



## Einleitung

Kurzer Einstieg in den Themenbereich, der die Anliegen, Kompetenzen, Quellen und weiterführende Links übersichtlich darstellt.

## Hintergründe für Pädagog:innen und Eltern

Fachinformationen zum Themenbereich, die den aktuellen Wissensstand zum Thema kurz zusammenfassen.

## Bildungsangebote

### Angebot „Postkasten“

Ausgehend von Post, die im Kindergarten angekommen ist, wird das Thema Werbung eingeführt. Die Kinder erzählen über ihre Erfahrungen mit Post, dem Postkasten und darin zugestellter Werbung. Gemeinsam werden verschiedene Kanäle von Werbung erarbeitet.

### Lernumgebung: Bilder sortieren, Postkastenlabyrinth

### Angebot „Vergleich“

Die älteren Kinder vertiefen das Thema Werbung, indem sie Lieblingsbücher der Gruppe mit Werbung vergleichen. So sollen Merkmale der Werbung erarbeitet werden und die Kinder erkennen, dass Werbung immer eine Verkaufsabsicht hat.

### Lernumgebung: Kinder Sudoku

### Angebot „Automarken“

Mit Spielzeugautos soll den Kindern das Thema Marken bewegungsorientiert, kreativ und lustig näher gebracht werden. Im Vordergrund steht das gemeinsame Spielen, Reihensetzen und Argumentieren zu verschiedenen vorgegebenen Situationen. Ausgehend davon wird der Wert von und an Dingen thematisiert.

### Lernumgebung: Autos von groß zu klein, Autos reihen

### Angebot „Merchandising: Superheld:innen & Co“

Mitgebrachte Produkte und Merchandising Artikel der Kinder werden genau betrachtet, gemeinsam besprochen. Da durch Merchandisingprodukte oft Wünsche bei den Kindern geweckt werden, wird festgehalten, ob und warum es wichtig ist, solche Produkte zu haben.

### Lernumgebung: Eigene Marke, Bild von mir selbst

Dauer	Seite
	4
	7
	9
20'–35'	9
	10
15'–25'	16
	17
15'–25'	22
	23
20'–30'	31
	32



### Bildungsangebote

#### Angebot „Wünsche und Geschenke“

Kinder erleben häufig, z.B. an Geburtstagen oder zu Weihnachten, dass Schenken gleichzeitig Einkaufen und somit Konsumieren bedeutet. Die Geschichte von Stupsi und Krümel regt die Kinder an, über das Thema Schenken nachzudenken. Es wird nach dem Hören der Geschichte gemeinsam überlegt, welche Gründe es für das Schenken gibt. Weiters soll auch aufgegriffen und angeregt werden, dass Schenken nicht unbedingt Kaufen heißen muss.

**Lernumgebung: Malvorlage Hase, Geschenkbox**

### Impressum

Dauer	Seite
15'-25'	34
	35
	39