



verbraucherzentrale  
*Baden-Württemberg*

# TROUBLE WITH THE PARENTS

Soziokulturelles Orientierungswissen im Zusammenhang mit dem konkretisierenden Begriff Alltagskonsum der Leitperspektive Verbraucherbildung. In dieser Übungseinheit schulen die Schülerinnen und Schüler (SuS) ihr sinnerfassendes Lesen englischsprachiger Texte anhand eines ihrer Lebenswelt nahestehenden Themas aus dem Bereich Alltagskonsum.



Ben: Hi Amy! How are you?

Amy: I am not fine. My parents are mad at me.

Ben: Why? What happened?

Amy: I often play one of my favourite games, Happy Ducks, on my mobile phone. When I am game over, I normally hit a button and get me some extra lives.

Ben: But why are your parents mad at you because of some games you play?

Amy: Yesterday, my parents received their credit card bill. They said I spent 50 pounds on Happy Ducks lives, and that I have to pay for them on my own.

Ben: Oh no! I know this kind of games. They give you some virtual currency you can pay with. But if you want more money to buy things in the game, you must pay for it with real money. This is tricky sometimes. What do you want to do now?

Amy: There is a flea market in our street next week. I want to sell my old toys there. I also want to prepare a presentation for my economy project at school. In this presentation, I want to warn my class mates of in-app purchases like the extra lives.

Ben: This is a great idea! Can we do the presentation together? I have not got a project yet.

Amy: Yes, of course, we can do it together. Thanks, Ben!



VOCABULARY	
mobile phone	Handy
virtual currency	virtuelle Wahrung; Wahrung in einem Computerspiel
to receive something	etwas erhalten/ bekommen
to repay something	etwas zurckzahlen
flea market	Flohmarkt
economy	Wirtschaft
in-app purchases	In-App-Kaufe

Achtung!  
Das Wort „handy“ gibt es im  
englischen auch, es heit aber  
„handlich“ oder „praktisch“.





... exercise 1



First, read the dialogue, then, act it with your neighbour.



... exercise 2

Answer the questions on the text:

How much money did Amy spend on Happy Ducks extra lives? ..... £

What does Amy want to prepare for school?

- a cake
- a flyer
- a presentation
- some extra homework

... exercise 3

Answer the following questions in full sentences.

How does Amy want to get the money she must repay?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

How does she want to warn her class mates?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**REALISIERUNG DER LEITPERSPEKTIVE VERBRAUCHERBILDUNG**

Der konkretisierende Begriff Alltagskonsum der Leitperspektive Verbraucherbildung wird in diesen Übungen durch die Themen der von den Schülerinnen und Schülern (SuS) zu bearbeitenden Dialoge realisiert. Die SuS setzen sich dabei mit Situationen auseinander, die ihrer Lebenswelt nahe sind und gleichzeitig verbraucherrechtliche Relevanz haben. Durch Übungen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden üben die SuS nicht nur das sinnerfassende Lesen und Rezitieren in der Fremdsprache, sondern auch das Schreiben kurzer kohärenter Texte.

**EINORDNUNG IN DEN BILDUNGSPLAN**

<b>Kategorie</b>	<b>3.1.1</b>	Soziokulturelles Orientierungswissen
<b>Unterkategorie</b>		Die Schülerinnen und Schüler können ihre interkulturellen, sprachlichen und medialen Kompetenzen auf der Basis von Kenntnissen in folgenden Themenbereichen anwenden
<b>Inhaltliche Kompetenz</b>	<b>(1)</b>	Alltagskultur und Lebensbedingungen junger Menschen (u.a. Familie, Freunde, Schule, Tiere, Essen und Essensgewohnheiten, Wetter, Hobbys, Einkaufen, Wohnverhältnisse, Bräuche und Feste)
<b>Konkretisierende/r Begriff/e</b>		Alltagskonsum

PROJEKT-/ UNTERRICHTSABLAUF		
<b>Zeitaufwand</b>		1 Schulstunde
<b>Materialart</b>		Übungsblatt
<b>Einstieg</b>		Es bietet sich an, das Thema des Dialogs frei aufzugreifen, z.B. durch ein Brainstorming: What do video games cost? What do you have to pay for?
<b>Erarbeitungsphase I</b>		Bearbeitung des Übungsblattes
<b>Ergebnissicherung</b>		Sicherung auf dem Arbeitsblatt
<b>Fächerübergreifende Aspekte</b>		Die Themen In-App-Käufe und illegale Downloads können auch (in höheren Klassenstufen) in anderen Fächern, z.B. im Fach Wirtschaft, aufgegriffen werden.  Die Behandlung der In-App-Käufe zielt darauf ab, bei den SuS ein Bewusstsein dafür zu schaffen, wie App-Anbieter solche Käufe anbieten und bewerben bzw. u.U. die eigentlichen Kosten verschleiern.
<b>Kommentar</b>		Die Übung ist auch als Hausaufgabe sehr gut geeignet. Die Fragen sind so gewählt, dass sie weitestgehend mit Textbausteinen und somit geringer sprachlicher Eigenleistung beantwortet werden können. Die Fragen sind nach Schwierigkeitsgrad steigend geordnet und eignen sich für die Niveaustufen G und M. Wird das vorliegende Material als Hausaufgabe den Kindern aufgegeben, so sollte davor geklärt sein, welche Online-Wörterbücher vertrauenswürdig sind. Des Weiteren muss dann die erste Frage so umformuliert werden, dass der Dialog ausschließlich gelesen werden soll.

**Die Dachsköpfe zeigen an, in welcher Sozialform eine Aufgabe bearbeitet werden soll.**

Zwei Dachsköpfe symbolisieren Partnerarbeit.

Drei Dachsköpfe symbolisieren Gruppenarbeit.

Illustration Dachs: © Katja Rau für Verbraucherzentrale Baden-Württemberg e. V.



## IMPRESSUM

Das Unterrichtsmaterial wurde Ihnen von der Verbraucherzentrale Baden-Württemberg zur Verfügung gestellt.

Mehr Informationen zur Finanzierung unserer Unterrichtsmaterialien:  
[www.vz-bw.de/transparenzerklaerung](http://www.vz-bw.de/transparenzerklaerung)

Hat Ihnen das Material gefallen?  
Wurden Ihre Erwartungen erfüllt?  
Wir freuen uns über Ihr Feedback.

### KONTAKT

Verbraucherzentrale Baden-Württemberg e. V.  
Team Verbraucherbildung  
Paulinenstraße 47  
70178 Stuttgart

[bildung@vz-bw.de](mailto:bildung@vz-bw.de)  
[www.vz-bw.de/verbraucherbildung-bw](http://www.vz-bw.de/verbraucherbildung-bw)

Gefördert durch das Ministerium für Ländlichen Raum  
und Verbraucherschutz Baden-Württemberg



Gefördert  
durch



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR LÄNDLICHEN RAUM  
UND VERBRAUCHERSCHUTZ

**verbraucherzentrale**

*Baden-Württemberg*