersten Spalte alle Gütesiegel und Lebensmittelkennzeichnungen an, die ihr schon mal gesehen habt. [Wenn alle Peer-Scouts ihre Kreuze gemacht haben, geht es zur nächsten Aufgabe.]

b) Zweite Aufgabe: Kreuzt nun in der zweiten Spalte alle Gütesiegel und Kennzeichnungen an, denen ihr euer Vertrauen schenkt. [Wenn alle Peer-Scouts ihre Kreuze gemacht haben, geht es zur nächsten Aufgabe.]

c) Dritte Aufgabe: Kreuzt jetzt in der dritten Spalte alle Gütesiegel und Kennzeichnungen an, von denen ihr die Gütekriterien kennt.

Die Trainer:innen bedanken sich bei den Peer-Scouts und werten kurz die Ergebnisse der Tabelle aus.



MATERIAL-CHECK

- Gütesiegel-Tabelle: Lebensmittel
- eventuell Stifte

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Einstieg



INHALT

Tipp: Wenn die technischen Mittel es zulassen, kann diese Übung auch mit dem Whiteboard <https://draw.kits.blog/> und unter Verwendung von mobilen Endgeräten umgesetzt werden. Siehe Tipp zur digitalen Umsetzung.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise <https://draw.kits.blog/>. Dort hinterlegen sie eine Tabelle mit den digitalen Abbildungen der Gütesiegel und Kennzeichnungen von Lebensmitteln. Die Peer-Scouts machen entsprechend der Aufgabenstellung ihre digitalen Kreuze.

Fakten



ZIELE

Die Trainer:innen erläutern kurz die **Bedeutung von Siegeln und Kennzeichnungen** für Werbezwecke.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen fassen zusammen, dass es eine Vielzahl an Gütesiegeln und Lebensmittelkennzeichnungen gibt.

Sprechtext (Vorschlag): „Gütesiegel dienen zur Information der Verbraucher:innen, sofern diese wissen, welche Kriterien ihnen zugrunde liegen. Sie werden aber auch zur besseren Vermarktung von Produkten genutzt. Beispielhaft dafür sind Produkte, die mit vegan, vegetarisch, Tierwohl oder recyclebar deklariert sind. Dabei handelt es sich um Themen, die für viele Verbraucher:innen wichtig sind und die in die Kaufentscheidung mit einfließen. Produkte mit diesen Siegeln können daher auf Verbraucher:innen attraktiv wirken. Um eine bewusste Kaufentscheidung zu treffen, ist es wichtig, Gütesiegel und Kennzeichnungen einschätzen zu können und diese von unternehmenseigenen Logos zu unterscheiden. Dafür ist es nötig zu wissen, was hinter diesen Labels steckt und wer diese verantwortet.“



MATERIAL-CHECK

- kein Materialbedarf

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Fakten



ZEIT

15 Minuten



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten ein **Arbeitsblatt** mit der Aufgabe, zu Qualitätsmerkmalen von Gütesiegeln und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln recherchieren.



INHALT

Die Peer-Scouts erarbeiten selbstständig Merkmale und Gütekriterien eines ausgewählten Siegels beziehungsweise einer Lebensmittelkennzeichnung.

Sprechtext (Vorschlag): „Findet euch in Kleingruppen zusammen. Sucht euch aus der Übersicht des Warm-ups ein Gütesiegel oder eine Lebensmittelkennzeichnung aus und nehmt euch dazu das entsprechende Arbeitsblatt. Dort findet ihr Fragen, zu denen ihr euch Notizen machen könnt.

Für die Gütesiegel und Kennzeichnungen stehen euch Informationsmaterialien auf dem Checker-Space zur Verfügung. Nutzt diese, um euch genauer über euer gewähltes Siegel beziehungsweise eure Kennzeichnung zu informieren.

Im Anschluss werdet ihr euch in neuen Kleingruppen zusammenfinden und eure Ergebnisse austauschen“

Hinweis: Die Arbeit- und Lösungsblätter stehen unter verbraucherchecker.de/lehmaterial zum Download bereit und zur Ansicht im Anhang dieses Moduls. Es bietet sich an, mit den jeweiligen Einrichtungen abzusprechen, dass diese gegebenenfalls Kopien der Arbeitsblätter bereitstellen.

Hinweis: Die Quellen der Informationsmaterialien zu Gütesiegeln und Kennzeichnungen verweisen in der Regel auf Internetseiten der Verbraucherzentrale oder auf [siegelklarheit.de](https://www.siegelklarheit.de). In einzelnen Fällen werden direkt Unternehmens-Webseiten benannt. Dadurch soll verdeutlicht werden, dass bestimmte Siegel und Kennzeichnungen von Unternehmen selbst stammen.



MATERIAL-CHECK

- Arbeitsblatt: Lebensmittel-Siegel im Check (Anzahl ist abhängig von Gruppengröße)

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Fakten



Die Peer-Scouts finden sich in neuen Gruppen zusammen, bei denen jedes Siegel mindestens einmal vertreten ist und tauschen ihre Ergebnisse aus. Abschließend fassen die Trainer:innen noch einmal die Ergebnisse im Plenum zusammen.



Die Trainer:innen erstellen vorab Breakout-Sessions, in denen die Kleingruppen arbeiten können. Das Arbeitsblatt wird den Peer-Scouts digital zur Verfügung gestellt. Um sich Notizen zu machen, benötigen die Peer-Scouts einen Zettel und einen Stift oder müssen vorab ein Textdokument auf ihrem Endgerät öffnen.

Methoden



ZIELE

Um ihre Aktionen zu planen, lernen die Peer-Scouts Methoden kennen, um ihr Wissen weiterzugeben. Ein Beispiel sind Infografiken. Die **Grundlagen des Grafikdesigns** werden ihnen hier vorgestellt.



ZEIT

10 Minuten



INHALT

Sprechtext (Vorschlag): „Lasst uns jetzt in den Methoden-Teil übergehen. Kennzeichnungen und Gütesiegel werden in der Regel von den Verbraucher:innen durch ihre auffällige Gestaltung wahrgenommen. Auch in anderen Kontexten, zum Beispiel wenn ihr eure eigenen Aktionen plant, können Infografiken nützlich sein. Diese könnt ihr zum Beispiel mit einem Grafikprogramm wie Excalidraw erstellen. Worauf ihr bei der Gestaltung von



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Lebensmittel-Siegel im Check

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Methoden

INHALT

Infografiken achten solltet und welche Funktionen Excalidraw hat, erfahrt ihr jetzt.“

Hinweis: Das Verlinkung zum Erklärvideo: Wie erstelle ich eine Infografik? ist in der Präsentation: Lebensmittel-Siegel im Check enthalten und kann unter <https://www.youtube.com/watch?v=MoZi2zc2qH4> angeschaut werden - am Besten vorab im Browser öffnen.

ZIELE

Mit dem Grafikprogramm Excalidraw erproben sich die Peer-Scouts in der **Erstellung einer Infografik** mit Hilfe der von ihnen zuvor erarbeiteten Fakten.

INHALT

Sprechtext (Vorschlag): „Bei der Ergebnispräsentation habt ihr zu den von euch ausgewählten Gütesiegeln und Lebensmittelkennzeichnungen bereits zentrale Informationen präsentiert. Im Folgenden könnt ihr euch daran erproben, mit Hilfe des Grafikprogramms diese Informationen in einer Infografik darzustellen.“

Die Trainer:innen stellen die Methoden-Aufgabe vor.

Sprechtext (Vorschlag): „Geht auf <https://draw.kits.blog/>. Nehmt die von euch zusammengestellten Informationen und gestaltet damit eine Infografik. In erster Linie geht es darum, dass ihr euch ausprobiert und das Programm kennenlernt. Kehrt für diese Aufgabe gern in eure Originalgruppe zurück.“

MATERIAL-CHECK

- Erklärvideo: Wie erstelle ich eine Infografik?
- WLAN-Anschluss zum Abspielen des Video-Clips

ZEIT

20 Minuten

MATERIAL-CHECK

- WLAN
- PCs, Tablets oder Smartphones

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Methoden



INHALT

Die Trainer:innen geben den Peer-Scouts Zeit, offene Fragen zu klären.

Tipp: Nicht in allen Einrichtungen ist WLAN frei zugänglich oder die Nutzung von Smartphones oder Tablets möglich. Der Zugang zum Internet sowie die Nutzung mobiler Endgeräte ist vorab mit den Einrichtungen zu klären. Die Grafiken können auch analog im Action Planner skizziert werden.



ZIELE

Die Peer-Scouts haben **erste Erfahrungen mit dem Grafik-Programm** gesammelt, indem sie eine eigene Infografik erstellen. Im Plenum können sie sich drüber austauschen und Fragen stellen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Peer-Scouts präsentieren ihre Ergebnisse.

Sprechtext (Vorschlag): „Stellt bitte eure Ergebnisse vor. Es ist nicht wichtig, ob ihr fertig geworden seid. Vielmehr dient eure Präsentation dem Austausch. Wie habt ihr die Arbeit mit dem Programm empfunden? Was gefällt euch gut? Wo hattet ihr Schwierigkeiten? “

Die Trainer:innen bedanken sich für die Präsentationen und motivieren die Peer-Scouts, sich im Nachgang dieses Moduls mit der Erstellung von Infografiken zu beschäftigen.



MATERIAL-CHECK

- PCs, Tablets oder Smartphones & Beamer

MODUL II: Lebensmittel-Siegel im Check

Methoden



INHALT



Für die Gruppenarbeit müssen vorab Breakout-Sessions angelegt werden.
Zum Teilen der Ergebnisse kann die entsprechende Funktion des Videokonferenz-Tools genutzt werden.

Abschluss



ZIELE

Mit der abschließenden Blitzlicht-Methode fassen die Peer-Scouts wichtige **Erkenntnisse** dieses Moduls selbst zusammen und machen noch einmal deren Bedeutung für sich klar.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen beenden das Modul mit der Blitzlicht-Methode.

*Sprechtext (Vorschlag): „Abschließend noch eine Blitzlicht-Runde. Beantwortet die folgende Frage in einem Satz: **Erinnert euch an das Szenario mit Anna und ihrem Wunsch, mit Hilfe von Gütesiegeln und Kennzeichnungen nachhaltige Lebensmittel einzukaufen. Anna hat schnell feststellen müssen, dass sie sich wenig mit Gütekriterien auskennt. Wenn ihr für euch die Erkenntnisse aus diesem Modul zusammenfasst, welchen Rat würdet ihr Anna mitgeben? Oder worauf werdet ihr achten, wenn ihr das nächste Mal in einen Supermarkt geht?**“*

Die Trainer:innen fassen die Rückmeldungen zusammen, bedanken sich und beenden das Modul.



MATERIAL-CHECK

- kein Materialbedarf

“ICH BIN CHECKER:IN IN...”

Vorlage für Warm-Up-Methode zu individuellen Checker-Eigenschaften

„Ich bin
Checker:in
in ...“

„WEIL WIR WISSEN WOLLEN, WAS WIRKLICH DRIN IST“

Comic-Vorlage zum Szenario „Anna steht im Supermarkt“





Szenario:

„Anna steht im Supermarkt. Sie hat sich für ihren Einkauf das Ziel gesetzt, nur noch gesunde und nachhaltige Produkte zu kaufen. Sie weiß, dass viele Produkte entsprechend gekennzeichnet sind. Sie geht mit ihrem Wagen los und merkt schnell, dass es eine Vielzahl an Kennzeichnungen gibt und sie eigentlich nicht weiß, was diese bedeuten.“



GÜTESIEGEL-TABELLE: LEBENSMITTEL

Vorlage für Warm-Up-Methode zu Gütesiegeln und Kennzeichnungen

Siegel / Kennzeichnung	Dieses Siegel / diese Kennzeichnung habe ich schon öfter gesehen:	Diesem Siegel / dieser Kennzeichnung schenke ich Vertrauen:	Ich kenne die Kriterien zu diesem Siegel / dieser Kennzeichnung:
 <p>FAIRTRADE Das Siegel für fairen Handel</p>			
			
			
 <p>Dieses Produkt stammt aus einem teilnehmenden Betrieb der</p> <p>INITIATIVE TIERWOHL</p> <p>initiative-tierwohl.de</p>			

ARBEITS- UND LÖSUNGSBLÄTTER

Nutri-Score

Arbeitsblatt



Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln

Recherchiert im Checker-Space*!



Nutri-Score

Diese Kennzeichnung macht es möglich, den Nährwert von Lebensmitteln zu vergleichen.

Für welche Lebensmittel bzw. Produkte wird das Siegel/die Kennzeichnung genutzt?	
Welche Regeln/Kriterien/Qualitätsmerkmale müssen für das Siegel/die Kennzeichnung eingehalten werden?	
Wer kontrolliert, dass die Regeln/Kriterien/ Qualitätsmerkmale wirklich eingehalten werden?	
In welchen Ländern oder für wen gilt das Siegel/die Kennzeichnung?	

Bildquelle: <https://www.bmel.de>

*<https://www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space>

Lösungsblatt



Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln



Nutri Score

Diese Kennzeichnung macht es möglich, den Nährwert von Lebensmitteln zu vergleichen.

Für welche Lebensmittel bzw. Produkte wird das Siegel/die Kennzeichnung genutzt?	Der Nutri-Score ist insbesondere für die Kennzeichnung von verarbeiteten und verpackten Lebensmitteln gedacht. Dabei werden Lebensmittel einer Produktkategorie miteinander verglichen. So kann zum Beispiel eine Salami-Pizza mit einer Gemüse-Pizza oder ein Nuss-Müsli mit Schoko-Frühstücksflocken verglichen werden, aber nicht Zitronenlimonade mit Erdbeerjoghurt.
Welche Regeln/Kriterien/Qualitätsmerkmale müssen für das Siegel/die Kennzeichnung eingehalten werden?	Der Nutri-Score wird für jedes Lebensmittel berechnet. Dabei wird die Menge verschiedener Inhaltsstoffe in 100 Gramm bzw. 100 Milliliter eines Produkts ermittelt. Auf der einen Seite werden Kalorien und Nährstoffe einbezogen, die negative Auswirkungen auf die Gesundheit haben können, beispielsweise der Energiegehalt, Zucker, gesättigte Fettsäuren und Salz (Natrium). Auf der anderen Seite werden Eigenschaften des Produkts berücksichtigt, die eine positive gesundheitliche Wirkung haben können, z. B. Ballaststoff- und Eiweißgehalt sowie der Anteil an Obst, Gemüse, Hülsenfrüchten, Nüssen und Raps-, Oliven- und Walnussöl. Für die verschiedenen Inhaltsstoffe gibt es Punkte, die eine Gesamtpunktzahl ergeben. Aus dieser Gesamtpunktzahl ergibt sich die Bewertung auf der Skala von grün und „A“ bis rot und „E“.
Wer kontrolliert, dass die Regeln/Kriterien/ Qualitätsmerkmale wirklich eingehalten werden?	Die Santé publique France hat den Nutri-Score als Marke registrieren lassen und gibt vor, unter welchen Bedingungen er verwendet werden darf. Bislang kontrolliert die Santé publique, ob französische Hersteller den Nutri-Score richtig berechnet haben. In Deutschland gibt es bis jetzt noch keine derartige Kontrollstelle. Das Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL) arbeitet daran, eine einzurichten.
In welchen Ländern oder für wen gilt das Siegel/die Kennzeichnung?	Der Nutri-Score ist eine freiwillige Lebensmittel-Kennzeichnung. Hersteller innerhalb der EU-Länder können diese für ihre Produkte verwenden. Entscheidet sich ein Unternehmen für den Nutri-Score, so verpflichtet es sich, das für alle Produkte einer Marke zu tun. Hersteller können sich also nicht einzelne Lebensmittel aussuchen, die sie mit dem Nutri-Score kennzeichnen, zum Beispiel nur die mit grünem A und B.

Bildquelle: <https://www.bmel.de>

Textquelle: <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/lebensmittel/kennzeichnung-und-inhaltsstoffe/nutriscore-das-bedeutet-die-kennzeichnung-76209>

ARBEITS- UND LÖSUNGSBLÄTTER

EU-Bio-Siegel

Arbeitsblatt



Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln

Recherchiert im Checker-Space*!



EU-Bio-Logo

Das Siegel besteht aus einem stilisierten Blatt auf grünem Hintergrund. Zu dem Logo gehören zusätzlich die Angabe der Codenummer der Öko-Kontrollstelle und die Herkunftsangabe der Zutaten (z.B. EU-Landwirtschaft, Nicht-EU-Landwirtschaft).

Für welche Lebensmittel bzw. Produkte wird das Siegel/die Kennzeichnung genutzt?	
Welche Regeln/Kriterien/Qualitätsmerkmale müssen für das Siegel/die Kennzeichnung eingehalten werden?	
Wer kontrolliert, dass die Regeln/Kriterien/ Qualitätsmerkmale wirklich eingehalten werden?	
In welchen Ländern oder für wen gilt das Siegel/die Kennzeichnung?	

*<https://www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space>

Bildquelle: https://agriculture.ec.europa.eu/farming/organic-farming/organic-logo_de

Lösungsblatt



Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln

EU-Bio-Logo

Das Siegel besteht aus einem stilisierten Blatt auf grünem Hintergrund. Zu dem Logo gehören zusätzlich die Angabe der Codenummer der Öko-Kontrollstelle und die Herkunftsangabe der Zutaten (z.B. EU-Landwirtschaft, Nicht-EU-Landwirtschaft).*

Für welche Lebensmittel bzw. Produkte wird das Siegel/die Kennzeichnung genutzt?	Es gilt für alle verpackten Bio-Nahrungsmittel in der Europäischen Union bzw. die in der EU produziert werden. Produkte aus Nicht-EU-Ländern können das EU-Bio-Logo beantragen sowie unverpackte Bio-Produkte.
Welche Regeln/Kriterien/Qualitätsmerkmale müssen für das Siegel/die Kennzeichnung eingehalten werden?	<ul style="list-style-type: none"> • Es dürfen keine chemisch-synthetischen Pflanzenschutz- und Düngemittel bei der Produktion/Herstellung eingesetzt werden. Tieren muss eine bestimmte Fläche zur Verfügung stehen (Milchkuh = 6 m², Legehennen = 0,17 m², Zuchtschweine = 2,5 bis 6 m²)* und ausreichend Auslaufmöglichkeiten vorhanden sein. • Das Futter für die Tiere muss aus biologischem Anbau stammen. • Der Antibiotika-Einsatz darf nur zu medizinischen Zwecken genutzt werden. • Produkte dürfen nicht mit Gentechnik hergestellt werden. • Mindestens 95 Prozent der Lebensmittelzutaten eines Produkts müssen aus ökologischer Herkunft stammen.
Wer kontrolliert, dass die Regeln/Kriterien/ Qualitätsmerkmale wirklich eingehalten werden?	<p>Eine Übersicht über in Deutschland zugelassene Öko-Kontrollstellen gibt es auf dem Portal des Bundesministeriums für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL).</p> <p>Beispiel: ARS PROBATA GmbH Berlin (Zugelassen für die Kontrollbereiche: Landwirtschaftliche Erzeugung; Herstellung verarbeiteter Lebensmittel)</p> <p>Die Zusammensetzung der Codenummer für eine in Deutschland zugelassene Kontrollstelle lautet: DE-ÖKO-XXX. Dabei steht „DE“ für Deutschland und „XXX“ für die dreistellige Kennziffer der Kontrollstelle.</p>
In welchen Ländern oder für wen gilt das Siegel/die Kennzeichnung?	Die Kennzeichnung ist verpflichtend in allen Ländern der EU.

Quellen
https://agriculture.ec.europa.eu/farming/organic-farming/organic-logo_de
<https://www.bmel.de/DE/themen/landwirtschaft/oeologischen-landbau/eu-bio-logo.html>
<https://www.verbraucherzentrale-hessen.de/feature/wichtige-bio-oeo-siegel-ueberblick>

ARBEITS- UND LÖSUNGSBLÄTTER

Fairtrade

Arbeitsblatt

Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln

Lösungsblatt

Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln

Recherchiert im Checker-Space*!



Fairtrade

Siegelinhaber ist der Dachverband FLO e. V. (Fairtrade Labeling Organizations International). Er entwickelt die Kriterien für den Fairen Handel, auf deren Basis das Siegel vergeben wird. Nationale Mitgliedsorganisationen, wie zum Beispiel TransFair e.V. in Deutschland, vermarkten das Siegel.



Fairtrade

Siegelinhaber ist der Dachverband FLO e. V. (Fairtrade Labeling Organizations International). Er entwickelt die Kriterien für den Fairen Handel, auf deren Basis das Siegel vergeben wird. Nationale Mitgliedsorganisationen, wie zum Beispiel TransFair e.V. in Deutschland, vermarkten das Siegel.

Für welche Lebensmittel bzw. Produkte wird das Siegel/ die Kennzeichnung genutzt?	
Welche Regeln/Kriterien/Qualitätsmerkmale müssen für das Siegel/ die Kennzeichnung eingehalten werden?	
Wer kontrolliert, dass die Regeln/ Kriterien/ Qualitätsmerkmale wirklich eingehalten werden?	
In welchen Ländern oder für wen gilt das Siegel/ die Kennzeichnung?	

Für welche Lebensmittel bzw. Produkte wird das Siegel/ die Kennzeichnung genutzt?	Das Fairtrade-Siegel steht für fair angebaute und gehandelte Produkte, bei denen alle Zutaten zu 100 Prozent unter Fairtrade-Bedingungen gehandelt und physisch zurück verfolgbar sind, wie zum Beispiel bei Kaffee oder Bananen. Bei Monoprodukten wie Kaffee muss die Zutat unter Fairtrade-Bedingungen gehandelt sein. Bei Mischprodukten muss der Fairhandelsanteil mind. 20% betragen, wie z.B. bei Schokolade. Fair gehandelte Mischprodukte sind gekennzeichnet durch einen schwarzen Pfeil neben dem Fairtrade-Siegel.
Welche Regeln/Kriterien/Qualitätsmerkmale müssen für das Siegel/ die Kennzeichnung eingehalten werden?	Ziel von Fairtrade ist es, Handelsbedingungen für benachteiligte landwirtschaftliche Produzent:innen und Arbeiter:innen in Entwicklungsländern zu verbessern. Die Produzent:innen sollen zum Beispiel von fairen Preisen und der Sicherung langfristiger Handelsbeziehungen profitieren. Um eine Fairtrade-Zertifizierung zu erhalten, müssen Produzent:innen, Händler:innen und Unternehmen soziale, ökologische und wirtschaftliche Standards einhalten. Das bedeutet zum Beispiel, dass ein Mindestlohn gezahlt wird und Kinderarbeit verboten ist.
Wer kontrolliert, dass die Regeln/ Kriterien/ Qualitätsmerkmale wirklich eingehalten werden?	Die Zertifizierung wird von FLOCERT, der internationalen Zertifizierungsstelle von Fairtrade sowie einigen nationalen Fairtrade-Organisationen durchgeführt.
In welchen Ländern oder für wen gilt das Siegel/ die Kennzeichnung?	Das Fairtrade-Siegel gilt weltweit. In vielen Ländern gibt es Ableger von Fairtrade International. In Deutschland ist das Fairtrade Deutschland.

Bildquelle: www.fairtrade-deutschland.de

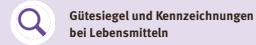
*<https://www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space>

Quellen
www.fairtrade-deutschland.de
<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/lebensmittel/lebensmittelproduktion/fair-lebensmittel-das-bedeutet-die-label-s8796>
<https://www.fairtrade-deutschland.de/>

ARBEITS- UND LÖSUNGSBLÄTTER

Initiative Tierwohl

Arbeitsblatt



Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln

Recherchiert im Checker-Space*!



Initiative Tierwohl

Das ist ein branchenübergreifendes Bündnis aus Landwirtschaft, Fleischwirtschaft und Lebensmitteleinzelhandel – also ein von Wirtschaftsunternehmen entwickeltes Siegel.

Für welche Lebensmittel bzw. Produkte wird das Siegel/die Kennzeichnung genutzt?	
Welche Regeln/Kriterien/Qualitätsmerkmale müssen für das Siegel/die Kennzeichnung eingehalten werden?	
Wer kontrolliert, dass die Regeln/Kriterien/ Qualitätsmerkmale wirklich eingehalten werden?	
In welchen Ländern oder für wen gilt das Siegel/die Kennzeichnung?	

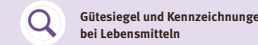
Bildquelle: <https://initiative-tierwohl.de/>

*<https://www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space>

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. – Stand: 15.12.2023

CC BY-SA 4.0: Urheberrecht unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Lösungsblatt



Gütesiegel und Kennzeichnungen bei Lebensmitteln

Initiative Tierwohl

Das ist ein branchenübergreifendes Bündnis aus Landwirtschaft, Fleischwirtschaft und Lebensmitteleinzelhandel – also ein von Wirtschaftsunternehmen entwickeltes Siegel.



Für welche Lebensmittel bzw. Produkte wird das Siegel/die Kennzeichnung genutzt?	Dieses Siegel wird für unverarbeitetes Fleisch von Schweinen, Masthühnern, Puten und Rindern genutzt. Es gilt auch für bearbeitete und verarbeitete Fleischprodukte.
Welche Regeln/Kriterien/Qualitätsmerkmale müssen für das Siegel/die Kennzeichnung eingehalten werden?	<p>Alle teilnehmenden Schweine-, Geflügel- und Rinder bzw. Milchviehhaltenden Betriebe müssen verpflichtende Grundanforderungen erfüllen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherstellung der gesetzeskonformen Haltung der Tiere • Durchführung von Stallklima- und Tränkwasserchecks • In der Schweinemast muss zudem „10% mehr Platzangebot“ und „ständiger Zugang zu Raufutter“ umgesetzt werden. <p>Darüber hinaus sind weitere Maßnahmen umzusetzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie z.B. zusätzliches organisches Beschäftigungsmaterial oder Scheuermöglichkeit • Alle Geflügelhalter müssen zusätzlich zu den Grundanforderungen ihren Tieren ein größeres Platzangebot und zusätzliches Beschäftigungsmaterial anbieten.
Wer kontrolliert, dass die Regeln/Kriterien/ Qualitätsmerkmale wirklich eingehalten werden?	Es überprüfen Zertifizierungsstellen im Auftrag der Initiative Tierwohl in regelmäßigen Audits die Einhaltung der Tierwohlkriterien. Alle Teilnehmer:innen werden mindestens zweimal jährlich überprüft, einmal davon unangekündigt.
In welchen Ländern oder für wen gilt das Siegel/die Kennzeichnung?	Es gilt in Deutschland für alle Betriebe, die an dem Programm Initiative Tierwohl teilnehmen. Bei Geflügel (Hähnchen, Pute) aber ist eine Teilnahme von Betrieben aus dem Ausland möglich.

Quellen

https://www.verbraucherzentrale.nrw/sites/default/files/migration_files/media240147A.pdf

<https://initiative-tierwohl.de/>

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. – Stand: 15.12.2023

CC BY-SA 4.0: Urheberrecht unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen – Weil wir wissen wollen, wie ressourcenschonendes Leben geht

Das Modul: Energie! Ressourcen bewusst nutzen befasst sich mit dem Thema **Energienutzung und seinen Dimensionen** – von Klimaschutz bis Energiekrise und Finanzierung. Die Peer-Scouts tauschen sich dabei zunächst über ihr bestehendes Wissen und den Stellenwert aus, den dieses Thema für sie persönlich hat.

In Gruppenarbeiten bearbeiten die Peer-Scouts gezielt die Themen Energie- und Wassersparen im Alltag. Sie recherchieren eigenständig zu diesen Themen und tragen die für sie wichtigen Informationen zusammen.

Im Methoden-Teil lernen die Peer-Scouts die Grundlagen der Videoclip-Gestaltung kennen und erproben selbstständig, einen kurzen Info-Clip zu erstellen. Dabei greifen sie die Ergebnisse ihrer Recherche auf.

Abschließend geben sie mit der „Rucksack und Müll-eimer“-Methode Feedback darüber, welche Tipps zum Energiesparen sie mitnehmen werden.



DIE PEER-SCOUTS

- ... reflektieren für sich den Stellenwert nachhaltiger Energienutzung im Alltag.
- ... recherchieren selbstständig zu einem Energiesparthema ihrer Wahl.
- ... lernen Grundlagen der Video-Gestaltung kennen.
- ... erstellen einen kurzen Video-Clip zu einem Thema ihrer Wahl.

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Einstieg



ZIELE

Der Comic bildet den **Einstieg** in das Modul, indem sich die Peer-Scouts erste Gedanken zum Thema machen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts und zeigen den Comic: „Anna und ihre erste Wohnung“.

Sprechtext (Vorschlag): „Bitte betrachtet einmal den hier vorliegenden Comic. Was seht ihr? Um welches Thema dreht sich dieser Comic? Erkennt ihr euch selbst darin wieder? Was hat die Situation mit Verbraucherschutz zu tun?“

Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldung der Peer-Scouts und erklären kurz das dem Comic zugrundeliegende Szenario: „Anna wohnt seit einem Jahr in ihrer ersten eigenen Wohnung. Gerade flattern die ersten Abrechnungen für Strom, Wasser und Heizung in ihren Briefkasten. Sie muss einiges nachzahlen und fragt sich nun, wie sie zukünftig Energie sparen kann.“

Hintergrund-Info: Das Szenario steht stellvertretend für ein Beispiel aus dem Alltag von Verbraucher:innen. In dem Comic wird dargestellt, dass Anna bisher unbedacht mit ihrem Strom-, Gas- und Wasserverbrauch umgegangen ist. Das Comic ist in der Präsentation: Energie-Ressourcen bewusst nutzen enthalten und kann als extra Datei über den [Checker-Space](#) heruntergeladen werden.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Energie - Ressourcen bewusst nutzen
- Comic: Anna und ihre erste Wohnung
- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Einstieg



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Überblick**, was in diesem Modul thematisiert wird und welche Methode sie kennenlernen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Jugendlichen und geben einen kurzen Abriss zum Ablauf der Einheit:

- Warm-up** zum individuellen Energielevel und zu Wünschen für dieses Modul
- Fakten:** Energienutzung und Wasserverbrauch mit Plenumsdiskussion
- Methode:** Grundlagen Videoclip-Gestaltung inkl. Erstellung eines kurzen Clips
- Abschluss:** Rucksack und Mülleimer – Was ich mitnehme und was nicht...

Hinweis: Die komplette Präsentation für das Modul: Energie! Ressourcen bewusst nutzen steht den Trainer:innen auf verbraucherbildung.de/mehrmaterial zum Download zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Energie - Ressourcen bewusst nutzen
- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard



ZIELE

Das **Warm-up** dient der Erkenntnis, dass Energie nicht nur auf die Versorgung mit Strom, Wasser und Gas beschränkt ist.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die Warm-up-Methode: „Energielevel“ ein. Sie verweisen dabei auf eine aufgezeichnete Batterie.



MATERIAL-CHECK

- Tafel/ Whiteboard
- Stifte

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Einstieg



Tipp: Für diese Aufgabe ist ein beschreibbarer Untergrund nötig, beispielsweise ein Flipchart, eine Tafel, ein Whiteboard oder eine Papierrolle. Es bietet sich an, vorab eine Batterie auf den gewählten Untergrund zu malen. Die Vorlage „Mein Energielevel“ befindet sich in der Präsentation: Energie-Ressourcen bewusst nutzen sowie im Anhang dieses Moduls.

Sprechtext (Vorschlag): „Bevor dieses Modul inhaltlich startet, blicken wir auf eure individuelle Energie. Wo liegt euer individuelles Energielevel in diesem Moment? Die Frage bezieht sich dabei ausschließlich darauf, wie fit ihr euch gerade fühlt. Kommt gern nach vorne und markiert auf der angezeichneten Batterie, wie „energiegeladen“ ihr gerade seid.“

Die Trainer:innen werten die Ergebnisse aus, bedanken sich bei den Peer-Scouts und geben eine weitere Frage ins Plenum.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise <https://draw.kits.blog/>. Dort zeichnen sie im Voraus eine Batterie an. Die Peer-Scouts setzen entsprechend der Aufgabenstellung ihre digitalen Markierungen.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Energie - Ressourcen bewusst nutzen
- Abbildung: Mein Energielevel

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Fakten



ZIELE

Mit Fragen zu eigenen Erfahrungen beim Energiesparen werden die Peer-Scouts direkt in das Thema eingebunden. Mit der Präsentation ihrer Ergebnisse bringen sich alle auf den **gleichen Kenntnisstand**.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten mit Blick auf das Beispiel-Szenario in eine Plenumsrunde zu bisherigen Erfahrungen und Stellenwert des Energiesparens ein.

Sprechtext (Vorschlag): „Energiesparen ist heute mehr denn je ein wichtiges Thema – aus finanzieller Sicht und mit Blick auf den Klimawandel. In den nächsten Minuten könnt ihr vorstellen, inwieweit das ein Thema für euch ist und welche Tipps ihr zum Energiesparen kennt. Habt ihr euch bereits mit dem Thema Energiesparen auseinandergesetzt? Was glaubt ihr, an welchen Stellen in eurem Alltag könntet ihr Energie sparen und wo gibt es möglicherweise Grenzen?“

Die Trainer:innen fassen die Ergebnisse kurz zusammen.

Hintergrund-Info: Die Frage zielt darauf ab, das Bewusstsein der Jugendlichen zu öffnen, dass im Alltag zu verschiedenen Gelegenheiten verschiedene Arten von Energie benötigt werden. Auch der Verbrauch selbst kann überdacht werden: Sei es im Haushalt, indem beispielsweise Ladegeräte aus der Steckdose gezogen werden, wenn sie nicht benutzt werden oder bei der eigenen Mobilität, indem man mit Rad oder ÖPNV statt mit dem Auto unterwegs ist.



MATERIAL-CHECK

- kein Materialbedarf

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Fakten



ZEIT

20 Minuten



ZIELE

Die Peer-Scouts beschäftigen sich in Kleingruppen mit den **Themen Energie- und Wassersparen**. Sie tragen dabei die für sie wichtigen Informationen zusammen.



INHALT

Die Trainer:innen leiten in eine Gruppenarbeitsphase ein. Dabei arbeiten die Peer-Scouts in Kleingruppen zusammen und recherchieren gemeinsam zu einem Thema ihrer Wahl.

Hinweis: Arbeit- und Lösungsblatt stehen unter verbraucherchecker.de/lehmaterial zum Download bereit und zur Ansicht im Anhang dieses Moduls.

Sprechtext (Vorschlag): „Mit Blick auf den Klimawandel ist es umso wichtiger, im Alltag ressourcenschonend zu handeln. Das gilt für den Einkauf von Lebensmitteln, Kleidung und Gegenständen des täglichen Gebrauchs, aber auch für die Energienutzung beim Verbrauch von Gas, Wasser oder Strom. Durch momentan bestehende Abhängigkeiten in der Energieversorgung, die Begrenztheit fossiler Energieträger und den Ausbau regenerativer Energien gibt es verschiedene Herausforderungen in der Energieversorgung. Wie wir bewusst mit den uns zur Verfügung stehenden Ressourcen umgehen können, recherchieren wir jetzt.“

Die Trainer:innen klären offene Fragen, beispielsweise was Ressourcen sind: *Ressourcen im Rahmen von Energieversorgung sind Mittel oder Quellen mit oder aus denen Energie gewonnen werden kann. Erneuerbare Energie-Ressourcen sind zum Beispiel Wind- und Solarkraft.*

„Findet euch bitte in Kleingruppen zusammen und sucht euch eines der folgenden Themen aus, welches ihr innerhalb eurer Gruppe bearbeiten möchtet: a) Energiesparen – Tipps und Tricks für meinen Alltag oder b) Wasser sparen – Bewusster Umgang mit Trinkwasser.



MATERIAL-CHECK

- Arbeitsblatt: Energie - Ressourcen bewusst nutzen

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Fakten



Geht in den Checker-Space und recherchiert, was euch an diesem Thema wichtig ist. Nutzt das Arbeitsblatt, um wichtige Punkte zusammenzufassen.

Im anschließenden Methoden-Teil stellt ihr eure Ergebnisse vor.“

Hintergrund-Info: Die hier zusammengestellten Informationen werden als Inhalte für den folgenden Methoden-Teil genutzt, in dem die Jugendlichen ein (Drehbuch für einen) Video-Clip zu ihrem Thema erstellen. Die direkte Umwandlung der Rechercheergebnisse in ein Produkt, das andere informieren soll, dient der Vorbereitung eigener Aktionen.



Für die Gruppenarbeit sollten vorab Breakout-Sessions angelegt werden.

Methoden



ZIELE

Die Peer-Scouts werden mit den **Grundlagen der mobilen Videoproduktion** vertraut gemacht.



ZEIT

10 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen geben mit Hilfe der Präsentation: Mobile Videoproduktion (siehe Präsentation: Energie - Ressourcen bewusst nutzen) eine Einführung in die Produktion von Videoclips.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Energie - Ressourcen bewusst nutzen

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Methoden



Sprechtext (Vorschlag): „Bevor ihr eure Ergebnisse präsentiert, bekommt ihr eine Einführung in die Videoproduktion. Warum das? Besonders in sozialen Medien sind – neben Infografiken – kurze Videos beliebt, um Botschaften oder Informationen zu teilen. Auch hier ist es wichtig, sparsam zu sein, also Informationen gebündelt darzustellen. Was bei einer Videoproduktion zu beachten ist, erfahrt ihr jetzt.“

Hinweis: Die Trainer:innen können das Lösungsblatt (siehe verbraucherchecker.de/lehmaterial) nutzen, um später die Ergebnispräsentation inhaltlich zu begleiten.



MATERIAL-CHECK

- Lösungsblatt: Energie - Ressourcen bewusst nutzen



ZIELE

Die Peer-Scouts nutzen das gewonnene Wissen, um einen **eigenen Videoclip** zu erstellen.



ZEIT

25 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die Peer-Scouts an, ein Skript für einen 30-sekündigen Videoclip zu planen und – sofern Zeit und Technik es zulassen – umzusetzen.

Sprechtext (Vorschlag): „In den Kleingruppen habt ihr euch heute mit verschiedenen Energie-Themen beschäftigt. Zusätzlich habt ihr gerade erfahren, worauf bei einer Videoproduktion zu achten ist. Jetzt bekommt ihr die Gelegenheit, beides miteinander zu verbinden.

Eure Aufgabe ist es nun, ein 30-sekündiges Reel zu eurem Thema zu produzieren.



MATERIAL-CHECK

- Stifte und Flipchart/ Papier/ Moderationskarten
- WLAN
- gegebenenfalls Smartphones oder Tablets
- Beamer

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Methoden



bleibt in euren thematischen Kleingruppen, überlegt euch ein Skript und dreht den Clip. Wichtig dabei ist, dass ihr nachher im Plenum die wichtigsten Infos zu eurem Thema präsentiert.“

Hinweis: Sollten die Jugendlichen mit der Erstellung des Videos nicht fertig werden, können sie ihre Ergebnisse auch ohne Video präsentieren.



Für die Gruppenarbeit müssen (vorab) Breakout-Sessions angelegt werden. Zur Videocliperstellung kann, abhängig vom genutzten Videokonferenz-Tools, die Aufnahmefunktion genutzt werden. Dies sollte vorab geklärt und dessen Umsetzungsmöglichkeit geprüft werden. Zum Teilen der Ergebnisse kann die entsprechende Funktion des Videokonferenz-Tools genutzt werden.



ZIELE

Im Plenum können die Peer-Scouts ihre **Videoclips** oder ihre **Skripte vorstellen**.



INHALT

Die Peer-Scouts präsentieren ihre Ergebnisse.

Sprechtext (Vorschlag): „Stellt bitte eure Videos oder Ergebnisse vor. Es ist nicht wichtig, ob ihr fertig geworden seid. Vielmehr dient eure Präsentation dem Austausch.“



ZEIT

10 Minuten



MATERIAL-CHECK

- Smartphones oder Tablets
- WLAN
- Beamer & Lautsprecher
- Smartboard/Whiteboard

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Methoden



INHALT

Die Trainer:innen bedanken sich für die Präsentation der Skripte (oder gegebenenfalls der Videoclips) und motivieren die Peer-Scouts, sich im Nachgang dieses Moduls gern weiter mit dieser Methode zu beschäftigen.



Zum Teilen der Ergebnisse kann die entsprechende Funktion des Videokonferenz-Tools genutzt werden.

Abschluss



ZIELE

Mit der abschließenden Feedback-Methode **reflektieren** die Peer-Scouts das Modul und machen deutlich, welche Inhalte für sie wichtig und welche weniger wichtig waren.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen schließen das Modul mit der Feedback-Methode „Rucksack und Mülleimer“ ab. Hierfür stellen die Trainer:innen einen Rucksack und einen Mülleimer vor einer Wand oder unter einer Tafel/ einem Whiteboard auf. Den Peer-Scouts geben sie zwei verschiedenfarbige Klebezettel.

Sprechtext (Vorschlag): „Zum Abschluss dieses Moduls gebt bitte eine Rückmeldung, welche Inhalte - das können auch konkrete Energiespartipps sein - dieses Moduls ihr für euch mitnehmt und welche weniger relevant für euch sind.

Notiert dazu bitte auf einen der Zettel [Farbe nennen], was ihr mitnehmen möchtet und auf den anderen [Farbe nennen] was nicht.

Zum Rucksack gehört der Zettel mit dem, was euch gefallen hat. In den Mülleimer gehört, was ihr nicht mitnehmen möchtet. Klebt die Zettel jeweils oberhalb von Rucksack und Mülleimer auf.“



MATERIAL-CHECK

- Klebezettel in zwei Farben
- Mülleimer und Rucksack oder Abbildung

MODUL III: Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Abschluss



INHALT

Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldung und verabschieden sich von den Peer-Scouts.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise <https://draw.kits.blog/>.
Der Rucksack und der Mülleimer werden hierzu als Bilder oder mit Schrift abgebildet (siehe Anhang).
Die Peer-Scouts nutzen digitale Notizzettel, um ihre Rückmeldung zu geben.

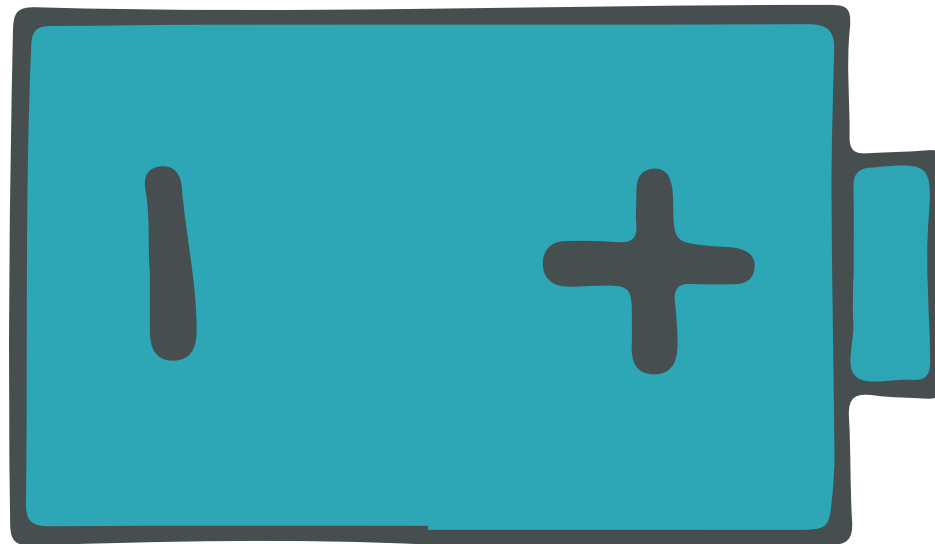


MATERIAL-CHECK

- digitales Whiteboard

MEIN ENERGIELEVEL

Beispiel-Vorlage für Warm-Up-Methode „Energielevel“



„WEIL WIR WISSEN WOLLEN, WIE RESSOURCEN-SCHONENDES LEBEN GEHT“

Comic-Vorlage zum Szenario „Anna und ihre erste Wohnung.“

Szenario:

„Anna wohnt seit einem Jahr in ihrer ersten eigenen Wohnung. Gerade flattern die ersten Abrechnungen für Strom, Wasser und Heizung in ihren Briefkasten. Sie muss einiges nachzahlen und fragt sich nun, wie sie zukünftig Energie sparen kann.“



ARBEITSBLATT

Energie! Ressourcen bewusst nutzen

#Verbraucherchecker

Arbeitsblatt



Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Recherchiert im Checker-Space*!

Wasser sparen im Alltag

↑ Wer verbraucht wie viel?

Im Schnitt verbraucht eine sparsame Person ca. 30 Liter und eine eher verschwenderische Person um die 50 Liter warmes Wasser am Tag.

↑ Was bringt es, auf Baden zu verzichten?

↑ Was bringt es, kürzer zu Duschen?

↑ Was bringt ein wassersparender Duschkopf?

Strom-Spar-Tipps für den Alltag

↑ Beim Kochen:

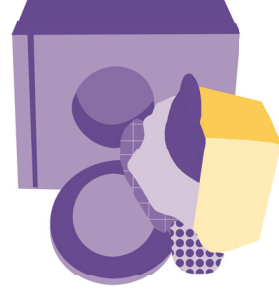
↑ Beim Geschirrspülen und Wäschewaschen:

↑ Beim Beleuchten:

↑ Beim Kühlen:

↑ Bei Elektrogeräten:

↑ Beim (Auf-)Backen:



*<https://www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space>

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. – Stand: 15.11.2023

CC BY-SA 4.0 Lizenztext unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

LÖSUNGSBLATT

Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Lösungsblatt



Energie! Ressourcen bewusst nutzen

Wasser sparen im Alltag

→ Wer verbraucht wie viel?

Im Schnitt verbraucht eine sparsame Person ca. 30 Liter und eine eher verschwenderische Person um die 50 Liter warmes Wasser am Tag.

→ Was bringt ein wassersparender Duschkopf?

Durch große Duschbrausen rauschen oft 14 Liter pro Minute, bei Regenduschen können es sogar 20 Liter sein. Mit einer Sparbrause sind es ca. 6 bis 7 Liter pro Minute.

→ Was bringt es, auf Baden zu verzichten?

Einmal Baden in der Badewanne verbraucht so viel Wasser, wie dreimal 6 Minuten lang duschen.

→ Was bringt es, kürzer zu Duschen?

Kürzeres Duschen schont den Geldbeutel. Wer acht Minuten langt duscht, verbraucht 80 Liter Wasser. Das sind im Jahr bei täglichem Duschen etwa 350 Euro. Wer hingegen jeden Tag drei Minuten duscht, kommt im Jahr auf etwa 130 Euro. Wer alle zwei Tage drei Minuten lang duscht, zahlt im Jahr nur noch etwa 60 Euro.

Strom-Spar-Tipps für den Alltag

→ Beim Kochen:

- Wasser im Wasserkocher erhitzen.
- Beim Kochen den Deckel auf dem Topf lassen.
- Temperatur der Heizplatte runterdrehen.

→ Beim Beleuchten:

LED-Leuchtmittel nutzen. Im Vergleich zur klassischen Glühbirne sparst du mit Leuchtmittel aus LED bis zu 80% Strom.

→ Bei Elektrogeräten:

Elektrogeräte, die nicht genutzt werden, ganz ausschalten. Geräte verbrauchen auch im Stand-by-Modus (rotes Lämpchen) Strom. Am besten Steckdosenleisten mit Schaltern nutzen oder den Stecker ziehen.

→ Beim (Auf-)Backen:

Backofen nicht vorheizen. Es reicht aus, den Backofen anzustellen und dann die Brötchen, Pizza, Auflauf und Co. direkt in den Backofen zu schieben.

Quellen
<https://www.checked4you.de/tier-umwelt/energie/stromspar-tipps-15766>
<https://www.checked4you.de/tier-umwelt/energie/stromfresser-stand-by-132944>

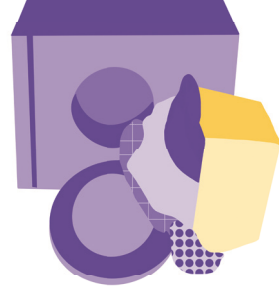
Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. – Stand: 15.12.2023

→ Beim Geschirrspülen und Wäschewaschen:

- Geschirrspüler und Waschmaschine immer voll beladen und erst dann anschalten.
- ECO-Programm wählen. Dauert zwar länger, verbraucht aber weniger Strom und Wasser. Die Ersparnis entsteht, weil a) weniger Wasser genutzt und b) dieses langsamer und niedriger erhitzt wird.

→ Beim Kühlen:

- Kühlschrank nicht ständig und möglichst kurz öffnen. Erst alle Lebensmittel abkühlen lassen und dann in den Kühlschrank stellen.
- Warum? Kommt zu lange warme Luft in den Kühlschrank, muss dieser extra Energie aufbrauchen, um zu kühlen.



CC BY-SA 4.0 Lizenztext unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

#Verbraucherchecker

WAS PACKE ICH IN DEN RUCKSACK? WAS SCHMEISSE ICH IN DEN MÜLLEIMER?

Beispiel-Vorlage für Feedback-Methode "Rucksack und Mülleimer"



MODUL IV: Cookies aus der Trickkiste – Weil wir wissen wollen, was mit unseren Daten passiert

Das Modul: Cookies aus der Trickkiste beschäftigt sich mit dem Thema **Datenschutz** und stellt den **Nutzen von Cookies und Dark Patterns für personalisierte Werbung** in den Mittelpunkt.

Die Peer-Scouts reflektieren dabei zunächst ihr persönliches Nutzungsverhalten bezogen auf Social-Media-Kanäle. Im Plenum wird das Wissen der Jugendlichen zu den Zusammenhängen zwischen der kostenfreien Nutzung sozialer Medien und dem Einsatz von Cookies sowie individueller Werbung besprochen – hier bringen sich Trainer:innen und Jugendliche in die Gesprächsrunde ein.

Im Fakten-Teil recherchieren die angehenden Peer-Scouts innerhalb von Kleingruppen gezielt zu diesen Themen und erarbeiten sich Hintergrundwissen, welches sie im weiteren Modulverlauf nutzen werden.

Im Methoden-Teil lernen die Jugendlichen Argumentationstechniken kennen. Diese üben sie in einer Diskussionsrunde zu den von ihnen vorab bearbeiteten Themen ein.

Zum Abschluss des Moduls suchen die Jugendlichen passende Emojis, die ihre aktuelle Stimmung wiedergeben.



DIE PEER-SCOUTS

- ... reflektieren ihr individuelles Nutzungsverhalten von sozialen Medien.
- ... wissen, warum Cookies in sozialen Medien und auf Internetseiten eingesetzt werden.
- ... erkennen manipulative Designs von Dark Patterns.
- ... reflektieren für sich den Stellenwert individualisierter Werbung und den Schutz persönlicher Daten.
- ... lernen Techniken sachbezogener Argumentation kennen und üben sich darin.

MODUL IV: Cookies aus der Trickkiste

Einstieg



ZEIT

5 Minuten



ZIELE

Der Comic bildet den **Einstieg** in das Modul, indem sich die Peer-Scouts erste Gedanken zum Thema machen.



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts und zeigen den Comic: Emre und Anna liegen auf der Couch.

Sprechtext (Vorschlag): „Bitte betrachtet einmal den hier vorliegenden Comic. Was seht ihr? Um welches Thema dreht sich dieser Comic? Erkennt ihr euch selbst darin wieder? Was hat die Situation mit Verbraucherschutz zu tun?“

Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldung der Peer-Scouts und erklären kurz das dem Comic zugrundeliegende Szenario: „*Emre & Anna liegen auf der Couch. Beide haben ihr Smartphone in der Hand und sind dabei auf dem gleichen Social-Media-Kanal unterwegs. Beide zeigen sich gegenseitig Clips und Werbungen, die ihnen angezeigt werden. Dabei fällt auf, dass ihnen jeweils ganz andere Inhalte vorgestellt werden.*“

Hintergrund-Info: Das Comic ist in der Präsentation: Cookies aus der Trickkiste enthalten und kann als extra Datei über den [Checker-Space](#) heruntergeladen werden.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Cookies aus der Trickkiste
- Comic: Emre und Anna liegen auf der Couch
- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard



ZEIT

5 Minuten



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Überblick**, was in diesem Modul thematisiert wird.



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts und geben einen kurzen Abriss zum Ablauf der Einheit:



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Cookies aus der Trickkiste

MODUL IV: Cookies aus der Trickkiste

Einstieg



Warm-up: „lebendige Statistik“ in der Variation zur Social-Media-Nutzung
Fakten: Reflexion zum individuellen Datenschutz und Recherche zu Cookies und Dark Patterns
Methode: Einführung in Argumentationstechniken und Übung
Abschluss: „Welcher Emoji drückt meine Gefühle nach dem heutigen Modul aus?“

Hinweis: Die komplette Präsentation für das Modul: Cookies aus der Trickkiste steht den Trainer:innen auf verbraucherbildung.de/mehrmaterial zum Download zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard



ZIELE

Das **Warm-up** gibt den Trainer:innen und den Peer-Scouts untereinander einen Einblick in deren Social-Media-Nutzung. Diese Information kann im Verlauf des Moduls gegebenenfalls aufgegriffen werden.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die Warm-up-Methode: „lebendige Statistik“ in der Variation zur Social-Media-Nutzung ein.

Hintergrund-Info: Für diese Aufgabe ist Kreppband erforderlich, das auf den Boden geklebt wird. Da sich die Jugendlichen entlang der Linie aufstellen werden, ist es wichtig, auf genügend Platz und eine entsprechend lange Kreppband-Linie zu achten. Entlang der Linie werden Zahlen und Beschriftungen angebracht, die den Jugendlichen als Orientierung dienen sollen: 1 = gar nicht; 2 = ein paar Mal; 3 = etwa ein Mal pro Woche; 4 = mehrmals pro Woche; 5 = (fast) täglich, 6 = mehrmals täglich. Vorlagen für die Fragen und Antworten befinden sich in der Präsentation: Cookies aus der Trickkiste.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Cookies aus der Trickkiste
- Krepp-Klebeband
- Papier und Stifte zur Beschriftung der Linie

MODUL IV: Cookies aus der Trickkiste

Einstieg



Sprechttext (Vorschlag): „Zum Aufwärmen folgt in den nächsten Minuten eine lebendige Statistik. Dabei beantwortet ihr fünf Fragen zur Häufigkeit eurer Social-Media-Nutzung. Am Boden ist mit Kreppband eine Linie markiert. Das Ende mit der Zahl 1 steht für „benutze ich nie“. Das Ende mit der Zahl 6 steht für „benutze ich mehrmals täglich“. Dazwischen gibt es Abstufungen, deren Erklärungen ihr jeweils an den Zahlen beschrieben seht. Je nachdem, wie oft ihr die erfragten Kanäle nutzt, stellt ihr euch an die jeweilige Zahl.

Die erste Frage: Wie häufig nutzt ihr WhatsApp?

[Wenn sich alle Peer-Scouts positioniert haben, geht es zur nächsten Frage.]

Zweite Frage: Wie häufig nutzt ihr Facebook?

[..]

Dritte Frage: Wie häufig nutzt ihr Instagram?

[..]

Vierte Frage: Wie häufig nutzt ihr TikTok?

[..]

Fünfte Frage: Wie häufig nutzt ihr Snapchat?

Die Peer-Scouts können auch nach weiteren Diensten befragt werden, zu denen sie sich an der Linie aufstellen. Die Trainer:innen tauschen sich im Anschluss oder zwischen den Fragen mit den Peer-Scouts über deren Social-Media-Nutzung aus, zum Beispiel warum bestimmte Plattformen eher oder eher nicht genutzt werden.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise <https://draw.kits.blog/>. Dort hinterlegen sie eine gezeichnete Linie mit den jeweiligen Antwortmöglichkeiten. Die Peer-Scouts machen entsprechend der Frage ihre digitalen Kreuze.



MATERIAL-CHECK

- siehe oben
- digitales Whiteboard

MODUL IV:

Cookies aus der Trickkiste

Fakten



ZEIT

10 Minuten



ZIELE

Die Peer-Scouts berichten inwieweit sie sich bereits mit dem Thema **Datenschutz** bei der Verwendung sozialer Medien auskennen



INHALT

Die Trainer:innen greifen das Szenario des Comics auf und fragen die Peer-Scouts im Plenum nach ihren Kenntnissen zum Datenschutz bei der Nutzung sozialer Medien.

Sprechtext (Vorschlag): „Anne und Emre haben festgestellt, dass sie auf ihren Social-Media-Kanälen auf viel und zum Teil sehr individuelle Werbung stoßen. Das kennt ihr. Und auch, dass sich diese Werbung aus euren Daten speist. Aber was genau heißt das eigentlich: „Ich zahle mit meinen Daten“? Habt ihr euch schon einmal damit befasst, warum Social-Media-Kanäle kostenlos sind? Wisst ihr eigentlich, was diese Cookies sind, zu deren Nutzung nahezu alle Webseiten aufrufen?“

Hintergrund-Info: In diesem Plenumsgespräch werden die Jugendlichen ermutigt, darüber zu berichten, wie sie zum Thema Datenschutz stehen, ob sie sich bereits damit beschäftigt haben und was sie darüber wissen.



MATERIAL-CHECK

- kein Materialbedarf

MODUL IV:

Cookies aus der Trickkiste

Fakten

ZEIT

20 Minuten



ZIELE

Die Peer-Scouts erarbeiten sich selbstständig in Kleingruppen Wissen zu den Themen **Cookies, Dark Patterns und personalisierte Werbung auf sozialen Medien**.



INHALT

Die Trainer:innen leiten in die Gruppenarbeit ein. Die Peer-Scouts finden sich in Kleingruppen zusammen und recherchieren gemeinsam mit Hilfe des Arbeitsblattes: Cookies aus der Trickkiste und den Informationsmaterialien im Checker-Space.

Hinweis: Arbeit- und Lösungsblatt stehen unter [verbraucherchecker.de/lehmaterial](https://www.verbraucherchecker.de/lehmaterial) zum Download bereit und zur Ansicht im Anhang dieses Moduls.

Sprechtext (Vorschlag): „Findet euch in Kleingruppen zusammen und bearbeitet das Arbeitsblatt zu den Themen:

- a) Dark Patterns: Die tägliche Manipulation im Netz – Worauf ich achten sollte!*
- b) Cookies – Nicht lecker, nur nervig?!*

Recherchiert die Infos im Checker-Space auf <https://www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checkerspace>.

Bereitet euch bei eurer Recherche so vor, dass ihr euer Wissen in einer Diskussionsrunde für eure Argumentation nutzen könnt. Geht davon aus, dass ihr später mit anderen über das Für und Wider von personalisierter Werbung in sozialen Medien diskutiert.“



Die Trainer:innen erstellen vorab Breakout-Sessions, in denen die Kleingruppen arbeiten können. Die Informationsmaterialien stehen den Peer-Scouts auf dem Checker-Space zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Arbeitsblatt: Cookies aus der Trickkiste

MODUL IV:

Cookies aus der Trickkiste

Methoden



ZEIT

10 Minuten



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten eine Einführung in **Diskussions- und Argumentationstechniken**.



INHALT

Damit die Peer-Scouts noch besser gewappnet sind für die Diskussionsrunde zu Werbung in sozialen Medien, geben die Trainer:innen mit Hilfe der Präsentation „Argumentation“ eine Einführung in Diskussions- und Argumentationstechniken.

Sprechtext (Vorschlag): „Das Austauschen verschiedener Blickwinkel und Argumentationen ist ein wichtiger Teil, um sich mit einem Thema auseinanderzusetzen. Dabei sind sich nicht immer alle Beteiligten einig. Bei manchen Themen sind Gefühle im Spiel. Das kann dazu führen, dass man plötzlich nicht mehr über die Sache spricht, sondern zu streiten beginnt. Das kann schnell zu unsachlichen Argumentationen führen. Umso wichtiger ist es, selbst bei den Fakten und auf der Sachebene zu bleiben. Worauf dabei zu achten ist, findet sich in der nun folgenden Präsentation.“

Hinweis: Die Präsentation: Argumentationspyramide ist in der Präsentation: Cookies aus der Trickkiste enthalten und kann auf verbraucherbildung.de/lehmaterial heruntergeladen werden.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Cookies aus der Trickkiste
- PC & Beamer

MODUL IV:

Cookies aus der Trickkiste

Methoden



ZIELE

In diesem Abschnitt üben die Peer-Scouts anhand der von ihnen ausgewählten Beispiele die zuvor vorgestellten **Techniken** ein.



ZEIT

20 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen klären offene Fragen zur Präsentation und leiten in die Diskussionsrunde ein.

Sprechtext (Vorschlag): „Jetzt geht es in die Diskussionsrunde! Hierzu sind 6 bis 8 Freiwillige nötig, die aktiv in die Diskussion gehen möchten. Dabei teilen sich diese Freiwilligen in zwei Lager.“

- *Das eine Lager besteht dabei aus Vertreter:innen, die sich stark für den Schutz persönlicher Daten einsetzen, also absolut gegen die Verwendung von Cookies sind.*
- *Das andere Lager steht dem Thema persönlicher Werbung in sozialen Medien offen gegenüber und sieht eher Vorteile darin.*

Tauscht eure Argumente aus und bezieht in eure Diskussion Fakten zu Cookies, Dark Patterns und Datenschutzfragen bei der Nutzung sozialer Medien ein. Beachtet dabei auch die vorgestellten Argumentationstechniken. Wichtig: Diese Diskussionsrunde ähnelt einem Theaterstück. Ihr nehmt dabei zum Teil eine Rolle oder Meinung ein, die ihr sonst so nicht vertreten würdet. Alle anderen folgen der Diskussion und achten auf die Argumentationsregeln, die wir gelernt haben.“

Die Trainer:innen sind in der Diskussionsrunde als Moderator:innen tätig. Sie leiten die Diskussion ein, indem sie noch einmal das Thema vorstellen und alle Parteien bitten, ihren Standpunkt darzustellen.

Tipp: Damit sich die Diskussionsparteien immer wieder ihre Position vergegenwärtigen können, bietet es sich an farblich zu markieren, wer für welche Meinung steht: rot für Pro, blau für Kontra.

Hinweis: Alternativ können die Diskussionen auch in Kleingruppen stattfinden. Die Trainer:innen können die Peer-Scouts nach ihren Wünschen befragen.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Cookies aus der Trickkiste

MODUL IV: Cookies aus der Trickkiste

Methoden



ZIELE

Die Peer-Scouts tauschen sich im Plenum über die Diskussionsrunde aus und **reflektieren**, inwieweit sie die erlernten Techniken anwenden konnten.



ZEIT

10 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen öffnen noch einmal das Plenum und geben den Peer-Scouts die Möglichkeit, über ihre Diskussionsrunde zu berichten.

Sprechtext (Vorschlag): „Wie verlief die Diskussionsrunde? Hattet ihr die Chance, die Techniken anzuwenden? Habt ihr eure Argumente einbringen können? Welches Fazit könnt ihr zu Werbung in sozialen Medien ziehen? Berichtet gern aus euren Gruppen!“

Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldungen zu der Diskussionsrunde und ermutigen die Peer-Scouts, auch zukünftig in den argumentativen Austausch zu gehen.



MATERIAL-CHECK

- kein Materialbedarf

Abschluss



ZIELE

Die Peer-Scouts können ihre Eindrücke vom Workshop zusammenfassen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen beenden Modul mit der Feedback-Methode „Emojis“.



MATERIAL-CHECK

- Flipchart/ Tafel/ Whiteboard
- Stifte/ Kreide/ Klebepunkte

MODUL IV: Cookies aus der Trickkiste

Abschluss



Sprechtext (Vorschlag): „Mit welchem Gefühl geht ihr aus diesem Modul? Wählt das Emoji aus, das euer aktuelles Gefühl am besten wiedergibt. Erklärt kurz dazu, warum ihr euch für dieses Emoji entschieden habt.“

Hinweis: Vorlagen für die Emojis sind in der [Präsentation: Cookies aus der Trickkiste](#) und im Anhang des Moduls hinterlegt.

Die Emojis können jeweils auf ein DIN-A4-Blatt gedruckt und an eine Tafel/ Whiteboard angeheftet werden. Die Peer-Scouts können das Emoji ihrer Wahl mit einem Stift, Kreide oder Klebepunkten markieren.

Die Trainer:innen fassen die Rückmeldungen zusammen, bedanken sich und beenden das Modul.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise <https://draw.kits.blog/>. Dort hinterlegen sie die digitalen Abbildungen der Emojis. Die Peer-Scouts setzen entsprechend ihre digitalen Kreuze.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Cookies aus der Trickkiste

„WEIL WIR WISSEN WOLLEN, WAS MIT UNSEREN DATEN PASSIERT“

Comic-Vorlage zum Szenario „Emre & Anna liegen auf der Couch“

Szenario:

„Emre & Anna liegen auf der Couch. Beide haben ihr Smartphone in der Hand und sind dabei auf dem gleichen Social-Media-Kanal unterwegs. Beide zeigen sich gegenseitig Clips und Werbungen, die ihnen angezeigt werden. Dabei fällt ihnen auf, dass ihnen jeweils ganz andere Inhalte vorgestellt werden.“



ARBEITSBLATT

Cookies aus der Trickkiste

Arbeitsblatt



Cookies aus der Trickkiste – personalisierte Werbung in sozialen Medien

Was sind die Tricks bei Cookie-Bannern?

Recherchiert im Checker-Space (verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space) und beantwortet die folgenden Fragen:

→ Was sind technisch erforderliche Cookies?

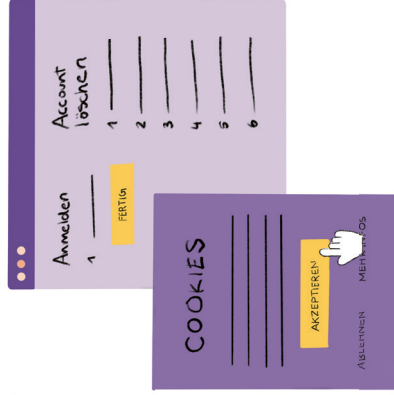
→ Welche Cookies sind technisch nicht notwendig?

→ Was ist ein Cookie-Banner?

→ Was sind Dark Patterns?

→ Beispiele für Dark Patterns:

→ Wie kann man sich vor Dark Patterns schützen?



CC BY-SA 4.0 Lizenztext unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

LÖSUNGSBLATT

Cookies aus der Trickkiste

Lösungsblatt



Cookies aus der Trickkiste – personalisierte Werbung in sozialen Medien

Was sind die Tricks bei Cookie-Bannern?

Recherchiert im Checker-Space ([verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space](https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/online-medien/verbraucherchecker/checker-space)) und beantwortet die folgenden Fragen:

➔ Was sind technisch erforderliche Cookies?

Als technisch erforderlich werden Cookies bezeichnet, wenn eine konkrete Funktion einer Webseite nicht ohne das Setzen des Cookies angeboten werden kann. Ein Beispiel dafür sind Skripte, die dafür sorgen, dass ausgewählte Produkte im Warenkorb eines Online-Shops gespeichert bleiben. Für diese Cookies benötigen Betreiber kein Einverständnis.

➔ Welche Cookies sind technisch nicht notwendig?

Technisch nicht notwendig sind Marketing- oder Analyse- und Tracking-Cookies. Diese Cookies können personenbezogene Daten speichern – beispielsweise die IP-Adresse oder den Suchverlauf. Für die Nutzung dieser Cookies müssen Anbieter die Erlaubnis der Nutzer:innen einholen.

➔ Was ist ein Cookie-Banner?

Ein Cookie-Banner gibt Auskunft darüber, welche Daten gespeichert werden, wenn eine Webseite besucht wird.

➔ Was sind Dark Patterns?

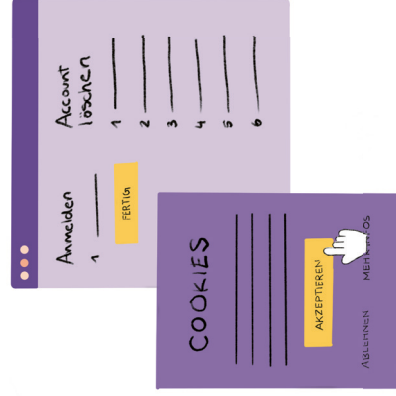
Dark Patterns sind manipulative Designs oder Prozesse, die Nutzer:innen einer Webseite oder App zu einer Handlung überreden sollen.

➔ Beispiele für Dark Patterns:

- Ein Element steht im Fokus, zum Beispiel: „Alles erlauben“
- Gestaltung, zum Beispiel: „Ich möchte mich nicht zum Newsletter anmelden“
- „Confirmshaming“ – Formulierungen, die nahelegen, dass man sich schämen müsste, zum Beispiel: „Ich möchte keinen guten Zweck unterstützen“
- Erfundene Knappheit eines Produktes, zum Beispiel: Countdown-Zähler
- Zusätzliche Produkte im Warenkorb, zum Beispiel: Premium-Abonnements
- Versteckte, wechselnde oder nicht vorhandene Menüpunkte, zum Beispiel Kündigungsoption

➔ Wie kann man sich vor Dark Patterns schützen?

- Nicht zu schnell auf Buttons klicken! Jedes Pop-Up genau anschauen, um Optionen zu erkennen.
- Warenkorb überprüfen! Alle Produkte in deinem Warenkorb vor Abschluss der Bestellung noch einmal prüfen.
- Einkauf nicht übereilen! Auch wenn angeblich nur noch wenige Artikel vorhanden sind oder anscheinend gerade viele Nutzer:innen sich den gleichen Artikel anschauen, nicht zu einem Kauf drängen lassen.



Quellen
<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/online-medien/verbraucher-was-sie-beachten-sollen-64926>
<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/online-medien/dark-patterns-so-wollen-websites-und-apps-sie-manipulieren-28682>

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. – Stand: 15.12.2023

#Verbraucherchecker

Vorlagen

WELCHER EMOJI DRÜCKT MEINE GEFÜHLE NACH DEM HEUTIGEN MODUL AUS?

Vorlage für Feedback-Methode „Emojis“



1 glücklich



2 bereichert



3 neutral



4 unsicher



5 verwirrt



6 Kein Plan!

Emojis by [Md Tanvirul Haque/flaticon.com](https://www.flaticon.com/authors/md-tanvirul-haque)

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake – Weil wir wissen wollen, wie wir unsere Ausgaben im Griff haben

Im Modul: Online-Shopping ohne Fake beschäftigen sich die Peer-Scouts mit dem Thema **Online-Handel**.

Die Peer-Scouts reflektieren dabei zunächst ihr persönliches Online-Shopping-Verhalten. Anschließend recherchieren sie selbstständig zu diesem Thema – mit dem Ziel, Gefahren beim Online-Shopping präventiv zu begegnen und die eigenen Rechte zu kennen.

Im Methoden-Teil setzen sich die Peer-Scouts mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der Arbeit im Team auseinander. Sie erfahren, worauf sie bei der Teamarbeit achten sollten und welche Tools sie dabei nutzen können.

Abschließend zeigen sie mit der Methode: An- und Ausschalten, welche Inhalte ihnen im Modul gefallen haben und welche nicht.



DIE PEER-SCOUTS

- ... reflektieren ihr persönliches Nutzungsverhalten beim Online-Shopping.
- ... sind sich bewusst, dass sie besonders im digitalen Handel Acht geben müssen.
- ... kennen mögliche Gefahren und ihre Rechte beim Online-Handel.
- ... setzen sich mit den Möglichkeiten und Grenzen der Teamarbeit auseinander.

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake

Einstieg



ZIELE

Der Comic bildet den **Einstieg** in das Modul, indem sich die Peer-Scouts erste Gedanken zum Thema machen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts und zeigen den Comic: „Emre beim Online-Shopping“.

Sprechtext (Vorschlag): „Bitte betrachtet einmal den hier vorliegenden Comic. Was seht ihr? Um welches Thema dreht sich dieser Comic? Erkennt ihr euch selbst darin wieder? Was hat die Situation mit Verbraucherschutz zu tun?“

Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldung der Jugendlichen und erklären kurz das dem Comic zugrundeliegende Szenario: „Emre hat sich online neue Klamotten, Schuhe und eine Sporttasche bestellt. Zusätzlich hat er noch für die Überraschungsparty seiner Schwester verschiedene Dekorationen und Geschenke bestellt – alles bei unterschiedlichen Anbietern. Manchmal ist er dabei in Vorkasse gegangen, manchmal hat er auf Rechnung gekauft. Als ein paar Wochen später eine Zahlungserinnerung in seiner Post ist, merkt er, dass er den Überblick über seine Ausgaben verloren hat.“

Hintergrund-Info: Das Szenario steht stellvertretend für ein Beispiel aus dem Alltag von Verbraucher:innen. Der Comic „Emre beim Online-Shopping“ zeichnet ein Beispiel dafür, wie schnell es passieren kann, die eigenen Ausgaben nicht mehr im Blick zu haben. Dabei ist dieses Szenario im Grunde ein Start in weitere Themen. Online-Shopping beinhaltet auch Fragen nach der Seriosität von Anbietern, dem Rückversand von Produkten ins In- und Ausland sowie den Rechten von Verbraucher:innen insgesamt.



MATERIAL-CHECK

- Comic: „Emre beim Online-Shopping“
- PC & Beamer

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake

Einstieg



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Überblick**, was in diesem Modul thematisiert wird und welche Methode sie kennenlernen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen geben einen kurzen Abriss zum Ablauf der Einheit:

Warm-up: „Vier-Ecken-Methode“ in der Variation zum Online-Shopping

Fakten: Recherche in Einzelarbeit zum Online-Handel

Methode: Arbeiten im Team – Möglichkeiten und Grenzen

Abschluss: „Einschalten und Ausschalten“ – Was war gut, was nicht

Hinweis: Die komplette Präsentation für das Modul: Online-Shopping ohne Fake steht den Trainer:innen auf verbraucherbildung.de/mehrmaterial zum Download zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Online-Shopping ohne Fake
- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard



ZIELE

Mit dem **Warm-up** erhalten die Trainer:innen einen Eindruck vom Wissens- und Erfahrungsstand der Peer-Scouts, auf die sie später gegebenenfalls zurückgreifen können.



ZEIT

10 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die „Vier-Ecken-Methode“ in der Variation zum Online-Shopping ein.

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake

Einstieg



INHALT

Sprechtext (Vorschlag): „Jetzt möchten wir gern wissen, wie es um eure Erfahrungen beim Online-Shopping steht. Zunächst beantwortet bitte folgende Frage, indem ihr euch entlang einer Linie aufstellt:

- Kaufst du Produkte eher im Laden oder online?

Beantwortet jetzt die folgenden drei Fragen zum Thema Online-Shopping. Nehmt euch zu jeder Frage eine Moderationskarte und schreibt eure Antwort darauf – gern in Stichpunkten oder mit einzelnen Wörtern. Pinnt anschließend eure Antworten rund um die jeweilige Frage an. Die drei Fragen lauten:

- Wenn du online Produkte kaufst, mit welcher Methode zahlst du?

- Woran erkennst du, dass ein Online-Anbieter glaubwürdig ist?

- Welche Probleme kennst du, die bei einer Rücksendung von bestellter Ware auftreten können?

Hinweis: Alle Fragen werden visualisiert. So wissen die Peer-Scouts, wo sie ihre Antworten anpinnen können. Druckvorlagen für die Fragen befinden sich in der Präsentation: Online-Shopping ohne Fake sowie in den Anlagen dieses Moduls. Diese Fragen können jeweils auf einem DIN-A4-Blatt ausgedruckt werden oder alternativ auf Flipcharts geschrieben werden.

Die Trainer:innen gehen im Plenum stichpunktartig die Antworten der Peer-Scouts durch. Sie können dabei Nachfragen stellen und Antworten zusammenfassen.

Tipp: Mit Blick auf die Zeit ist es ratsam, nicht jede einzelne Antwort zu besprechen. Hier also eher zusammenfassen. Den Peer-Scouts, die etwas ergänzen möchten, kann aber Raum dafür gegeben werden.



Die Trainer:innen haben zwei Optionen: sie lassen die Peer-Scouts ihre Antworten im Chat geben oder sie erstellen vorab eine Umfrage mit einem externen Tool oder über das Video-Konferenz-Tool.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Online-Shopping ohne Fake
- Moderationskarten
- Stifte
- Kreppband
- gedruckte DIN-A4-Blätter mit Fragen

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake

Fakten

ZEIT

15 Minuten

ZIELE

Die Peer-Scouts **recherchieren allein**. Dies dient dem späteren Vergleich zur Teamarbeit.

INHALT

Die Trainer:innen leiten in die Einzelarbeit und Rechercheaufgabe ein.

Sprechtext (Vorschlag): „Für die folgende Recherchearbeit werdet ihr allein arbeiten und euch individuell mit dem folgenden Thema beschäftigen: Online einkaufen – Fake-Shops und meine Rechte.“

Recherchiert mit Hilfe des Arbeitsblattes im Checker-Space die für euch wichtigen Informationen. Im Anschluss stellt eine Person ihre Ergebnisse vor und das Plenum kann ergänzen.“

Hintergrund-Info: Der folgende Methodenteil beschäftigt sich mit der Arbeit im Team. Indirektes Ziel der Einzelarbeit ist es, den Kontrast zur Gruppenarbeit zu verdeutlichen. Mit der Recherche sind die Peer-Scouts zunächst auf sich allein gestellt. Sie müssen allein die Materialien durcharbeiten und selbst entscheiden, welche Informationen wichtig sind. Wenn sie ihre eigenen Aktionen planen, können sie das ebenfalls allein machen, aber auch in einem Team. Welche Möglichkeiten und Grenzen die jeweilige Arbeitsform aufweist, bearbeiten die Peer-Scouts in diesem Modul.

MATERIAL-CHECK

- WLAN
- PCs, Tablets oder Smartphones

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake

Fakten



ZIELE

Um alle Peer-Scouts **auf einen Stand** zu bringen, stellt eine Person ihre Ergebnisse vor.



ZEIT

10 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen bitten darum, dass ein Peer-Scouts die Recherche-Ergebnisse präsentiert. Anschließend kann das Plenum ergänzen.

Sprechtext (Vorschlag): „Wie es nicht untypisch für Einzelarbeit ist, stellt auch nur eine Person das bearbeitete Thema vor. Wer von euch möchte seine Ergebnisse im Plenum vorstellen?“

Die Trainer:innen bedanken sich für die Präsentation und geben Raum für Fragen und Ergänzungen.



MATERIAL-CHECK

- kein Materialbedarf

Methoden



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Input** zu Möglichkeiten und Herausforderungen in der Teamarbeit.



ZEIT

10 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen geben einen Input zum Thema „Arbeiten im Team“.

Sprechtext (Vorschlag): „Soeben habt ihr allein an der Rechercheaufgabe gearbeitet. Ihr seid auf euch allein gestellt gewesen, die Materialien durcharbeiten und die für euch wichtigen Informationen herauszufiltern.“



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Online-Shopping ohne Fake
- PC & Beamer

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake

Methoden



Wie habt ihr die Einzelarbeit empfunden? Welche Vorteile und welche Nachteile seht ihr dabei?“

Die Trainer:innen lassen maximal fünf Jugendliche zu Wort kommen und ihre Eindrücke präsentieren. Anschließend starten die Trainer:innen die Präsentation.

Anleitung: „Arbeit allein und im Team hat Vor- und Nachteile. Was bei der Arbeit im Team zu beachten ist, wird in der folgenden Präsentation beschrieben.“

Hinweis: Die Inhalte zu „Arbeiten im Team“ sind in der [Präsentation: Online-Shopping ohne Fake](#) enthalten.



ZIELE

Die Peer-Scouts arbeiten in Teams mit dem Ziel, eine **gemeinsame Aktion** zu planen.



ZEIT

20 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen geben den Jugendlichen die Aufgabe, innerhalb eines Teams eine gemeinsame Aktion zu dem vorab bearbeiteten Thema zu planen.

Anleitung: „Findet euch in Kleingruppen zusammen.

Da es in dieser Aufgabe darum geht, euch in der Vorbereitung von Teamarbeit zu üben, geben wir euch schon einmal den Rahmen für euer Projekt vor.



MATERIAL-CHECK

- kein Materialbedarf

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake

Methoden



Das Thema ist: Wie erkenne ich einen Fake-Shop im Online-Handel? Ihr plant einen Infostand am Tag der offenen Tür an der Schule. Für die Vorbereitung habt ihr sechs Wochen Zeit. Besprecht gemeinsam, wer eure Zielgruppe ist und womit ihr sie beim Infostand ansprechen wollt. Beantwortet außerdem die Vorab-Fragen: Wie oft wollen wir uns wo treffen? Wer übernimmt welche Aufgaben? Welche Werkzeuge benutzen wir für die Zusammenarbeit? Wie werden Entscheidungen getroffen?“

Hintergrund-Info: Eine Checkliste zum „Arbeiten im Team“ befindet sich im Action-Planner und kann zusätzlich von den angehenden Peer-Scouts genutzt werden.

Die Trainer:innen werten mit den Per-Scouts im Plenum die Gruppenarbeit aus.

Sprechtext (Vorschlag): „Ihr hattet in diesem Modul die Gelegenheit, allein und im Team zu arbeiten. Mit Blick darauf, dass ihr später eure eigenen Aktionen plant: Welche Arbeitsweise bietet sich für verschiedene Aufgaben an? Womit findet ihr euch besser zurecht und warum? Ihr braucht eure Aktion nicht im Detail vorstellen. Es geht eher darum, dass ihr die Arbeitsweisen reflektiert.“

Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldung, fassen noch einmal zentrale Aussagen zusammen und beenden den Methodenteil.



Für die Gruppenarbeit müssen vorab Breakout-Sessions angelegt werden.

MODUL V: Online-Shopping ohne Fake

Abschluss



ZIELE

Mit der abschließenden **Feedback**-Methode können die Peer-Scouts zu konkreten Inhalten dieses Moduls zurückmelden, was ihnen gut und was weniger gut gefallen hat.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen beenden das Modul mit der Feedback-Methode: „Einschalten und Ausschalten“.

Sprechtext (Vorschlag): „Vor euch seht ihr einen Fernseher. Auf dem Bildschirm ist eine Übersicht der Inhalte dieses Moduls abgebildet. Ihr habt eine imaginäre Fernbedienung in der Hand und sollt für jeden Programmpunkt entscheiden, ob ihr dafür den Fernseher einschaltet oder ausschaltet. Das Anschalten steht dabei für die Inhalte, die euch gut gefallen haben – das Ausschalten für die Inhalte, die euch nicht gefallen haben. Mit Hilfe von grünen und roten Punkten könnt ihr eure Entscheidung kenntlich machen. Rot steht für Ausschalten und grün für Einschalten. Schätzt bitte folgende Inhalte ein: Warm-up, Diskussion, Einzelarbeit, Arbeit im Team.“

Hinweis: Vorlagen für den Fernseher und die entsprechende Tabelle befinden sich in der Präsentation: Online-Shopping ohne Fake sowie in der Anlage dieses Moduls. Es bietet sich hier an, ein Flipchart mit der entsprechenden Zeichnung und Tabelle an eine Tafel/ Whiteboard zu pinnen. Darauf können die Peer-Scouts ihre Klebepunkte setzen oder mit entsprechenden Stiften markieren.

Die Trainer:innen fassen die Rückmeldungen zusammen, bedanken sich und beenden das Modul.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise <https://draw.kits.blog/>. Dort hinterlegen sie die digitale Vorlage des Fernsehers und der Tabelle. Die Peer-Scouts setzen entweder farbliche Punkte oder kreuzen neben den Inhalten an: links = Einschalten, rechts = Ausschalten.



MATERIAL-CHECK

- Vorlage: Einschalten und Ausschalten
- Klebepunkte oder Stifte in rot und grün

- Digitales Whiteboard

ONLINE-SHOPPING OHNE FAKE

Comic-Vorlage zum Szenario „Emre beim Online-Shopping.“



Szenario:

„Emre hat sich online neue Klamotten, Schuhe und eine Sporttasche bestellt. Zusätzlich hat er noch für die Überraschungsparty seiner Schwester verschiedene Dekorationen und Geschenke bestellt – alles bei unterschiedlichen Anbietern. Manchmal ist er dabei in Vorkasse gegangen, manchmal hat er auf Rechnung gekauft. Als ein paar Wochen später eine Zahlungserinnerung in seiner Post ist, merkt er, dass er den Überblick über seine Ausgaben verloren hat.“

VIER-FRAGEN

Vorlage für Warm-up-Methode“ zum Online-Shopping

**Kaufst du Produkte eher
im Laden oder online?**

**Wenn du online Produkte
kaufst, mit welcher Methode
zahlst du?**

**Woran erkennst du, dass ein
Online-Anbieter glaubwürdig
ist?**

**Hattest du schon einmal
Probleme damit, ein Produkt
wieder an den Anbieter
zurückzusenden?**

ARBEITSBLATT

Online-Shopping ohne Fake

Arbeitsblatt



Online-Shopping ohne Fake!

Wie erkenne ich Fake-Shops im Internet? – Der Website-Check

Recherchiert im Checker-Space (verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space) und ergänzt eure Ergebnisse unter den jeweiligen Begriffen:

↑ **Bezahlungsmöglichkeiten**

↑ **Impressum**

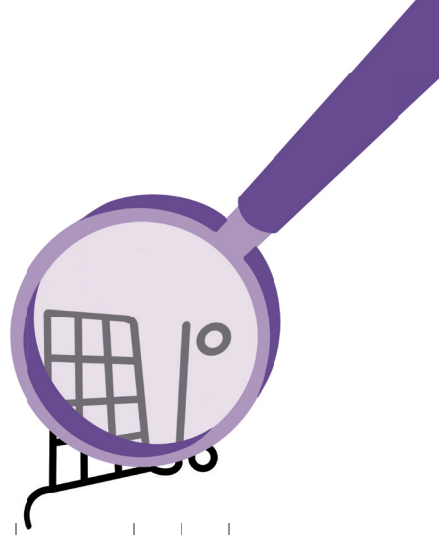
↑ **AGB/Nutzungsbedingungen**

↑ **Gütesiegel**

↑ **Kaufpreis**

↑ **Kundenbewertungen**

↑ **Datenschutzklärung**



CC BY-SA 4.0 Lizenztext unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

LÖSUNGSBLATT

Online-Shopping ohne Fake

Lösungsblatt



Online-Shopping ohne Fake!

Wie erkenne ich Fake-Shops im Internet? – Der Website-Check

Recherchiert im Checker-Space ([verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space](https://www.verbraucherzentrale.de/verbraucherchecker/checker-space)) und ergänzt eure Ergebnisse unter den jeweiligen Begriffen:

→ Bezahlmöglichkeiten

Vorsichtig, wenn nur Vorkasse – also Vorauskasse, Sofort-Überweisung oder Bezahlung mit einem Gutschein – möglich ist. Es sollte immer mehrere verschiedene Zahlungsmöglichkeiten geben, zum Beispiel: Lastschrift, Kauf auf Rechnung, Überweisung, Kreditkarten (Visa oder Mastercard). Auch der Bestell-Knopf muss richtig beschriftet sein, zum Beispiel: zahlungspflichtig bestellen, jetzt kaufen oder zahlungspflichtig buchen.

→ Gütesiegel

Organisationen wie Trusted Shops, TÜV Süd und EHI vergeben vertrauenswürdige Siegel an Online-Händler. Allerdings kann sich ein Fake-Shop so ein Siegel natürlich auch unberechtigt auf seine Seite stellen. Ist das Label echt, sollte man durch einen Klick auf das Siegel direkt zum Zertifikat auf der Internetseite des Siegel-Anbieters gelangen.

→ Kundenbewertungen

Einfach mal in einer Suchmaschine den Namen der Website oder (falls genannt) des Betreibers eingeben und gucken, was für Einträge kommen. Oft gibt es bei unseriösen Seiten schon Beschwerden in Foren oder Warnungen auf anderen Websites.

→ Datenschutzerklärung

Die Webseitenbetreiber müssen angeben, in welchem Land die eingegebenen Daten gespeichert werden. Sowas sollte genauso leicht zu finden sein, wie die AGB/Nutzungsbedingungen.

→ Impressum

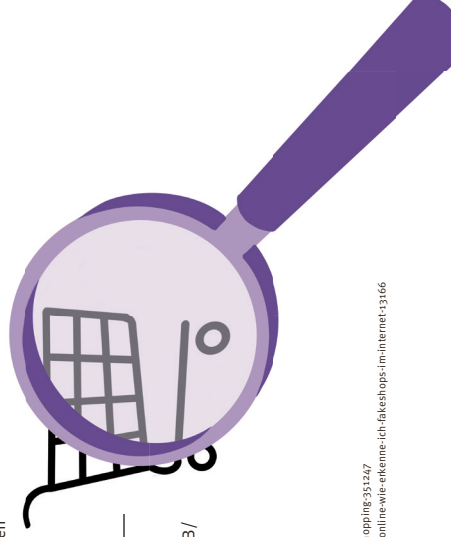
Deutsche Website-Betreiber müssen im Impressum immer ihren Namen, eine Postanschrift und eine E-Mail-Adresse angeben. Fehlt etwas davon oder sogar das komplette Impressum, ist das nicht seriös.

→ AGB/Nutzungsbedingungen

In seinen Allgemeinen Geschäftsbedingungen legt ein Händler die Regeln für seine Verträge mit den Kund:innen fest. Wenn ein Shop AGB nutzt, müssen sie leicht auffindbar sein. Bei sozialen Netzwerken oder Diensten (z.B. Streaming) gibt es statt AGB auch Nutzungsbedingungen.

→ Kaufpreis

Wird ein Produkt als Schnäppchenpreis angeboten mit einem besonders niedrigen Preis, während das gleiche Produkt in anderen Shops deutlich teurer oder gar nicht zur Verfügung steht, ist Vorsicht geboten.



Quellen
<https://www.checkedyou.de/computer-internet/online/fakeshops-350644>
<https://www.checkedyou.de/trends-shopping/recht/deine-rechte-beim-online-shopping-351247>
<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/onlinehandel/abzocke-online-wie-erkenne-ich-fakeshops-im-internet-13166>

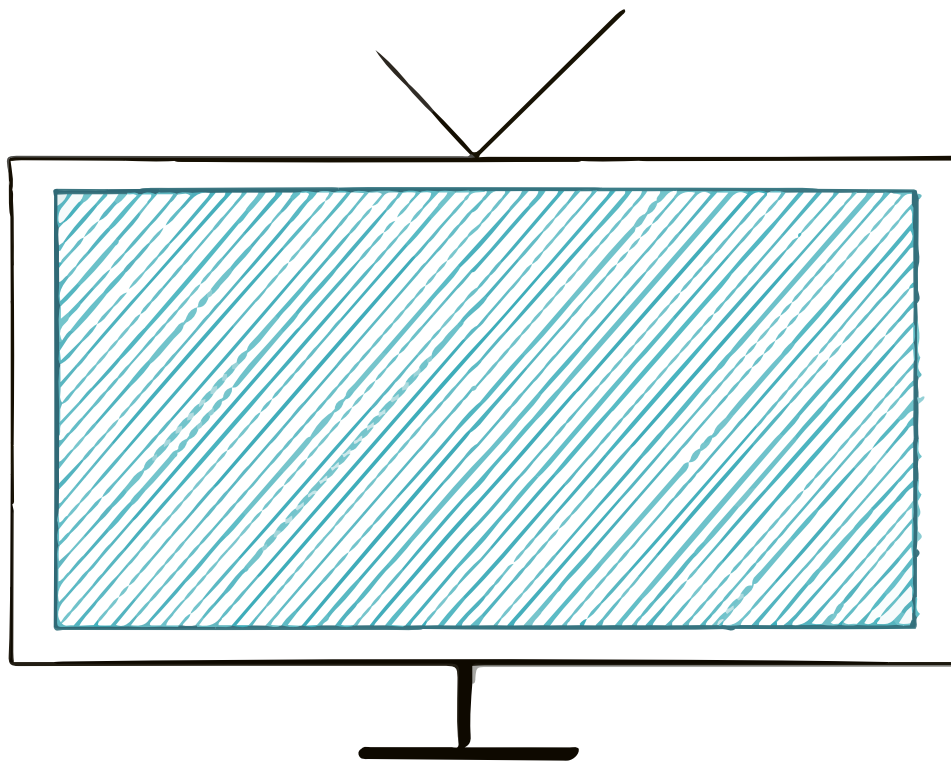
Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. – Stand: 15.12.2023

CC BY-SA 4.0 Lizenziert unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

#Verbraucherchecker

EINSCHALTEN UND AUSSCHALTEN

Beispiel-Vorlage für Feedback-Methode „Einschalten und Ausschalten“



EINSCHALTEN		AUSSCHALTEN
	Warm-up-Methode	
	Plenumsdiskussion	
	Einzelarbeit	
	Arbeit im Team	

MODUL VI: Abgezockt beim Zocken: In-Game-Käufe und Lootboxen

Im Modul: Abgezockt beim Zocken: In-Game-Käufe und Lootboxen beschäftigen sich die Peer-Scouts **mit in Online-Spielen auftretenden In-Game- und In-App-Käufen.**

Im Fakten-Teil recherchieren die angehenden Peer-Scouts mit Hilfe eines Arbeitsblatts im Checker-Space selbstständig Wissen zum Modulthema. Sie lernen dabei, die Begriffe In-App- und In-Game-Käufe zu unterscheiden, erfahren, warum die Verwendung von Lootboxen in Spielen aus Verbraucher:innen-Sicht kritisch betrachtet wird und

wie sich Spieler:innen vor unkontrollierten Geldausgaben beim Gaming schützen können.

Im Methoden-Teil widmen sich die Jugendlichen der Empathiekarte. Sie erlernen, wie sie die Perspektive ihrer Zielgruppe einnehmen können und finden mit der Empathiekarte heraus, welche Themen für ihre Peers relevant sind.

Abschließend werten sie das Modul mit dem „Schatztruhe“-Feedback aus.



DIE PEER-SCOUTS

- ... kennen zentrale Begriffe der Mikrotransaktionen in Online-Spielen, wie In-App-Käufe, In-Game-Käufe und Lootboxen.
- ... wissen, mit welchen Methoden Spieler:innen zu Käufen innerhalb von Online-Spielen verleitet werden.
- ... sind sich der Risiken für Spieler:innen bewusst, welche bei der Verwendung von Lootboxen in Online-Spielen auftreten.
- ... wissen, wie sie sich vor unbewussten und unkontrollierten Käufen innerhalb von Online-Spielen schützen können.
- ... setzen sich mit zentralen Inhalten der Empathiekarte auseinander.

MODUL VI: In-Game-Käufe und Lootboxen

Einstieg



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Überblick**, was in diesem Modul thematisiert wird und welche Methode sie kennenlernen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts und geben einen kurzen Abriss zum Ablauf der Einheit:

Warm-up: Bewegungsspiel mit Fragen zur Vorerfahrung beim Spielen von Online-Games

Fakten: Erklärung der Begriffe In-App-Käufe, In-Game-Käufe und Lootboxen – Welche Risiken bei Online-Spielen bestehen und wie sich Jugendliche schützen können

Methode: Empathiekarte – Mit der Empathiekarte mehr über dein Gegenüber erfahren

Abschluss: „Schatztruhe“ - Feedback

Hinweis: Die komplette Präsentation für das Modul: In-Game-Käufe und Lootboxen steht den Trainer:innen auf verbraucherbildung.de/mehrmaterial zum Download zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen
- Laptop/Computer
- Beamer/Whiteboard/Smartboard

MODUL VI: In-Game-Käufe und Lootboxen

Einstieg



ZIELE

Mit dem **Warm-up** erfahren die Trainer:innen, wer sich innerhalb der Gruppe für Gaming interessiert und wer eher nicht. In der Gruppenarbeitsphase kann das genutzt werden, um sehr erfahrene mit weniger erfahrenen Peer-Scouts in einer Gruppe zusammen zu bringen.



ZEIT

15 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die Warm-up-Methode „Gaming-Fragebogen“ in der Variation eines Bewegungsspiels im Raum ein.

Hintergrund-Info: Grundlage für diese Methode ist ein Fragebogen mit geschlossenen und offenen Fragen. Die Fragen beziehen sich auf die Interessen und Erfahrungen der Jugendlichen mit Online-Spielen. Die Trainer:innen finden mit diesen Fragen heraus, wer sich in der Gruppe für Online-Spiele interessiert und wer nicht. Ziel ist immer, alle Jugendlichen für das Thema abzuholen. Die Vorlagen für die Fragen befinden sich in der Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen.

Umsetzung: Alle Fragen mit Antwortoptionen werden visualisiert. Die Jugendlichen sollen sich entsprechend ihrer Antwort im Raum verteilen: Antwort a – vorne links, Antwort b – hinten links und so weiter. Ideal ist es, wenn vorab in jeder Ecke die jeweiligen Buchstaben angebracht werden. So wissen die Jugendlichen direkt, wo sie anschließend hingehen müssen.



MATERIAL-CHECK

- DIN A4 Blätter mit den Buchstaben a bis d
- Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen

MODUL VI:

In-Game-Käufe und Lootboxen

Einstieg



Sprechtext (Vorschlag): „Bevor wir inhaltlich in das Modul einsteigen, möchten wir gern von euch erfahren, wo eure Interessen bei digitalen Spielen liegen und welche Erfahrungen ihr bereits gemacht habt. Hierzu werden wir euch ein paar Fragen stellen und jeweils vier Antwort-Möglichkeiten geben. Jeder Antwort-Möglichkeit ist ein Buchstabe (a, b, c, d) zugeordnet. Die Buchstaben findet ihr jeweils in einer Ecke des Raumes. Nachdem wir die Frage und die möglichen Antworten vorgestellt haben, stellt ihr euch bitte dort auf, wo ihr die für euch passende Antwort seht.“

Erste Frage: Wie oft spielt ihr digitale Spiele?

- a) (fast) täglich
- b) mehrmals pro Woche
- c) etwa einmal pro Woche
- d) seltener oder gar nicht

Zwischenfragen mit offenen Antworten:

- **Welche digitalen Spiele spielt ihr?**
- **Warum spielt ihr keine digitalen Spiele?**

Ergänzende Frage mit offenen Antworten:

- **Welche Art von Zusatzinhalten habt ihr euch bisher gekauft?**

Zweite Frage: Welches Endgerät nutzt ihr, um digitale Spiele zu spielen?

- a) Smartphone/Tablet
- b) PC/Laptop
- c) Konsole: Playstation/Xbox/Nintendo-Switch
- d) Ich spiele keine Spiele.

Dritte Frage: Habt ihr schon einmal Geld für Zusatzinhalte oder Erweiterungen in digitalen Spielen bezahlt, z. B. für neue Charaktere, Fahrzeuge oder Zeitvorsprung?

- a) Ja, bereits mehrfach.
- b) Bisher nur einmal.
- c) Nein, ich gebe kein Geld für Extras aus.
- d) Nein, ich spiele keine digitalen Spiele.

Die Trainer:innen bedanken sich bei den Peer-Scouts und werten kurz die Ergebnisse der Fragerunde aus.



Die Trainer:innen haben zwei Optionen: sie lassen die Peer-Scouts ihre Antworten (Buchstaben von a bis d) im Chat geben oder sie erstellen vorab eine Umfrage mit einem externen Tool oder über das Video-Konferenz-Tool.

MODUL VI: In-Game-Käufe und Lootboxen

Fakten

ZEIT

5 Minuten



ZIELE

Die Peer-Scouts verstehen, dass das Thema für si alle **wichtig** ist, egal, ob sie selbst Gaming-Erfahrung haben oder nicht.



INHALT

Die Trainer:innen leiten das Modul inhaltlich ein – mit dem Ziel, die gesamte Gruppe, unabhängig vom Grad des Interesses, für das Thema abzuholen.

Sprechtext (Vorschlag): „Anhand der Fragerunde konnten wir sehen, dass das Thema Gaming uns alle an unterschiedlichen Stellen abholt. Entweder weil wir am PC spielen, am Smartphone oder gar nicht. Aber auch, wenn wir selbst nicht online spielen, so kennen wir durchaus Menschen, die das tun. Warum aber ist es wichtig, dass wir uns mit Mikrotransaktionen – also In-App- und In-Game-Käufen – auskennen? Weil hinter diesen Kaufoptionen oft Tricks stecken, die uns manchmal unbewusst zu Kaufentscheidungen verleiten. Diese Tricks zu erkennen, kann euch im besten Fall davor schützen, eine Menge Geld zu verlieren. Wichtig ist, dass ihr euch schützt oder euch bewusst für einen Kauf entscheidet.“

Die Trainer:innen geben Raum für Fragen und leiten anschließend in die Arbeitsphase über.

MODUL VI: In-Game-Käufe und Lootboxen

Fakten



ZIELE

Um zentrale Begriffe und Abzock-Methoden zu kennen, erhalten die Peer-Scouts ein **Arbeitsblatt** mit mehreren Fragen.



ZEIT

25 Minuten



INHALT

Die Peer-Scouts erhalten ein Arbeitsblatt in Form eines Quiz' mit verschiedenen Fragen, welche sie in Kleingruppen bearbeiten sollen.

Die Trainer:innen achten auf Ausgewogenheit in der Zusammensetzung der Gruppen, sodass erfahrenere und weniger erfahrene Peer-Scouts in einer Gruppe sind.

Sprechttext (Vorschlag): „Soeben habt ihr ein Arbeitsblatt erhalten. Darauf findet ihr verschiedene Frageformate, im Grunde ein Quiz. Um diese Fragen beantworten zu können, werdet ihr in die Recherche gehen. Findet euch dazu in gleichgroßen Gruppen zusammen. Idealerweise besteht jede Gruppe aus Jugendlichen mit mehr und mit weniger Gaming-Erfahrung. Geht auf die Seite www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space und recherchiert im Checker-Space mit Hilfe der Suchfunktion. Orientiert euch bei eurer Recherche an den Fragen auf dem Arbeitsblatt und beantwortet diese. Sollten bei der Bearbeitung Fragen auftauchen, meldet euch gerne.“

Hinweis: Die Trainer:innen finden das Arbeitsblatt: In-Game-Käufe und Lootboxen auf der Seite verbraucherbildung.de/lehrmaterial sowie im Anhang dieses Moduls. Vorab sollten die Trainer:innen mit dem Lernort absprechen, dass die Arbeitsblätter ausgedruckt werden.



Für die Gruppenarbeit sollten vorab Breakout-Sessions angelegt werden.



MATERIAL-CHECK

- Arbeitsblatt: In-Game-Käufe und Lootboxen

MODUL VI: In-Game-Käufe und Lootboxen

Fakten



ZIELE

Zusammen mit den Trainer:innen bringen sich alle Peer-Scouts auf den gleichen **Wissenstand**.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen beenden die Gruppenarbeitsphase und leiten in die Ergebnispräsentation ein. Um die Ergebnisse der Arbeitsblätter auszuwerten, greifen die Trainer:innen auf die Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen zurück.

Hinweis: In der Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen sind die Lösungen für die Aufgaben des Arbeitsblattes enthalten sowie zusätzliche Fragen, mit denen die Auswertung eingeleitet wird, und offenen Fragen für den Abschluss der Auswertung.

Sprechttext (Vorschlag): „Lasst und gemeinsam in die Auswertung gehen! Hierzu haben wir alle Fragen in die Präsentation aufgenommen. Damit es spannend bleibt, haben wir noch zusätzliche Fragen eingebaut. Wir sind gespannt, ob ihr auch diese lösen könnt. Los geht's.“

Die Trainer:innen zeigen in ihrer Präsentation alle Fragen und geben diese in das Plenum. Anschließend präsentieren sie die entsprechenden Antworten. Die Peer-Scouts können diese mit ihren Rechercheergebnissen auf ihrem Arbeitsblatt abgleichen. Zwischendurch oder im Anschluss können offene Fragen geklärt und Ergänzungen der Peer-Scouts besprochen werden.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen

MODUL VI: In-Game-Käufe und Lootboxen

Methoden



ZIELE

Die Peer-Scouts erstellen ein Profil, nachdem die Trainer:innen die **Empathiekarte** erklärt haben.



ZEIT

10 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten mit Hilfe eines kurzen Inputs aus der Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen in die Anwendung der Empathiekarte ein.

Sprechtext (Vorschlag): „Als Peer-Scouts könnt ihr andere für die Fallstricke bei In-Game-Käufen und Lootboxen sensibilisieren und vor Kostenfallen schützen. Ihr könnt zum Beispiel ein Video über das Thema drehen. Damit das Video für andere interessant ist, müsst ihr wissen, mit wem ihr es eigentlich zu tun habt. Ihr müsst eure Zielgruppe – also diejenigen, die ihr erreichen möchtet – kennen und euch nach ihren Bedürfnissen und Interessen richten. Herausfinden könnt ihr das, indem ihr ein Profil von eurer Zielgruppe erstellt.“

Nach einem kurzen Input von uns, möchten wir euch die Möglichkeit geben, aktiv zu werden und euch in Interviews und dem Profil-Erstellen zu üben. Stellt euch vor, ihr möchtet eine eigene Aktion planen. Ihr habt ein Thema, das ihr anderen gern näherbringen möchtet, zum Beispiel In-Game-Käufe bei digitalen Spielen. Dann sind zuerst drei Fragen wichtig: Wen möchtet ihr als eure Zielgruppe erreichen? Wie erreicht ihr eure Zielgruppe? Welches Format, welche Medien solltet ihr nutzen? Wir lernen nun eine Methode, um diese Fragen zu beantworten.“

Hinweis: Den Trainer:innen stehen Folien zum Input „Empathiekarte“ in der Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen unter verbraucherbildung.de/lehmaterial zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen

MODUL VI: In-Game-Käufe und Lootboxen

Methoden



ZIELE

Die Peer-Scouts üben sich selbst in der **Erstellung eines Profils** ihrer Zielgruppe.



ZEIT

20 Minuten



INHALT

Die Peer-Scouts erhalten die Möglichkeit, selbst ein Profil ihrer Zielgruppe zu erstellen.

Sprechtext (Vorschlag): „Jetzt möchten wir euch die Möglichkeit geben, aktiv zu werden und euch in Interviews und dem Profil-Erstellen zu üben. Ihr habt ein Thema, das ihr anderen gern näherbringen möchtet, zum Beispiel In-Game-Käufe bei digitalen Spielen. Wen möchtet ihr als eure Zielgruppe erreichen? Wie erreicht ihr eure Zielgruppe? Welches Format, welche Medien solltet ihr nutzen?“

Erstellt ein Profil eurer Zielgruppe, um dann eure eigene Aktion zu planen. Findet euch in Kleingruppen zusammen: eine Person führt das Interview, eine Person wird befragt und eine Person notiert die Antworten. Nutzt für das Interview die Fragen aus der Empathiekarte. Dabei hilft euch der Action Planner auf den Seiten 28 bis 31. Erstellt anschließend ein Profil aus den gewonnenen Antworten und überlegt euch, wie eure eigene Aktion aussehen sollte. Macht euch dazu am besten Notizen auf Papier.“

Im Anschluss stellen die Peer-Scouts ihre Überlegungen im Plenum vor. Die Trainer:innen bedanken sich, geben Raum für Fragen und leiten den Abschluss ein.



Für die Gruppenarbeit müssen (vorab) Breakout-Session angelegt werden. Zum Teilen der Ergebnisse im Plenum kann die entsprechende Funktion des Videokonferenz-Tools genutzt werden.

MODUL VI: In-Game-Käufe und Lootboxen

Abschluss



ZIELE

Die **Feedback-Methode** stellt eine Anlehnung an die Schatztruhen in digitalen Spielen dar und soll den Peer-Scouts die Möglichkeit geben, mit Hilfe von Mützen ihren Rückmeldung zum Modul zu geben.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen beenden das Modul mit der Feedback-Methode „Schatztruhe“.

Sprechtext (Vorschlag): „Abschließend möchten wir euch um euer Feedback zu diesem Modul bitten. Ihr bekommt drei Goldmünzen und könnt diese auf drei Schatztruhen verteilen. Zu jeder Truhe gehört eine Aussage:

Schatztruhe 1: Ich habe heute viel Neues zum Thema In-App/In-Game-Käufe gelernt.

Schatztruhe 2: Mein Interesse am Thema In-App/In-Game-Käufe ist heute größer geworden.

Schatztruhe 3: Mir hat die Methode zur Empathiekarte gefallen.

Ihr gebt in die Schatztruhe, deren Aussage ihr zustimmt, eine oder mehrere Goldmünzen.“

Hinweis: Eine Vorlage zur Feedback-Methode befindet sich in der Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen sowie im Anhang dieses Moduls. Die Abbildung kann entweder auf die Tafel/Whiteboard oder ein größeres Blatt Papier gezeichnet sein oder als Bild auf ein Active-Board projiziert werden.

Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldungen und beenden das Modul.



Für diese Aufgabe bietet sich an, das Whiteboard des Videokonferenz-Tools oder auf <https://draw.kits.blog/> zu nutzen. Die Schatztruhen mit Beschriftungen und Münzen werden hierzu als Bilder eingefügt. Pro Peer-Scout können entsprechend viele Goldmünzen eingefügt und verschoben werden.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: In-Game-Käufe und Lootboxen
- Flipchart/ Tafel/ Whiteboard zum Beschreiben
- (ausgedruckte) Vorlage für Schatztruhen und Münzen
- Stifte

ARBEITSBLATT

In-Game-Käufe und Lootboxen

Arbeitsblatt



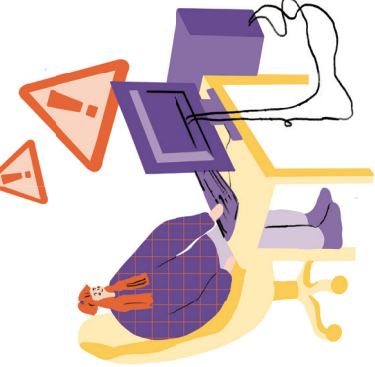
Abgezockt beim Zocken:
In-Game-Käufe und Lootboxen

Was sollte ich unbedingt zu In-Game-Käufen wissen?

Recherchiere im Checker-Space (verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space) und beantworte die folgenden Fragen:

→ Was sind „In-Game-Käufe“?

→ Worum handelt es sich bei „In-Game-Währung“?



→ Was versteht man unter dem Begriff „Pay-to-Win“?

Wahr oder Falsch

→ Welche Antworten über Lootboxen sind wahr?

- Lootboxen sind kostenpflichtige Boxen, die den Spieler:innen in jedem Fall helfen, innerhalb ihres Spiels voranzukommen.
- Bei Lootboxen können Spieler:innen Inhalte wie neue Charaktere, Erweiterungen, neue Level (Spielabschnitte), Upgrades (Verbesserungen) oder mehr Leben erwerben.
- Beim Kauf von Lootboxen wissen Spieler:innen vorher nicht, was sich in den Boxen befindet.
- Werbung innerhalb von Spielen kann Spieler:innen dazu drängen, Lootboxen zu kaufen, um im Spiel schneller voranzukommen.

→ Wie kannst du dich vor Kostenfallen bei In-App- und In-Game-Käufen schützen?

- Prüfe vor dem Installieren des Spiels, ob für das Weiterkommen im Spiel In-Game-Käufe erforderlich sind.
- Hinterlege keine Zahlungsarten (Kreditkarten-, Konto- oder Handynummern) in deinem Benutzerkonto, sondern nutze Prepaid-Gutscheine.
- Schütze alle deine Transaktionen mit einem Passwort.

CC BY-SA 4.0 Lizenztext unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Verbrauchermitteln Bundesverband e.V. – Stand: 15.12.2023

#Verbraucherchecker

LÖSUNGSLATT

In-Game-Käufe und Lootboxen

Lösungsblatt



Abgezockt beim Zocken:
In-Game-Käufe und Lootboxen

Was sollte ich unbedingt zu In-Game-Käufen wissen?

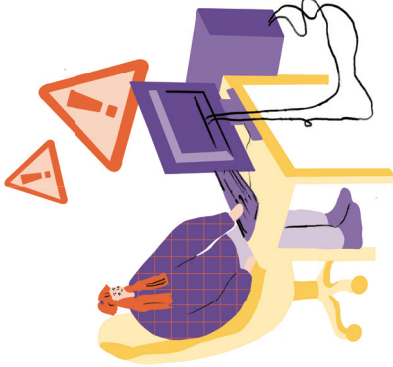
Recherchiere im Checker-Space (verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space) und beantworte die folgenden Fragen:

→ Was sind „In-Game-Käufe“?

In-Game-Käufe sind grundsätzlich alle Käufe, die du während eines Spiels tätigen kannst. Du kannst dir zum Beispiel Münzen, Juwelen oder Rohstoffe als In-Game-Währung kaufen, neue Charaktere und Ausstattungen oder das Überspringen von Levels.

→ Worum handelt es sich bei „In-Game-Währung“?

Bei In-Game-Währung handelt es sich beispielsweise um Münzen, Diamanten, Punkte oder Rohstoffe, welche nur innerhalb eines Spiels genutzt werden können, um Vor- oder Nachteile innerhalb des Spiels (beispielsweise neue Charaktere, Ausstattung) zu kaufen.



→ Was versteht man unter dem Begriff „Pay-to-Win“?

Mit Pay-to-Win – also „zahle, um zu gewinnen“ – ist gemeint, dass du durch den Kauf bestimmter Zusatzinhalte in einem Spiel einen Spielvorteil erkaufen kannst. Du beschleunigst deine Fortschritte im Spiel. Deine Chancen zu gewinnen oder bestimmte Ziele zu erreichen sind dann im Vergleich Spieler:innen im Spiel, die kein Geld ausgeben, höher.

Wahr oder Falsch

→ Welche Antworten über Lootboxen sind wahr?

- Lootboxen sind kostenpflichtige Boxen, die den Spieler:innen in jedem Fall helfen, innerhalb ihres Spiels voranzukommen.
- Bei Lootboxen können Spieler:innen Inhalte wie neue Charaktere, Erweiterungen, neue Level (Spielabschnitte), Upgrades (Verbesserungen) oder mehr Leben erwerben.
- Beim Kauf von Lootboxen wissen Spieler:innen vorher nicht, was sich in den Boxen befindet.
- Werbung innerhalb von Spielen kann Spieler:innen dazu drängen, Lootboxen zu kaufen, um im Spiel schneller voranzukommen.

→ Wie kannst du dich vor Kostenfallen bei In-App- und In-Game-Käufen schützen?

- Prüfe vor dem Installieren des Spiels, ob für das Weiterkommen im Spiel In-Game-Käufe erforderlich sind.
- Hinterlege keine Zahlungsarten (wie Kreditkarten-, Konto- oder Handynummern) in deinem Benutzerkonto, sondern nutze Prepaid-Gutscheine.
- Schütze alle deine Transaktionen mit einem Passwort.

Textquelle: <https://www.vzbv.de/medien/lootboxen-verleiten-zum-wiederholten-geldausgeben>

Textquelle: <https://www.verbraucherzentrale.nrw/wissen/digitale-welt/apps-und-software/ingame-und-inappkaufe-wenn-virtueller-spielpass-keiner-wid-52944>

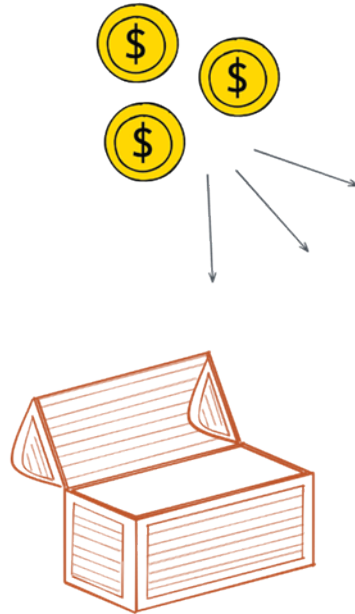
Verbraucherzentrale Bundesverband e. V. – Stand: 15.12.2023

CC BY-SA 4.0 Lizenziert unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

#Verbraucherchecker

SCHATZTRUHE

Beispiel-Vorlage für Feedback-Methode



Gebt in die Schatztruhe, deren Aussage ihr zustimmt, eine oder mehrere Goldmünzen.

Schatztruhe 1:
Ich habe heute viel
Neues zum Thema In-
Game-Käufe gelernt.

Schatztruhe 2:
Mein Interesse, In-
Game-Käufe zu
hinterfragen, ist heute
größer geworden.

Schatztruhe 3:
Mir hat die Methode
Empathiekarte
gefallen.

MODUL VII: Schnelles Geld oder schnelle Pleite?! Finanz-Tipps auf Social Media

Im Modul: Schnelles Geld oder schnelle Pleite?! Finanz-Tipps auf Social Media setzen sich die Peer-Scouts mit **möglichen Gefahren bei Finanz-Tipps in sozialen Medien** auseinander.

Zusammen mit den Trainer:innen reflektieren die Peer-Scouts zunächst ihre individuellen Wünsche und Erwartungen an ihre finanzielle Zukunft. Eben jenen großen oder kleinen Wünsche, die gern von „Finfluencer:innen“ aufgegriffen werden, um daraufhin ihre Finanz-Tipps anzupreisen.

Im Fakten-Teil stellen die Trainer:innen die verschiedenen Typen von Finfluencer:innen vor. Die Trainer:innen zeigen zunächst verschiedene Finfluencer:innen-Typen. Um den Blick der Peer-Scouts auf Finanz-Tipp-Geber:innen zu schärfen, werden dann gemeinsam mehrere kurze Video-Clips angeschaut und analysiert. Anschließend recherchieren die Peer-Scouts mit Hilfe eines Arbeitsblatts im Checker-Space selbstständig Merkmale seriöser Finanz-Tipps.

Im Methoden-Teil widmen sich die Peer-Scouts der Wissensvermittlung in Form eines Elevator-Pitches. Sie üben, ihre erworbenen Kenntnisse als Kernbotschaften für eine 60-sekündige Präsentation zu formulieren.

Abschließend werten die Peer-Scouts das Modul mit Hilfe einer Variation der „Fischernetz und Teich“-Feedbackmethode aus.



DIE PEER-SCOUTS

- ... wissen, auf welche finanziellen Wünsche Finanz-Tipp-Geber:innen bei jungen Menschen abzielen.
- ... kennen die Gefahren unseriöser Finanz-Tipps und wissen, wie sie sich schützen können.
- ... wissen, auf welche Merkmale sie bei seriösen Finanz-Tipps achten müssen.
- ... sind in der Lage, zentrale Informationen in einer 60-sekündigen Präsentation (Elevator Pitch) vorzustellen.

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Einstieg



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Überblick**, was in diesem Modul thematisiert wird und welche Methode sie kennenlernen.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts und geben einen kurzen Abriss zum Ablauf der Einheit:

Einstieg: Fragerunde „Finanzielle Zukunft“

Fakten: Finanz-Tipp-Geber:innen und ihre Formate, Beispiele und Recherche

Methode: Elevator-Pitch – Kernbotschaften in 60 Sekunden

Abschluss: „Fischernetz und Teich“-Feedback

Hinweis: Die komplette Präsentation sowie Arbeits- und Lösungsblätter für das Modul „Schnelles Geld oder schnelle Pleite?! Finanz-Tipps auf Social Media“ stehen den Trainer:innen auf [verbraucherbildung.de/lehmaterial](https://www.verbraucherbildung.de/lehmaterial) zum Download zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Einstieg



ZIELE

Mit dem **Einstieg** schaffen die Trainer:innen bei den Peer-Scouts ein Bewusstsein dafür, dass durch den Appell an unterschiedliche Begehrlichkeiten Finanzbetrug ermöglicht werden kann.



ZEIT

15 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten in das Modul ein, indem sie mit den Peer-Scouts über ihre individuellen Wünsche zur finanziellen Zukunft sprechen.

Hintergrund: Durch die Fragen nach finanziellen Bedürfnissen (wie Absicherung, Selbstbestimmung über das eigene Geld, Unabhängigkeit) und Wünschen an Lebensstandards (wie Bequemlichkeit, Luxus, Nachhaltigkeit) soll verdeutlicht werden, dass eben diese Wünsche gerade von unseriösen Finanz-Tipp-Geber:innen aufgegriffen werden, um die eigenen Tipps oder Betrugsmaschen an Jugendliche heranzutragen.

Sprechtext (Vorschlag): „Um in dieses Modul zu starten, möchten wir gern von euch wissen, was eure Wünsche und Erwartungen an eure finanzielle Zukunft sind. Denkt bitte daran, dass alle Wünsche und Vorstellungen ihre Berechtigung haben. Wenn ihr an die Zukunft denkt, welche finanziellen Wünsche habt ihr? Für welche Dinge, glaubt ihr, werdet ihr Geld benötigen? Was möchtet ihr euch, zum Beispiel in fünf oder zehn Jahren, leisten können?“

Tauscht euch dazu zunächst zu zweit oder in kleinen Gruppen aus und berichtet anschließend im Plenum.“

Die Peer-Scouts bekommen den Raum, sich über ihre Vorstellungen auszutauschen und im Plenum zu berichten.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media

MODUL VII:

Finanz-Tipps auf Social Media

Einstieg



Die Trainer:innen bedanken sich anschließend für die Beiträge und machen noch einmal deutlich, dass alle Wünsche und Vorstellungen ihre Berechtigung haben.

Sprechttext (Vorschlag): „Vielen Dank für eure Beiträge. Es zeigt sich, viele haben Wünsche, für deren Erfüllung mal mehr oder viel mehr Geld benötigt wird. Zum Beispiel, wenn es um eine größere Anschaffung geht, wie Möbel für die erste eigene Wohnung oder die private Altersvorsorge. Manches lässt sich nicht einfach so bezahlen. Manchmal schaut man sich dafür nach Finanz- und Anlagetipps um. Wenn uns da jemand viel Geld in möglichst kurzer Zeit verspricht oder einen tollen Anlagetipp parat hat, klingt das erstmal schön. Das können in den sozialen Medien unsere Lieblings-Influencer:innen sein oder Coaches, die uns neue Geschäftsideen aufzeigen. Glücklicherweise gibt es tolle Finanz-Tipps auf sozialen Medien. Leider gibt es aber auch unseriöse Tipps. Und es gibt welche, wo uns ein Einordnung schwer fällt und wir nicht wissen, ob es sich um einen vertrauenswürdigen Tipp handelt. Damit euch die Einordnung zukünftig leichter fällt, geben wir euch einen kurzen Input und anschließend schauen wir uns gemeinsam ein paar Beispiele an.“



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media
- Laptop/Computer
- Beamer/Whiteboard/Smartboard

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Fakten



ZIELE

Die Trainer:innen geben einen **Input** zum Thema, klären Begriffe und zeigen Beispiele auf, die sie anschließend mit den Peer-Scouts auswerten.



ZEIT

20 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen geben mit Hilfe der Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media einen Input zu Typen von Finfluencer:innen und besprechen verschiedene Beispiele.

Hinweis: Die Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media enthält alle Inhalte, wie Begriffsklärungen und Beispiel-Videos von Finanz-Tipp-Geber:innen sowie weitere Notizen und Sprechtexte, die für den Input benötigt werden.

Sprechtext (Vorschlag): „Lasst uns jetzt in den Faktenteil starten. Zunächst mit dem Begriff: Finfluencer:innen.“

Finanz-Influencer:innen (kurz: Finfluencer:innen) beschäftigen sich in sozialen Medien mit Finanzthemen. Finanzielle Themen, wie Aktienanlagen oder Handel mit Kryptowährungen, werden leicht und verständlich für junge Menschen erklärt. Manchmal geben Finfluencer:innen Tipps für die „richtige Geldanlage“. Leider tummeln sich dort auch Kriminelle und selbsternannte Expert:innen, die falsche Informationen verbreiten, unseriöse oder unerlaubte Empfehlungen machen oder kostenpflichtige Workshops/Coachings anbieten, die am Ende nichts bringen. Wenn wir über Finfluencer:innen sprechen ist es wichtig, dass es natürlich auch gute und richtige Infos in den sozialen Medien gibt - diese zu identifizieren ist aber nicht leicht!“

Die Trainer:innen stellen Typen von Finfluencer:innen vor und zeigen im Anschluss an den Input mehrere kurze Video-Clips von Finanz-Tipp-Geber:innen, welche sie zusammen mit den Peer-Scouts besprechen und analysieren.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media
- WLAN-Anschluss, um Video-Clips abzuspielen

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Fakten



Beispiel-Video-Clips von Finanz-Tipp-Geber:innen:

Beispiel 1: <https://www.youtube.com/watch?v=HUYI3pOdD7o> – maximal bis 2:20 Minute abspielen

Beispiel 2: <https://www.youtube.com/watch?v=fnHOwPXisJk> – maximal bis 1:49 Minute abspielen

Beispiel 3: <https://www.youtube.com/watch?v=-lUtR-ZGSos> – maximal bis 3:06 Minute abspielen

Beispiel 4: https://www.youtube.com/watch?v=73_3icYYnT8 – bis maximal 2:36 Minute abspielen

Sprechtext (Vorschlag): „Nachdem wir uns die verschiedenen Beispiele von Finanz-Tipp-Geber:innen angeschaut haben, was sind eure Eindrücke? Hat euch etwas besonders angesprochen oder völlig abgeschreckt? Wurde vielleicht sogar direkt an eure vorhin genannten Wünsche appelliert? Was denkt ihr, welche Beispiele sind seriös, welche unseriös? Wie begründet ihr eure Meinung?“

Die Trainer:innen sammeln die Rückmeldungen und werten diese mit den Peer-Scouts aus, indem sie die Beispiele vergleichen und deren Ähnlichkeiten und Unterschiede deutlich machen.

Hinweis: In der Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media finden die Trainer:innen vorbereitete Inhalte, in denen bereits mögliche Rückmeldungen eingefügt sind. Diese können als abschließende Zusammenfassung genutzt werden.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media
- Videoclips im Browser

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Fakten



Sprechtext (Vorschlag): „Lasst uns zusammenfassen, was euch bei den Videos aufgefallen ist. Wir haben hier im Folgenden noch einmal aufgelistet, was uns als eher seriös und was uns eher als weniger seriös aufgefallen ist:

Als eher unseriös empfanden wir, wenn

- extra die eigene Seriosität herausgestellt wurde, zum Beispiel durch Aussagen, wie „Ihr kennt das! Andere versprechen euch viel, aber so bin ich nicht. Das hier ist kein Scam (Betrug).“*
- Versprechen gegeben wurde, dass mit wenig Eigenleistung und trotz geringer Kenntnisse ein hoher finanzieller Gewinn gemacht werden kann, zum Beispiel mit Aussagen: „Ist alles „kinderleicht!“*
- es sich so anhört, als würdet ihr eine gute Gelegenheit verpassen, wenn ihr nicht dabei seid oder nicht schnell genug seid oder*
- wenn Geschäftsmodelle beworben werden, die auf Konsumwünsche der Follower abzielen.*

Als eher seriös empfanden wir, wenn

- der Inhalt des Beitrags bereits in der Einleitung deutlich benannt wird - ohne Drumherum zu reden*
- dargelegt wird, dass schnelle und hohe Gewinne eher unrealistisch sind und Risiken bürden*
- es keine Produkt-Werbung oder überladene Bilder (Geldscheine, Geldregen) gab und*
- wenn (Affiliate-Marketing) benannt und transparent aufgezeigt wurde.“*

Die Peer-Scouts bekommen den Raum, um offene Fragen zu stellen oder weitere Inhalte zu ergänzen.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Fakten



ZEIT

10 Minuten



ZIELE

Um für sich deutlich herauszuarbeiten, wie sie seriöse Finanz-Tipps erkennen können, bearbeiten die Peer-Scouts in Kleingruppen ein **Arbeitsblatt**.



INHALT

Im Anschluss an das Input-Referat und die gemeinsame Auswertung der Beispiel-Video-Clips erhalten die Peer-Scouts das Arbeitsblatt: Finanz-Tipps auf Social Media mit einer Rechercheaufgabe.

Sprechtext (Vorschlag): „Wir möchten euch jetzt bitten: Findet euch in Kleingruppen zusammen und bearbeitet das Arbeitsblatt: Finanz-Tipps auf Social Media. Für eure Recherche könnt ihr die Inhalte im Checker-Space unter <https://www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space> nutzen.

Kernfragen eurer Recherche sind: Woran erkenne ich seriöse Finanz-Tipps? Auf welche Merkmale sollte ich achten, um mich vor unseriösen Finanz-Tipps zu schützen? Wenn ihr Videos schaut oder Podcasts hört, denkt an Kopfhörer, damit es im Raum nicht zu laut wird.“

Hinweis: Die Arbeits- und Lösungsblätter: Finanz-Tipps auf Social Media stehen auf [verbraucherbildung.de/lehmaterial](https://www.verbraucherbildung.de/lehmaterial) zum Download zur Verfügung. Die Lösungen sind zusätzlich als Folien in der Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media eingefügt.



Für die Gruppenarbeit müssen (vorab) Breakout-Session angelegt werden.



MATERIAL-CHECK

- Arbeits- und Lösungsblatt: Finanz-Tipps auf Social Media

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Fakten



ZIELE

In der **Ergebnispräsentation** gleichen die Peer-Scouts ihre Ergebnisse mit dem Lösungsblatt ab.

ZEIT

10 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen beenden die Gruppenarbeitsphase und leiten in die Ergebnispräsentation ein.

Sprechttext (Vorschlag): „Nachdem wir uns heute mit den verschiedenen Typen von Finanz-Tipp-Geber:innen beschäftigt haben, konnten wir mit der Rechercheaufgabe unseren Blick dafür schärfen, woran wir seriöse Finanz-Tipps erkennen. Was habt ihr in eurer Recherche erfahren? Auf welche Merkmale seriöser Finanz-Tipps sollten wir Acht geben? Meldet euch auch gern, wenn ihr Fragen habt oder etwas unverständlich war.“

Tipp: Die Peer-Scouts teilen zuerst ihre gewonnenen Erkenntnisse mit und die Trainer:innen sammeln diese zum Beispiel auf einer Tafel, einem Whiteboard oder lassen die Peer-Scouts ihre Notizen auf Flipchart-Papier notieren. Anschließend können die Ergebnisse noch einmal mit dem Lösungsblatt, welches in der Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media hinterlegt ist, abgeglichen und ergänzt werden.



Im digitalen Format können die White-Board-Funktion des Video-Konferenz-Tools oder die Plattform <https://draw.kits.blog/> genutzt werden.



MATERIAL-CHECK

- Lösungsblatt und Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Methoden



ZIELE

Bei der Umsetzung von Aktionen werden Peer-Scouts auch vor der Aufgabe stehen, ihr Wissen kurz und knapp zu präsentieren. Mit der Erstellung eines **Elevator-Pitches** können sie sich darin üben.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Im Anschluss an den Fakten-Teil starten die Trainer:innen mit den Peer-Scouts in den Methoden-Teil.

Hinweis: Die Inhalte zum Methoden-Teil befinden sich in der Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media.

Sprechttext (Vorschlag): „In der Gruppenarbeit eben haben wir auf dem Arbeitsblatt notiert, auf welche Merkmale wir bei Finanz-Tipps auf sozialen Medien Acht geben sollten. Wir haben uns auch Beispiele dazu angeschaut und gemeinsam geprüft, was auf uns seriös wirkt und was eher nicht. Wenn wir nun dieses erworbene Wissen an andere weitergeben möchten, zum Beispiel in einer eigenen Aktion oder einfach nur in einem Gespräch, wie können wir das umsetzen? Wie fassen wir sinnvoll die zentralen Informationen oder auch Kernbotschaften zusammen? Habt ihr hierzu Ideen?“

Die Trainer:innen geben die Frage ins Plenum und lassen die Peer-Scouts zu Wort kommen, die sich melden. Sie bedanken sich für die Rückmeldung und gehen in die Erklärung zum Elevator-Pitch.

„Eine weitere Möglichkeit, das eigene Wissen an andere weiterzugeben, ist der Elevator-Pitch. Habt ihr davon schon einmal gehört? Wisst ihr, was das ist?“



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media

MODUL VII:

Finanz-Tipps auf Social Media

Methoden



Die Trainer:innen erklären das Format „Elevator-Pitch“ und zeigen dazu ein Beispiel auf Youtube.

Sprechtext (Vorschlag): „Ein Elevator-Pitch ist im Grunde wie ein kurzes Reel. In einem Elevator-Pitch werden innerhalb kurzer Zeit zentrale Inhalte oder Botschaften schick verpackt auf die Reise geschickt. Die Grundidee: Ihr steht mit jemandem in einem Fahrstuhl und möchtet die Chance nutzen, dieser Person euer Projekt vorzustellen. Der Fahrstuhl benötigt etwa 60 Sekunden, bis er sein Ziel erreicht. Es muss also schnell gehen und der Vortrag auf den Punkt genau sitzen, damit eure Idee, euer Thema oder Projekt in Erinnerung bleibt. Wie das gelingt, kann ganz unterschiedlich aussehen. Hier ist der Sieger-Pitch vom Gründer:innen-Tag 2010.“

Hinweis: In der Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media sind die Inhalte zur Methode sowie der Link zum Video-Clip enthalten. Der Clip ist unter folgendem Link abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=bah-8djVZEOQ>.

Im Abschluss an das Video fragen die Trainer:innen, ob zum Elevator-Pitch Fragen bestehen und besprechen diese im Plenum.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media
- WLAN-Anschluss, um Video-Clip abzuspielen

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Methoden



ZIELE

Die Peer-Scouts setzen sich mit dem auseinander, was sie in diesem Modul gelernt haben und erstellen einen **eigenen Elevator-Pitch**.



ZEIT

20 Minuten



INHALT

Im nächsten Schritt üben sich die Peer-Scouts in Kleingruppen darin, einen Elevator-Pitch zu erstellen.

Sprechtext (Vorschlag): „Findet euch wieder in Gruppen zusammen. Geht gemeinsam durch, was wir im ersten Teil des Workshops behandelt und recherchiert haben. Stellt euch vor, ihr möchtet Freund:innen oder Familienangehörigen berichten, was ihr heute gelernt habt. Überlegt innerhalb eurer Gruppe, was ihr anderen gern berichten möchtet. Aber denkt daran – ihr habt für die Präsentation nur 60 Sekunden Zeit! Solltet ihr zwischendurch Fragen haben, meldet euch gern. Während ihr arbeitet, laufen wir von Gruppe zu Gruppe und helfen euch, wenn Bedarf besteht.“

Hinweis: Für diese Aufgabe ist es hilfreich, Stifte und Papier zur Verfügung zu stellen, damit die Peer-Scouts Begriffe aufschreiben oder Zeichnungen anfertigen können. Wichtig: Sprecht rechtzeitig vorab mit den Lernbegleiter:innen, dass ihr dieses Material benötigt und dass der Lernort dieses bereitstellt.



MATERIAL-CHECK

- eventuell Stifte und Papier

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Methoden



Die Trainer:innen bitten die Peer-Scouts, ihre Ergebnisse im Plenum vorzustellen und ermuntern die anderen Peer-Scouts, ihr Feedback zu den vorgestellten Pitches zu geben.

Sprechtext (Vorschlag): „Jetzt möchten wir euch bitten, eure Pitches vorzustellen. Anschließend möchten wir die anderen bitten, eine Rückmeldung zu geben. Was hat euch gefallen?“

Hinweis: Mit Blick auf die Zeit ist es sinnvoll, von vornherein anzugeben, ob sich nur eine begrenzte Anzahl von Gruppen oder ob alle Gruppen ihren Pitch vorstellen können. Die Trainer:innen sollten eine Stoppuhr (zum Beispiel vom Smartphone) nutzen, um das Einhalten der 60 Sekunden zu prüfen.

Die Trainer:innen bedanken sich für die Beiträge und ermuntern die Peer-Scouts, sich auch im Alltag immer wieder darin zu üben, Informationen kurz und knapp zu präsentieren.



Für die Gruppenarbeit müssen (vorab) Breakout-Sessions angelegt werden.



MATERIAL-CHECK

- Stoppuhr (Smartphone)

MODUL VII: Finanz-Tipps auf Social Media

Abschluss



ZIELE

Mit der „Fischernetz und Teich“-Methode können die Peer-Scouts **Feedback** zum Modul geben. Sie können verdeutlichen, welche Inhalte des Moduls sie für sich mitnehmen werden.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen beenden das Modul mit einer Variante der Feedback-Methode „Fischernetz und Teich“.

Hinweis: Die Vorlage für die Feedback-Methoden befinden sich in der Präsentation: Finanz-Tipps auf Social Media und im Anhang dieses Moduls. Sie können auf einem digitalen Board projiziert, auf eine Tafel oder Flipchart gemalt werden.

Sprechtext (Vorschlag): „Manchmal nehmen uns Themen und Inhalte gefangen. Daher die Frage an euch: Welche Inhalte an diesem Modul haben euch gefangen und welche eher nicht? Hierfür haben wir einen Teich aufgemalt und ein Netz. Notiert im Netz die Inhalte und Lernerfahrungen, die für euch interessant waren und die ihr euch mitnehmt. In den Teich notiert ihr, was ihr nicht mitnehmen werdet oder sinnbildlich, welche Fische ihr wieder zurück in den Teich werft.“

Die Peer-Scouts notieren die für sie wichtigsten Lernerfahrungen und pinnen oder schreiben diese in das Netz, während sie im Teich für sie weniger wichtige Punkte aufschreiben. Die Trainer:innen bedanken sich für die Rückmeldungen und beenden das Modul.



Für diese Aufgabe bietet es sich an, das Whiteboard des Videokonferenz-Tools oder die Plattform <https://draw.kits.blog/> zu nutzen.



MATERIAL-CHECK

- Vorlage: Fischernetz und Teich
- Flipchart/ Tafel/ Whiteboard zum Beschreiben
- Stifte

ARBEITS- UND LÖSUNGSBLATT

Finanz-Tipps auf Social Media

Arbeitsblatt



Schnelles Geld oder schnelle Pleite?!
Finanz-Tipps auf Social Media

Woran erkenne ich vertrauenswürdige Finanz-Tipps auf sozialen Medien?

Recherchiert im Checker-Space (verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space) und notiert worauf ihr bei Finanz-Tipps auf sozialen Medien achten solltet!

→	→
_____	_____
_____	_____
_____	_____
→	→
_____	_____
_____	_____
_____	_____
→	→
_____	_____
_____	_____
_____	_____
→	→
_____	_____
_____	_____
_____	_____



Lösungsblatt



Schnelles Geld oder schnelle Pleite?!
Finanz-Tipps auf Social Media

Woran erkenne ich vertrauenswürdige Finanz-Tipps auf sozialen Medien?

Recherchiert im Checker-Space (verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checker-space) und notiert worauf ihr bei Finanz-Tipps auf sozialen Medien achten solltet!

→ Experte:innen erkennen

Wirkliche Experte:innen geben an, wer sie sind, woher sie ihre Qualifikationen erhalten haben und worauf sich ihr Fachwissen begründet – unabhängige Quellen sollten das belegen können.

→ Nicht unter Zeitdruck setzen lassen

Immer genug Zeit nehmen, um Anlagetipps sorgfältig zu prüfen – Chancen und Risiken sollten immer klar sein.

→ Finanzielle Motive der Tipgeber:innen hinterfragen

Bei kostenlosen Anlagetipps finanzieren sich Tipgeber:innen aus anderen Quellen – zum Beispiel bekommen sie Geld von Finanzunternehmen. Das ist häufig nicht erkennbar und bedeutet, dass es dann keine unabhängigen Anlagetipps sind.

→ Betrugsmaschen kennen

Vorsicht bei Weiterleitung auf externe Webseiten: es könnte sich um nicht lizenzierte und illegale Online-Plattformen handeln. Keine Kontodaten, PINs etc. preisgeben.

→ Zustimmungswerte kritisch betrachten

Positive Kommentare oder Hinweise auf Anlageerfolge können frei erfunden und im Auftrag der Tipgeber:innen platziert worden sein – unbedingt auf unabhängigen Webseiten nach weiteren Bewertungen schauen.

→ Mehrere Quellen für angepreisenes Investment prüfen

Bei der Recherche unbedingt auf mehrere und unabhängige Quellen achten, wie etwa die Verbraucherzentrale oder die Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht.

→ Nicht für Anlagetipps auf private Messenger-Dienste wechseln

Wird in öffentlichen Foren aufgefordert, für Anlagetipps auf private Messenger-Dienste zu wechseln, besteht das Risiko, dass private Kontaktdaten preisgegeben werden.

→ Vorsicht bei sehr hohen Gewinnversprechen

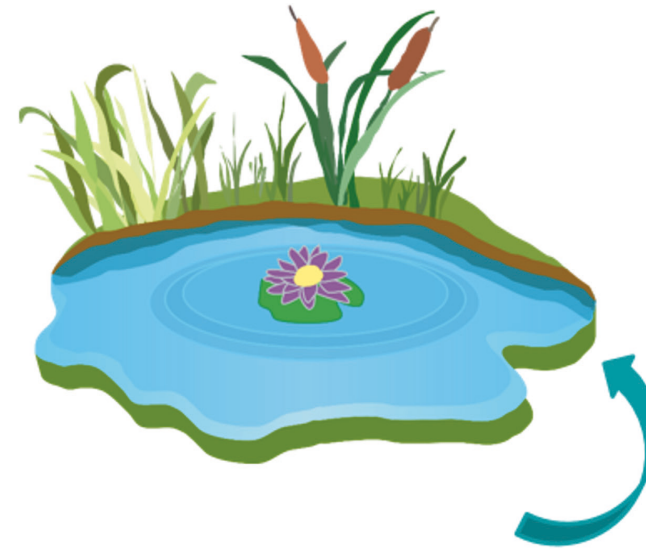
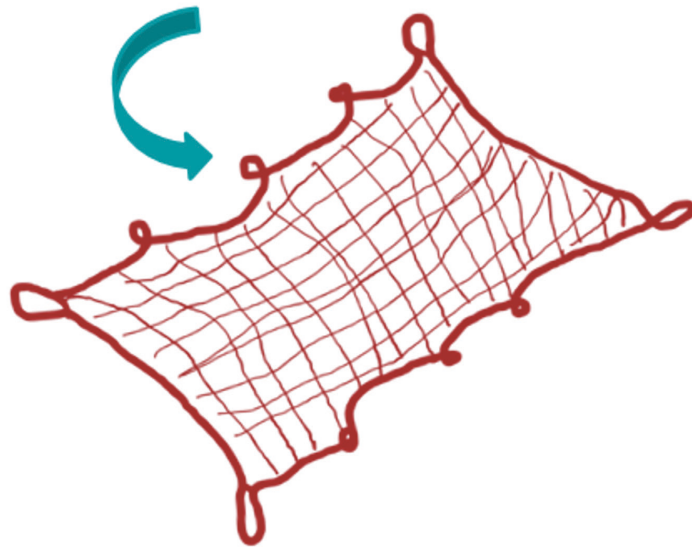
Außergewöhnlich hohe Gewinne bedeutet auch ein außergewöhnlich hohes Risiko, bei dem viel Geld verloren gehen kann.



FEEDBACK-METHODE

Fischernetz und Teich

Welche Inhalte nehmt ihr euch mit?



Welche Inhalte lasst ihr im Teich?

Quelle: <https://pixabay.com/de/vectors/teich-wasser-draussen-gras-draue%C3%9Fen-310149/>

MODUL VIII: Jetzt geht's richtig los, denn wir wissen was!

Das Modul: Jetzt geht's richtig los, denn wir wissen was! bildet den **Abschluss** der Peer-Scout-Ausbildung.

Zum Einstieg geben die Peer-Scouts ein aktuelles Stimmungsbild ab.

Im Folgenden setzen sich die Peer-Scouts intensiv mit dem Action Planner auseinander und planen ihre erste eigene Aktion.

Abschließend geben sie mit der Fünf-Finger-Methode ein Feedback zur Ausbildung.



DIE PEER-SCOUTS

- ... entwickeln mit Hilfe des Action Planners selbstständig eine eigene Aktion zu einem Thema ihrer Wahl.
- ... überlegen sich Methoden, wie sie ihr eigenes Wissen zum Verbraucherschutz an ihr soziales Umfeld weitergeben können.

MODUL VIII: Jetzt geht's richtig los, denn wir wissen was!

Einstieg



ZIELE

Die Peer-Scouts erhalten einen **Überblick**, was in diesem Modul thematisiert und bearbeitet wird.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen begrüßen die Peer-Scouts und geben einen kurzen Abriss zum Ablauf der Einheit:

Warm-up: Stimmungsbild

Action Planner: Arbeit mit dem Action Planner und Planung einer eigenen Aktion

Abschluss: Fünf-Finger-Methode

Hinweis: Die komplette Präsentation für das Modul: Jetzt geht's richtig los, denn wir wissen was! steht den Trainer:innen auf verbraucherbildung.de/mehrmaterial zum Download zur Verfügung.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Jetzt geht's richtig los
- Laptop/Computer
- Beamer/Smartboard/Whiteboard



ZIELE

Die Peer-Scouts **berichten über ihre aktuelle Stimmung** in Bezug auf die Peer-Scout-Ausbildung.



ZEIT

5 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen holen sich ein Stimmungsbild von den Peer-Scouts ab.

Sprechtext (Vorschlag): „Die nächsten Minuten dienen einem kurzen Stimmungsbild. Hier ist ein (imaginärer) Ball. Wer den Ball hat, sagt in einem Satz, wie es ihr/ ihm gerade mit Blick auf die zum großen Teil zurückliegende Peer-Scout-Ausbildung geht. Dann gebt ihr den Ball weiter an eine Person im Raum. Ihr könnt den Ball dazu gern auch quer durch den Raum werfen.“



MATERIAL-CHECK

- gegebenenfalls ein kleiner Ball

MODUL VIII: Jetzt geht's richtig los, denn wir wissen was!

Einstieg

INHALT

Die Trainer:innen fassen die Rückmeldungen zusammen und bedanken sich.



In einer Online-Veranstaltung sollen die Peer-Scouts den Namen der nächsten Person nennen.

Action Planner

ZIELE

Die Peer-Scouts setzen sich bewusst mit der Idee einer eigenen Action auseinander und **reflektieren** dabei, was sie bisher gelernt haben.

ZEIT

50 Minuten

INHALT

Die Trainer:innen leiten den Abschnitt zur Planung einer eigenen Aktion ein.

Sprechtext (Vorschlag): „Jetzt ist es an euch, eure ganz eigene Aktion zu planen. Nehmt euch hierzu den Action Planner. Dort findet ihr eine Übersicht, welche Schritte ihr bei der Planung beachten solltet (Zielgruppe, Ziele, Formate und mögliche Kanäle, Planung der Umsetzung):

Nutzt die ersten 10 Minuten allein, um die Schritte durchzugehen und erste Ideen zu notieren. Für diese Ideen blickt gern zurück auf die Themen, die ihr während der Ausbildung bearbeitet habt.

Anschließend findet euch für weitere 10 Minuten zu zweit zusammen, tauscht eure Ideen aus und ergänzt offene Punkte. Abschließend kommt bitte für 20 Minuten zu viert zusammen und tauscht eure Ergebnisse aus.“



Für die Gruppenarbeiten legen die Trainer:innen vorab Breakout-Sessions an.



MATERIAL-CHECK

- Action-Planner

MODUL VIII: Jetzt geht's richtig los, denn wir wissen was!

Action Planner



ZIELE

Die Peer-Scouts haben die Möglichkeit ihre **ersten Ideen** zur eigenen Aktion im Plenum **vorzustellen**.



ZEIT

15 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen geben Raum, damit die Peer-Scouts ihre ersten Ideen im Plenum vorstellen können.

Sprechtext (Vorschlag): „Wer von euch möchte seine Idee im Plenum vorstellen?“

Die Trainer:innen bedanken sich für die Präsentationen und geben Raum für Fragen.

Abschluss



ZIELE

Abschließend geben die Peer-Scouts eine **Rückmeldung** zur gesamten Peer-Scout-Ausbildung.



ZEIT

15 Minuten



INHALT

Die Trainer:innen leiten die „Fünf-Finger-Methode“ ein.

Hintergrund-Info: Die „Fünf-Finger-Methode“ ist auf die Peer-Scout-Ausbildung angepasst. Sie wird im ersten und letzten Modul. Im Modul: Jetzt geht's richtig los, denn wir wissen was! ist sie als Rückblick angelegt.



MATERIAL-CHECK

- Präsentation: Jetzt geht's richtig los
- DIN-A4-Papier
- Stifte

MODUL VIII: Jetzt geht's richtig los, denn wir wissen was!

Abschluss



Sprechtext (Vorschlag): „Zum Abschluss und als Rückblick auf die Workshops nehmt euch jetzt ein Blatt Papier und zeichnet mit einem Stift eure Hand nach. Abschließend schreibt jeweils an Daumen, Zeigefinger, Mittelfinger, Ringfinger und kleinen Finger sowie auf eure Handfläche eure Antworten für die jeweils zugeordnete Frage. ...

- *Daumen: Was war super?*
- *Zeigefinger: Was habe ich gelernt?*
- *Mittelfinger: Was werde ich nicht angehen?*
- *Ringfinger: Was nehme ich mir auf jeden Fall mit?*
- *Kleiner Finger: Worauf möchte ich aufbauen?*
- *Handfläche: Welches Projekt/Thema werde ich angehen?*

Stellt anschließend eure beschrifteten Hände im Plenum vor.“

Nach spätestens fünf Minuten bitten die Trainer:innen die ersten Personen ihre Feedback im Plenum vorzustellen. Die Trainer:innen fassen die Rückmeldungen zusammen, bedanken sich und beenden das Modul.



Die Trainer:innen nutzen ein digitales Whiteboard, beispielsweise <https://draw.kits.blog/>. Vorab legen sie digitale Handumrisse für jeden Peer-Scout an. Die Peer-Scouts wählen sich eine Hand aus und beschriften sie entsprechend der Fragen.



MATERIAL-CHECK

- siehe oben

- Digitales Whiteboard mit skizzierter Hand

IMPRESSUM

Herausgeber

Verbraucherzentrale Bundesverband e. V.
Rudi-Dutschke-Straße 17
10969 Berlin
Tel. (030) 258 00-0
Fax (030) 258 00-518
info@vzbv.de
www.vzbv.de

Für den Inhalt verantwortlich

Ramona Pop, Vorständin des
Verbraucherzentrale Bundesverbands e. V.

Redaktion

Dörte Adam-Gutsch, Florence Rothe
Verbraucherzentrale Bundesverband e. V.
www.verbraucherchecker.de

Konzeption und Gestaltung

KF Education
www.kf-education.com

2. überarbeitete Auflage: Januar 2024

© Verbraucherzentrale Bundesverband e. V.



Verbraucherzentrale Bundesverband e. V.
Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz. Der Verbraucherzentrale Bundesverband muss als Quelle genannt und die oben genannte Creative Commons-Lizenz verwendet werden.
Lizenztext unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit
und Verbraucherschutz

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

www.verbraucherchecker.de
www.instagram.com/verbraucherchecker

