

**W**erbung setzt bereits bei den Jüngsten an: Auch Kindergartenkinder werden immer wieder mit **Werbung oder In-App-Käufen**, also Einkäufen, die beispielsweise im Rahmen eines Spiels getätigt werden können, konfrontiert. Ähnlich anziehend wie das Süßigkeitenregal im Supermarkt wirken blinkende Symbole in Handyspielen oder am Tablet. Für Kinder ist es **schwierig, Werbung und Kostenfallen als solche zu erkennen** und zu vermeiden. Auch haben nicht alle Eltern ihre Geräte entsprechend eingestellt, um sich und ihre Kinder vor unerwünschten Ausgaben zu schützen.

## Wo können Kostenfallen auftreten?

In der digitalen Welt sind Kinder vor allem durch In-App-Käufe gefordert. Aber auch Werbung kann besonders bei jungen Kindern neue Bedürfnisse wecken oder dazu verleiten, auf aufscheinende Online-Angebote zu tippen. Sind solche Einkäufe nicht blockiert, kann es passieren, dass Kinder **mittels Prepaid-Karten, Telefonrechnung oder gar mit der elterlichen Kreditkarte reale Einkäufe tätigen**.



### Tipp:

Gratis-Apps sind nicht immer die beste Lösung, da sie meist durch Werbung und In-App-Käufe finanziert werden. Manchmal lohnt es sich, ein paar Euro mehr auszugeben, um dafür ein sicheres Spielumfeld zu erhalten.



## Umgang mit Werbung

Speziell für Kinder ist Werbung eine echte Herausforderung: Sie ist schwer zu erkennen und **oft nicht vom eigentlichen Inhalt zu unterscheiden**. Besonders problematisch sind hier zum Beispiel *YouTube*-Videos mit Produktplatzierungen durch Influencer:innen.

- Spielen Sie mit den Kindern Detektiv: Schauen Sie sich Videos gemeinsam an und achten Sie gezielt auf Werbung und Produktplatzierungen.
- Überlegen Sie gemeinsam, warum ein Werbeclip Sie überzeugt?
- Vergleichen Sie die Werbung mehrerer ähnlicher Produkte miteinander.
- Vergleichen Sie Produkte, die Sie in der Werbung sehen, mit realen Produkten im Geschäft.



### Was Kinder wissen sollten

Überlege gut, worauf du in einem Spiel klickst! Leider kosten viele Dinge echtes Geld. Frag lieber bei deinen Eltern nach, bevor du auf etwas drückst – vor allem dann, wenn es besonders toll klingt!



# Kostet das was?

ANGEBOT

2

**Material:** Übungsblatt „Aquarium“ (S. 28), Spielbrett „Kostet das was?“ (S. 29), Würfel, Spielfiguren

## Reflexionsspiel

### Ziele

- Wissen, woran man Kostenfallen erkennt
- Gratisangebote kritisch hinterfragen
- Bewusster Umgang mit In-App-Käufen



### Ablauf

#### Phase 1

Die Kinder schauen sich gemeinsam mit den Pädagoginnen und Pädagogen das Übungsblatt „Aquarium“ an und besprechen, wo überall im Spiel echte Kosten versteckt sein können. Was passiert, wenn man auf den Shop tippt? Worauf verweist das Wort „Sale“ oder der Einkaufswagen? Welche Spiele kennen die Kinder selbst? Wo sind ihnen schon einmal kostenpflichtige Angebote untergekommen?

#### Phase 2:

Jedes Kind bekommt eine Spielfigur. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Kommen die Kinder auf ein Feld mit Hund, wird ihnen eine Frage gestellt, die sie entweder mit „Kostet was!“ oder mit „Kostet nichts!“ beantworten können. Beantworten sie die Frage richtig, dürfen sie ein Feld vorrücken. Beantworten sie die Frage falsch, müssen sie ein Feld zurückrücken. Kommt

eine Spielfigur auf einem orangen Feld zu stehen, so muss sie zwei Felder zurückrücken. Bei einem grünen Feld darf man ein Feld vorrücken. Kommt man genau auf einer Leiter zum Stehen, darf man eine Abkürzung nehmen. Wer als Erstes ins Ziel kommt, gewinnt.

**Hinweis:** Versteckte Kostenfallen können in jedem Spiel ein wenig anders aussehen. Dennoch haben sie meist ein ähnliches Muster. Ziel ist, dass die Kinder Werbung gegenüber skeptisch sind und gewisse Anzeichen wahrnehmen können.



#### Vorlese-Geschichte: „Die drei Freunde“

„Teuer“  
„Sinnlos“

[[www.si.or.at/dreifreunde](http://www.si.or.at/dreifreunde)]

Kostet was!	Kostet nix!
→ Dein Dino braucht neue Kleidung. Du nimmst natürlich die aller-schönste. Was für ein Symbol daneben steht, ist dir egal.	→ Am Anfang des Videos/Spiels erscheint Werbung für ein anderes Spiel oder Spielzeug. Du schaust sie dir an, klickst aber sicherheitshalber nicht drauf.
→ Du willst – jetzt gleich – ein neues Auto haben und du möchtest nicht warten, bis es freigeschaltet wird.	→ Du wartest geduldig, bis die Blumen in deinem Garten von selbst wachsen.
→ Du willst deiner Katze eine coole neue Haarfarbe verpassen. Das komische Symbol daneben ignorierst du einfach.	→ Du willst deinem Haustier eine neue Haarfarbe verpassen. Dir fällt die Entscheidung schwer. Sicherheitshalber wählst du eine Farbe ohne auffälliges Symbol daneben.
→ Du hast nur noch ein Leben, dann ist das Spiel vorbei. Du kannst aber auf einen blinkenden Knopf drücken, dann bekommst du neue Leben.	→ Mist, du hast nur noch ein Leben. Egal, dann spielst du eben nochmal von vorne und dafür besser.
→ Du brauchst für dein Auto die allerbesten Reifen. Die normalen sind einfach nicht so gut.	→ Dir ist egal, welches Auto du fahren kannst, Hauptsache du darfst auch mitspielen.
→ In deiner Sammlung fehlt nur noch ein einziges Dino-Ei. Aber das kommt nicht im normalen Spiel vor, also klickst du auf das Symbol mit der Geldmünze.	→ Das Spiel kann nur bis zu einem bestimmten Level gespielt werden, dann ist es gesperrt. Du denkst dir: „Kein Problem! Dann kann ich eben nur bis zu diesem Level spielen. Danach suche ich mir ein anderes Spiel!“
→ Die Spielzeit deines Spiels ist limitiert. Nach einer halben Stunde ist es automatisch gesperrt und du musst einen Tag warten, bis du weiterspielen darfst. Du willst länger als eine halbe Stunde spielen und nicht warten müssen, bis das Spiel weitergeht, also klickst du auf ein Symbol, mit dem du die Sperre umgehen kannst.	→ Nach einer gewissen Zeit endet dein Spiel automatisch. Wenn du weiterspielen möchtest, musst du warten, bis es wieder freigeschaltet wird. Du denkst dir: „Schade, das Spiel ist schon vorbei. Aber ich darf ja morgen wieder spielen!“



# Übungsblatt 2/2 zu Angebot 2: Kostet das was?

**Kostet was?**

START

KOSTET WAS -2

KOSTET NIX +1

FRAGE +/-1