

Warenkunde-Inhalte innerhalb des Unterrichtsfaches Warenverkaufskunde (WVK) Spielwaren

Neben einer Einführung in das Fach, des Herausarbeitens der Bedeutung des Spielens für die Entwicklung eines Kindes und des Versuchs, Spielwaren sinnvoll nach Entwicklungsstufen und Interessengebieten zu kategorisieren, werden folgende Warengruppen im Unterricht behandelt:

1. Spielwaren aus Fell, Stoff und Plüsch

2. Puppen mit Zubehör

- Kunststoffe

3. Sommerspielwaren/Freiluftspielwaren unterteilt in:

- Sandspielwaren
- Wasserspielwaren
 - Schiffe und Schiffmodellbau
- Sportspielwaren
 - Sportspiele (Bälle, Tischtennis, Federball, Boccia, diverse andere Bewegungsspiele)
 - Kinderfahrzeuge und Kinderfahrräder
 - Flugspielwaren und Flugmodelle (inkl. Drachen)

4. Holzspielwaren und kunstgewerbliche Erzeugnisse aus Holz

5. Spiele und Elektronikspiele

- Legespiele
- Denkspiele
- Geschicklichkeits- und Aktionsspiele
- Rollenspiele
- Kartenspiele
- Computer- und Videospiele

6. Mal- und Kinderbücher

- Bastel-, Schreib- und Werkmaterialien

7. Technisches Spielzeug (mechanisches und elektronisches Konstruktionsspielzeug)

- mechanisches Metall- und Blechspielzeug
- bedeutsame Antriebsarten
- Batterien und Akkumulatoren
- Fern- und funkgesteuerte Modelle
- Solarbetriebene Spielwaren

8. Modelleisenbahnen mit Zubehör und Modellbau

- weitere elektrische Spielwaren

Schwerpunkte aller Warengruppen sind: verwendete Werkstoffe/Materialien und deren Vor- und Nachteile, Herstellungsverfahren, Firmen, Eignung für bestimmte Entwicklungsstufen, Qualitätsmerkmale, Bedienungshinweise und Sicherheitsanforderungen sowie die Pflege.