

# „PräventionsParkour“

Unter Anleitung durchlaufen die Teilnehmer des „PräventionsParkour“ vier Stationen zum Thema Geld & Konsum und werden in einem Abschlussquiz prämiert. Entwickelt und erprobt wurde die Veranstaltung von den Präventionsexperten der Berliner Schuldnerberatung.

## was-was-kostet.de

Das „was-was-kostet“ Spiel will Jugendliche (Zielgruppe 16-19 Jährige) dabei unterstützen, sich auf die eigene **Haushaltsplanung** vorzubereiten. So plant die Hauptfigur Andy im Spielverlauf, welche monatlichen Kosten für die erste eigene Wohnung anfallen und was sonst noch an regelmäßigen Ausgaben zu bedenken ist. Ob Miete, Strom, Telefon, das und noch vieles mehr muss mit eingerechnet werden. Die Mitspieler erhalten einen Überblick über die so genannten Fixkosten und sind gefordert, wenn es um die Einschätzung der Höhe dieser Kosten geht. Wichtige Tipps zur Budgetierung und Wissenswertes für die Haushaltsplanung werden den Teilnehmern spielerisch vermittelt. Ferner gibt es Anregungen für weitere Diskussionen rund um das Thema Geld.



Noch nie standen Kinder- und Jugendliche so stark im Fokus der Werbe- und Konsumindustrie wie heute. Wie reagieren Jugendliche darauf? Wie gehen Jugendliche mit ihren Bedürfnissen und Wünschen um und wie sind diese überhaupt zu finanzieren? Im Rahmen der Präventionsarbeit entstand in Zusammenarbeit mit Schülerinnen und Schülern der 8.Klasse der Heinz-Brandt OS Berlin Weißensee der **Kurzfilm** „CASH FÜR ALLE“ der diese Fragen aufgreift, nach möglichen Antworten sucht ohne Patentlösungen vorzugeben. Mit jugendlichem Charme und spielerischem Witz werden in 15 Minuten die Themen Konsum und Luxus, Einfluss von Werbung, Geldbeschaffung, sowie erste Verschuldungsrisiken von den Schülerinnen und Schülern in Szene gesetzt.



### **„Raus aus der Schuldenfalle“**

In diesem Gemeinschaftsspiel spielen drei oder vier Mannschaften gegeneinander. Der Aufbau des Spieles ist an das klassische „Mensch-ärgere-dich-nicht“ angelehnt. Auf den einzelnen Feldern müssen die Spieler Fragen zum persönlichen Umgang mit Geld und zu ihren Konsumeinstellungen beantworten. Auf speziellen „Schuldenfallenfeldern“ werden die Teilnehmer in die Schuldenfalle geschickt, aus der sie nur durch die richtige Beantwortung von Wissensfragen entlassen werden. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst das Ziel erreicht hat. Auf spielerische Art werden die Schüler zum Nachdenken über ihr Konsumverhalten angeregt. Gleichzeitig wird Wissen zu wesentlichen Grundlagen der Finanzkompetenz vermittelt.



### **„Stiftung Markentest“**

Wie Zurechtfinden in dem Angebotsdschungel ? Worauf kommt es an?

Bei der Stiftung Markentest geht es diesmal nicht nur um Labels, Preise und Packungsgrößen, sondern auch um das Schmecken und Riechen. Die Teilnehmer erfahren sehr eindrücklich die Grenzen der Wahrnehmung und haben die Möglichkeit, herauszufinden, was wirklich gefällt. Die getesteten Produkte werden über ein Ranking ausgewertet und auch im Preisvergleich gezeigt.



### **„Abschlussquiz“**

Wer kennt nicht das legendäre Ratespiel mit dem „Plopp“. Bei „Eins, Zwei oder Drei“ müssen sich die Quizteilnehmer zwischen drei möglichen Antworten entscheiden und erhalten einen Ball für die jeweils richtige Antwort. Die Spielshow bildet den krönenden Abschluss des Tages. Die Fragestellungen beziehen sich auf die zuvor durchlaufenden Stationen. Wie bei der echten Show gibt es einen Moderator, der die Fragen und Antworten vorträgt und eine Gruppe, die am Ende die meisten richtigen Antworten geben konnte. Natürlich wird das prämiert!