

# MACH-BAR-TOUR:

## TRENDGETRÄNKE - WAS IST DRIN, WAS IST DRAN?



Supermarktregale sind voll von Trendgetränken wie Energydrinks, Sportgetränken, Mate- oder Eistee. Die Werbung für Trendgetränke verspricht viel: wacher, cooler, schneller. Doch was ist dran an den viel versprechenden Werbeaussagen?

Diesen Fragen geht die „Mach-Bar-Tour: Trendgetränke: Was ist drin? Was ist dran?“ auf den Grund.

An fünf Stationen setzen sich die Schüler mit den trendigen Drinks auf unterschiedlichste Weise auseinander: Die Jugendlichen nehmen Zutaten von Trendgetränken kritisch unter die Lupe. Sie setzen sich mit Werbestrategien auseinander, reflektieren ihr eigenes Konsumverhalten und bereiten selbst Getränke zu.



---

<b>Format:</b>	Workshop
<b>Zielgruppe:</b>	Lehrkräfte, Schüler ab 7. Klasse, Berufsschüler
<b>Zeitbedarf:</b>	Etwa 3 Unterrichtsstunden
<b>Teilnehmerzahl:</b>	Maximal 20
<b>Kosten:</b>	Nach Rücksprache

---

### Folgende Stationen können zum Einsatz kommen.

Durch den flexiblen Einsatz der einzelnen Stationen mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen kann das Niveau und der Umfang des Workshops den individuellen Bedürfnissen angepasst werden.

### Station: "Kost-Bar"



An dieser Station werden Getränke gemixt und verkostet. Jede Gruppe erhält dafür ein anderes Rezept. Anschließend errechnen und bewerten die Schüler den Energie- und den Zuckergehalt des Getränks.

## Station: "Denk-Bar"

Kernelement der Denk-Bar ist die kritische Bewertung der Inhaltsstoffe von Trendgetränken. Die umfangreiche Liste „Zutaten von A bis Z“ enthält Informationen über einzelne Zutaten. Die Schüler bewerten, welche Inhaltsstoffe sich für einen guten Durstlöscher eignen und welche nicht. Überraschungseffekte bringt das Messen des Säuregehaltes von Trendgetränken mithilfe eines pH-Meters mit sich.



## Station: "Kick-Bar"



Energy-Drinks und andere koffeinhaltige Erfrischungsgetränke sind bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. An dieser Station setzen sich die Schüler mit den Folgen eines hohen Koffeinkonsums auseinander. Außerdem werden das individuelle Koffeinlimit und die persönliche tägliche Koffeinaufnahme ermittelt.

## Station: "Nutz-Bar"

Bei der Nutz-Bar dreht sich alles um Getränkeverpackungen. Die Schüler lernen die Unterschiede zwischen Einweg und Mehrweg kennen und erfahren mittels eines Satzpuzzles wissenswerte Aspekte von Getränkeverpackungen. Zuletzt bewerten sie Verpackungen hinsichtlich ihrer Praxistauglichkeit.



## Station "Wunder-Bar"



Trendgetränke im Kontext von Werbung und Marketing sind der Schwerpunkt der Wunder-Bar. Die Schüler sollen den Unterschied zwischen den Werbeversprechen und der dahinter stehenden Realität erkennen. Verschiedene Aussagen werden den Kategorien „Werbung“ und „Wirklichkeit“ zugeordnet. Anschließend versetzen sich die Schüler selbst in die Rolle von Werbeexperten: Sie erstellen entweder ein Werbeplakat oder erfinden einen Werbespot passend zum selbstgemixten Durstlöscher.