



Moje konsumenckie

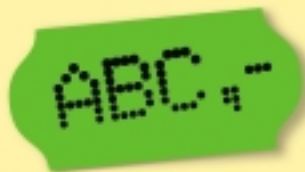
a



b



c



Moje konsumenckie ABC

Drodzy Czytelnicy – Dzieci i Rodzice! Ta kolorowanka odpowie na pytania:

1. Czy dziecko to też konsument?
2. Dlaczego nie można mieć wszystkiego?
3. Gdzie robimy zakupy?
4. Dlaczego należy sprawdzać datę ważności?
5. Co to jest paragon i do czego służy?
6. O czym informują tajemnicze znaki na opakowaniach?
7. Dlaczego nie zawsze trzeba korzystać z promocji?
8. Co chcą nam powiedzieć reklamy?

Więcej pytań i odpowiedzi znajdziesz na stronie www.konsumenckieabc.pl



© Copyright by Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów
Warszawa luty 2006



Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów
Plac Powstańców Warszawy 1, 00-950 Warszawa
tel.: (022) 55 60 800
www.uokik.gov.pl

Rysunki: Szarlota Paweł

Opracowanie:
Alicja Pacewicz, Agnieszka Brzezińska



Centrum Edukacji Obywatelskiej
ul. Noakowskiego 10, 00-666 Warszawa
tel.: (022) 875 85 40
www.ceo.org.pl

Przygotowanie do druku: ampress

Wykonanie: Gryf Warszawa Sp. z o.o.
ul. Płochocińska 19, 03-191 Warszawa

ISBN 83-922705-3-3

JESTEŚ KONSUMENTEM



Pomóż dzieciom znaleźć ukryte przedmioty.
Wskaż te, które mogą kupować sami, a które tylko z rodzicami.

NIE MOŻNA MIEĆ WSZYSTKIEGO



Jak myślisz, dlaczego chłopiec płacze? Co mogą zrobić rodzice w tej sytuacji?

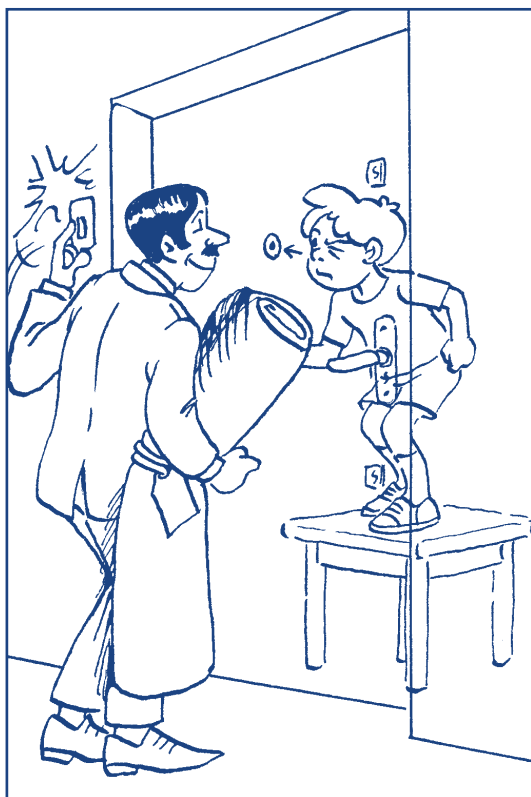
ROBIMY ZAKUPY



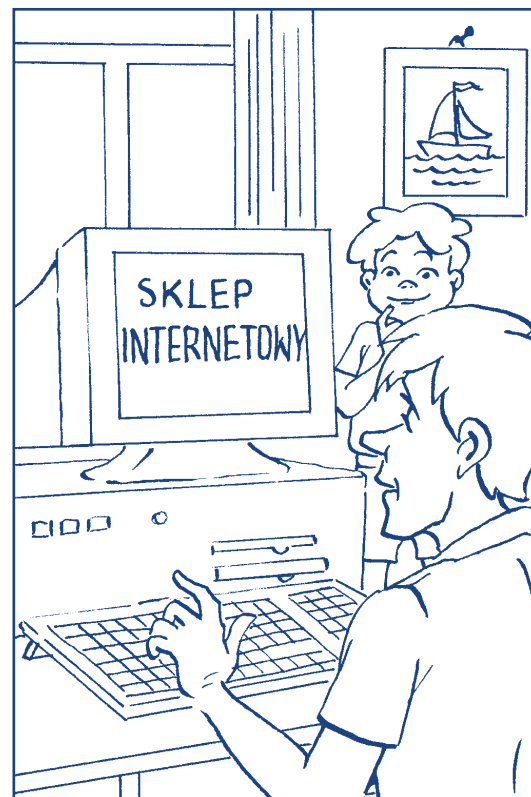
Gdzie najczęściej rodzice kupują dzieciom zabawki?



Dlaczego bohaterowie kolorowanki lubią kupować owoce i warzywa na targu?

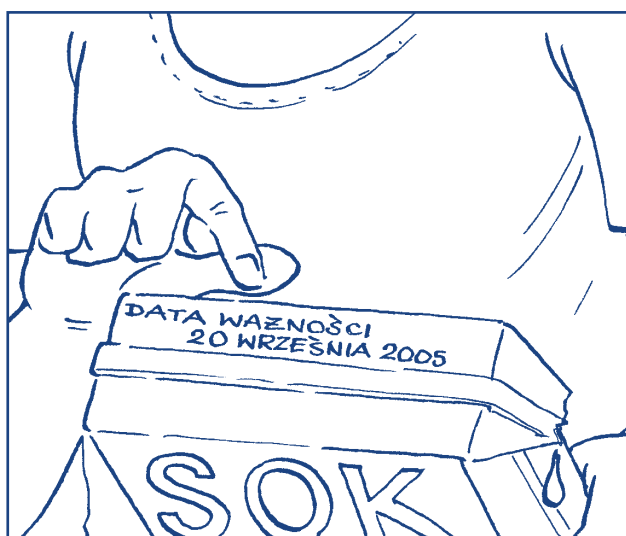
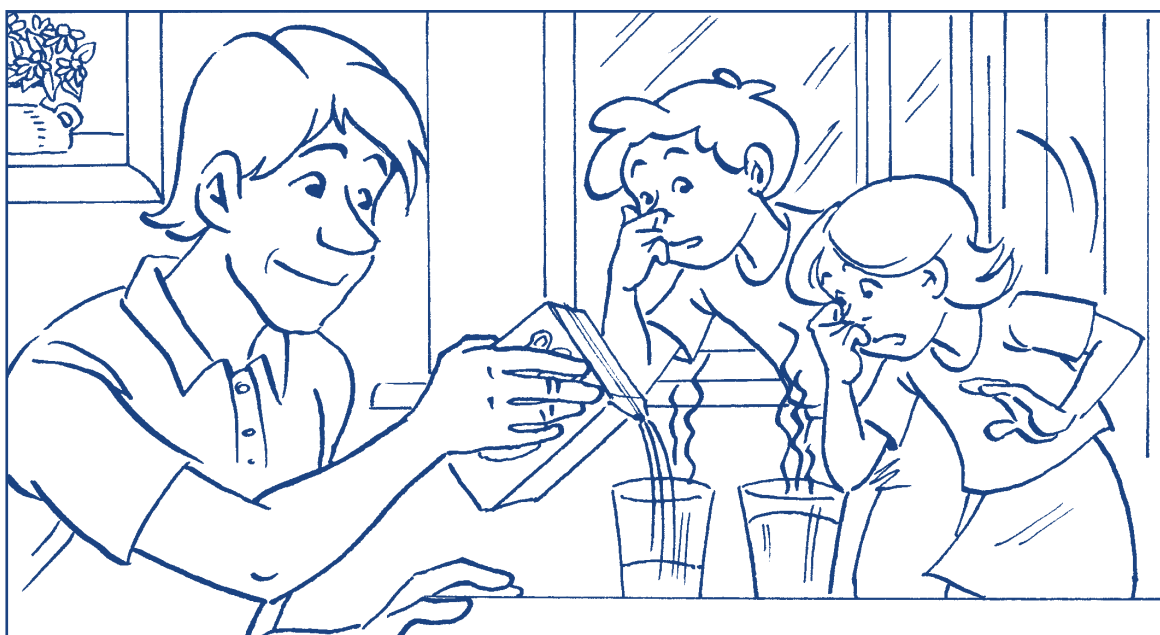
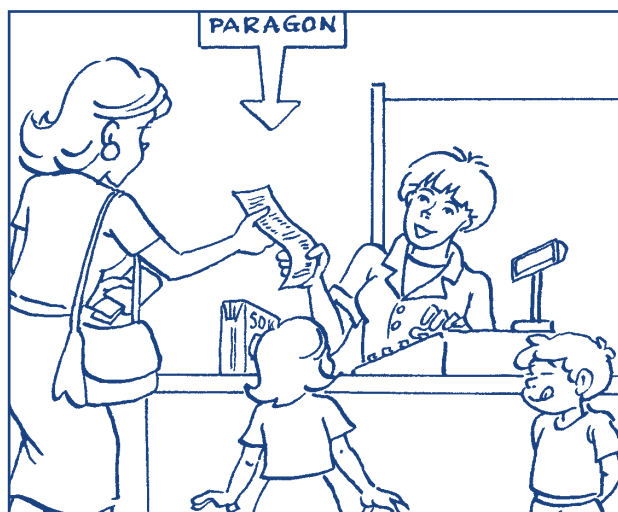


Czy chłopiec powinien otworzyć drzwi sprzedawcy dywanów?



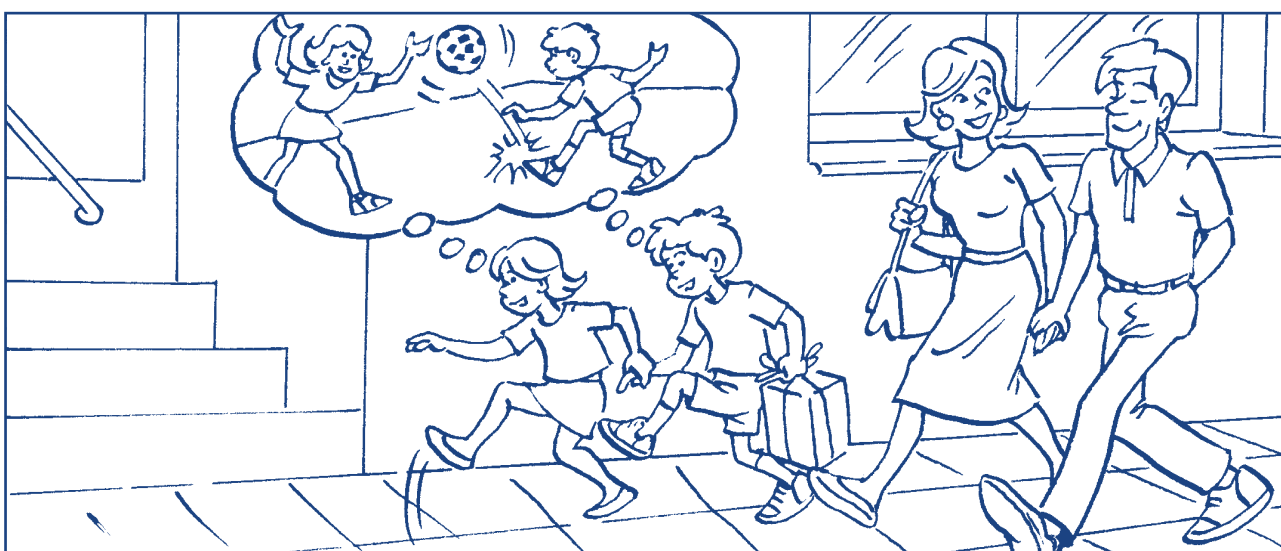
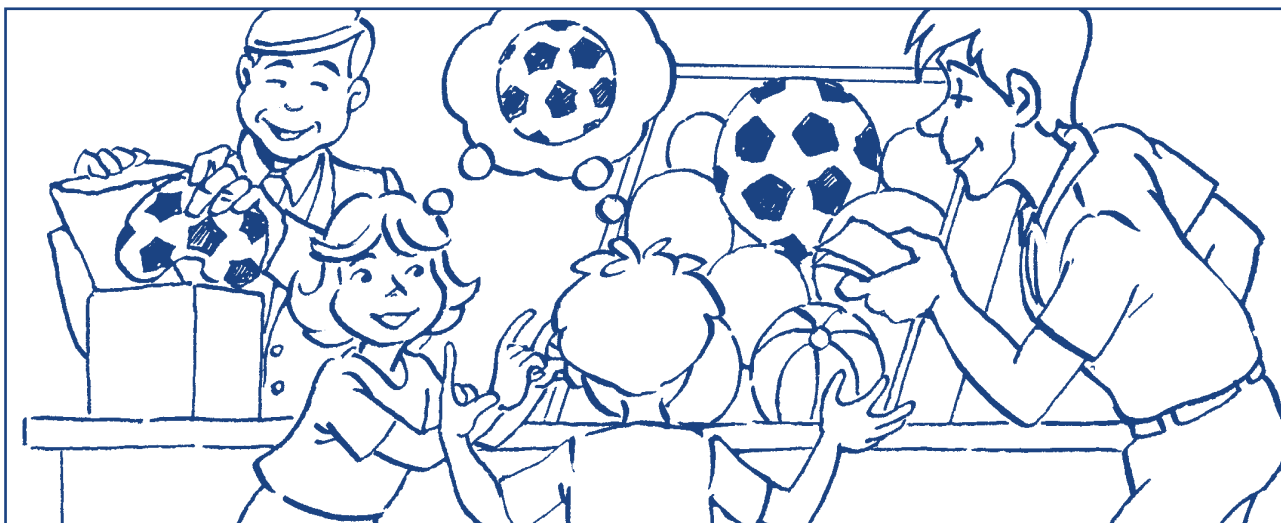
Czy dzieci mogą samodzielnie kupować w sklepie internetowym?

SPRAWDZAJ DATĘ WAŻNOŚCI



Opowiedz, co przytrafiło się bohaterom kolorowanki.
O czym trzeba pamiętać, kupując artykuły spożywcze?

GDY KUPISZ DZIURAWĄ PIŁKĘ...





Opowiedz, co spotkało bohaterów.

1. STARANNIE WYBIERZ	2. OBEJRZYJ TOWAR
3. ZAPŁAĆ I SPRAWDŹ RESZTĘ	4. WEŹ PARAGON

W pustych ramkach narysuj cztery rzeczy, o których trzeba pamiętać robiąc zakupy.

TAJEMNICZE ZNAKI



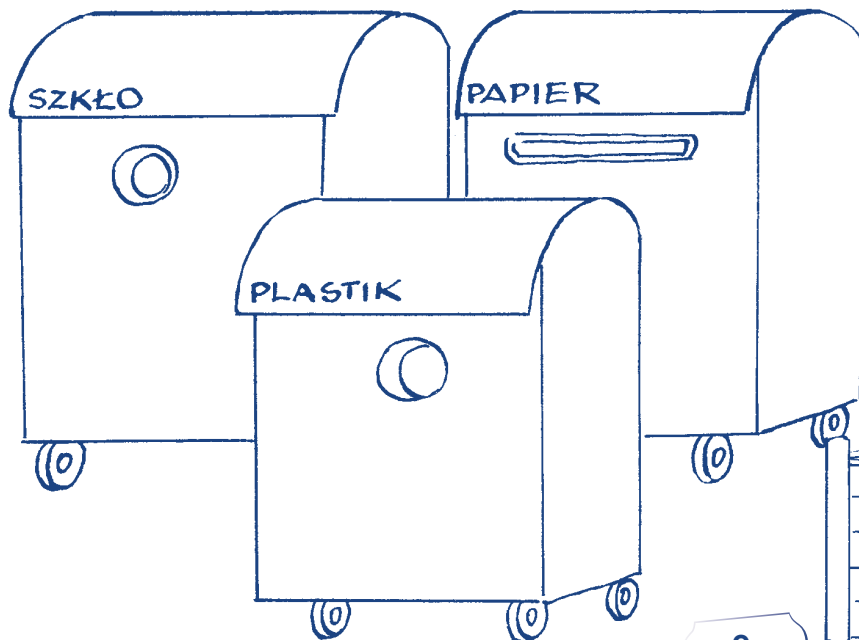
Dokończ rysunki. Czy wiesz, co oznaczają zamieszczone na nich znaki informacyjne?
Znajdź w swoim otoczeniu tak oznakowane przedmioty.

PROMOCJE, PROMOCJE!

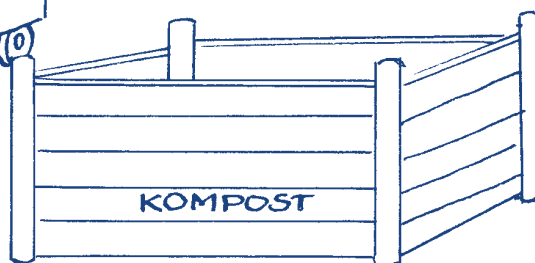


Do czego zachęcają napisy w sklepie? Czy nasi bohaterowie powinni kupić wszystkie towary objęte promocją? Poradź im, jak mądrze wybierać.

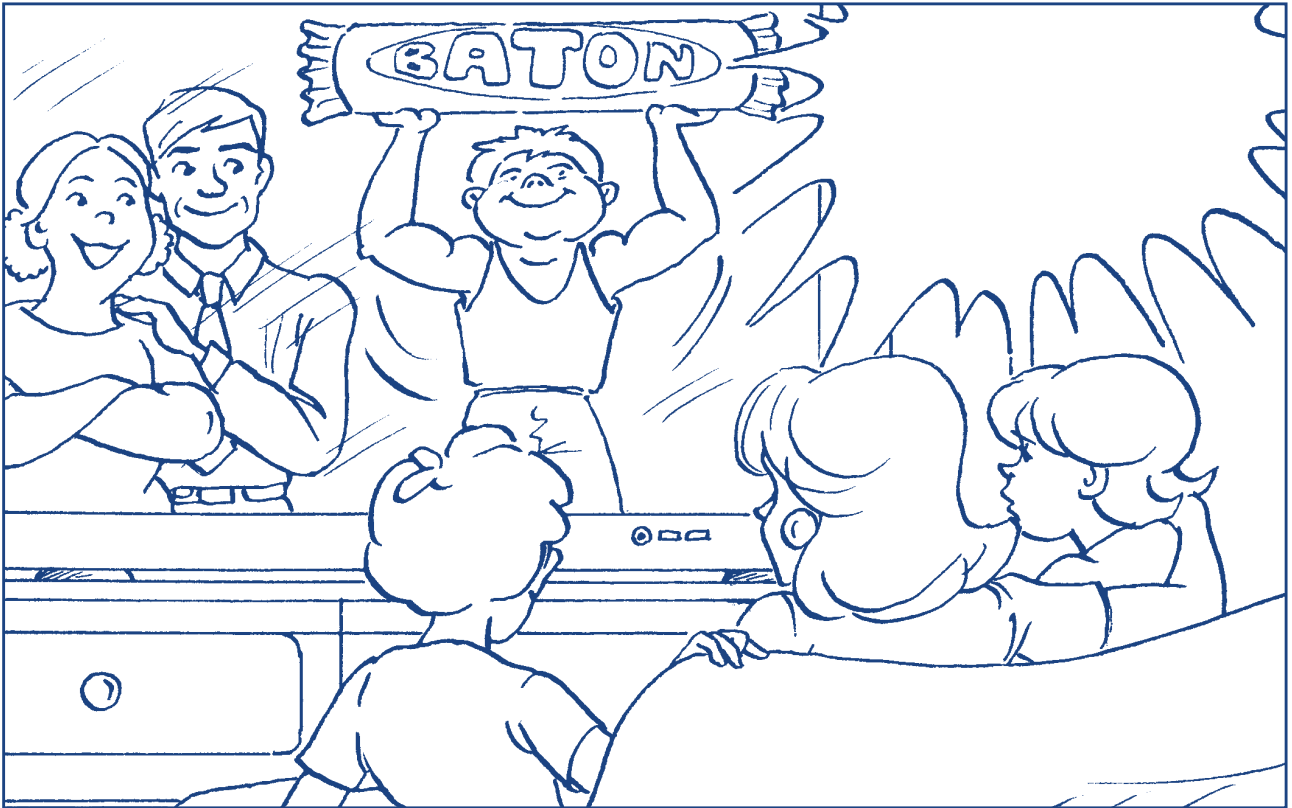
MĄDRY KONSUMENT TROSZCZY SIĘ O ŚRODOWISKO



Pomóż rodzinie z ilustracji zadbać o środowisko. Zaznacz strzałkami, do których pojemników powinno się wrzucać opakowania po towarach stojących na półkach. Pokoloruj pojemniki na odpowiednie kolory.



UWAŻAMY NA REKLAMY

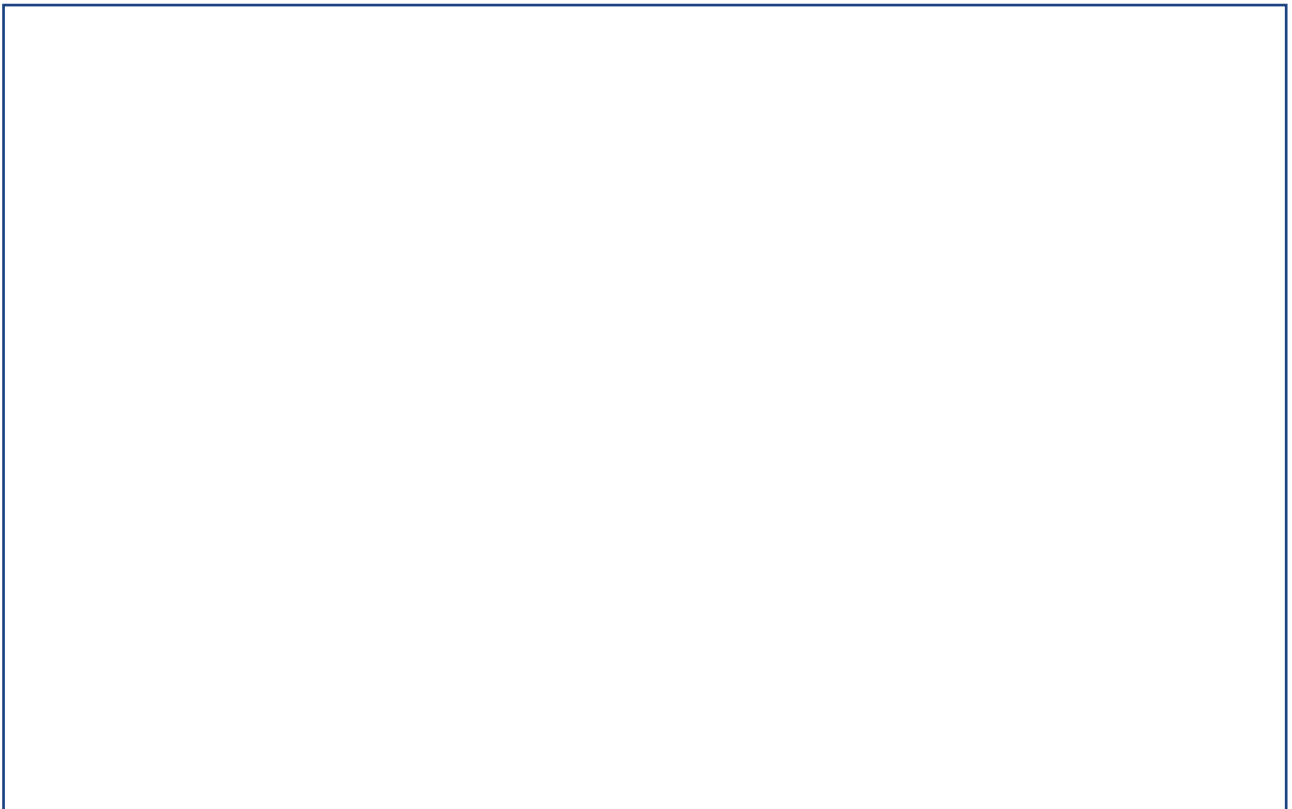


Jakiego produktu dotyczy reklama telewizyjna przedstawiona na rysunku?

Jak zachęca rodziców i dzieci do kupna?

Czy, aby stać się siłaczem, wystarczy jeść batoniki?

Wymyśl hasło do tej reklamy i wpisz je w prawym górnym rogu.



Czy pamiętasz reklamy, z których wynikało, że wystarczy coś kupić, aby stać się szczęśliwym, zdrowym i lubianym? Narysuj lub wymyśl przykład takiej reklamy.

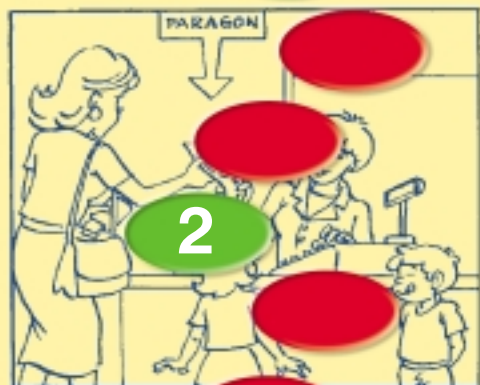
KUPUJ Z GŁOWĄ

gra planszowa

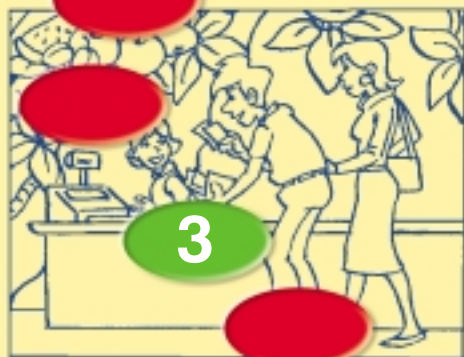
START



1



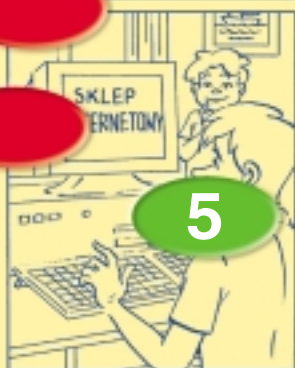
2



3



4



5

1. Kupując lody, zapominasz sprawdzić datę ważności!
Cofasz się o 1 pole.
2. Odchodząc od kasy, pamiętasz o zabraniu paragonu!
Przesuwasz pionek o 3 pola do przodu.
3. Dokładnie sprawdzasz resztę wydaną przez kasjerkę!
Zyskujesz dodatkowy rzut kostką.
4. Robiąc zakupy, wkładasz różne rzeczy do koszyka i nie zastanawiasz się, czy na wszystko starczy ci pieniędzy. Okazuje się, że masz ich za mało!
Wracasz do domu, czyli cofasz pionek na start.
5. Twoja siostra ma urodziny. Chciałbyś kupić jej w prezencie komputer. Idziesz z nim do kasy, a przecież dzieci nie mogą kupować takich drogich rzeczy!
Musisz odnieść go na miejsce i tracisz 1 kolejkę rzutu kostką.
6. Sprawdziłeś ceny soku „Pimpuś” w dwóch sąsiednich sklepach. Kupujesz go tam, gdzie jest tańszy.
W nagrodę przesuwasz pionek o 2 pola do przodu.
7. Reklama w telewizji przekonuje, że aby mieć przyjaciół, wystarczy kupować to, co oni. Wierzysz w to i postanawiasz kupić reklamowany produkt.
Cofasz się o 2 pola.
8. Zamiast kupić to, czego naprawdę potrzebujesz, korzystasz ze wszystkich promocji, które napotykasz w sklepie!
Teraz usiłujesz wszystko odnieść na półki i tracisz 1 rzut kostką.
9. Urządzasz rodzicom awanturę w sklepie, bo chcesz, żeby ci kupili najnowszą grę komputerową. Rodzice spokojnie tłumaczą, dlaczego nie mogą ci kupić wszystkiego, co chciałbyś mieć.
Tracisz 1 rzut kostką.
10. Kupujesz prezent dla młodszego brata, który nie skończył jeszcze trzech lat. Sprawdzasz dokładnie, czy na zabawkach jest znak CE i czy mogą się nimi bawić dzieci poniżej trzeciego roku życia.
W nagrodę zyskujesz dodatkowy rzut kostką.

META



10



9



8



7



6

