

Konzept für den zweiten Einführungsworkshop zur Vorbereitung von Zukunftstagen

Anleitung:

Dieses Dokument beinhaltet ein Konzept zur Durchführung eines Einführungsworkshops (Schwerpunkt: Projektplanung) zur Vorbereitung von Zukunftstagen an Schulen. Es gliedert sich in allgemeine Informationen zum Zeitrahmen und den Zielen der Einheit, in einen Überblick in tabellarischer Form, detaillierte Beschreibungen der einzelnen Inhaltspunkte bzw. Anleitungen der Spiele und Gruppenarbeiten. Am Ende werden u.a. Hinweise und Hintergrundliteratur und Links gegeben. Die Spielanleitungen, Gruppenaufgaben sowie Beispiele für Präsentationen sind auch als einzelne Dateien verfügbar. Der Dateiname ist dabei jeweils in Klammern angegeben.

Zeitrahmen:

6 Schulstunden à 45 min, idealerweise 3 Doppelstunden à 90 min. Prinzipiell ist der Workshop auch auf mehrere Schulstunden aufteilbar und muss nicht an einem Kompaktag durchgeführt werden. Je nach Klassengröße, Vorwissen und eigenem Tempo ist eine individuelle Anpassung notwendig.

Ziele:

- Kurze Wiederholung der wichtigsten Aspekte von Einführungsworkshop 1 (*⇒ ZmS_Konzept_Einführungsworkshop 1.pdf*).
- Die SchülerInnen haben eine klare Vorstellung davon, wie das Projekt im geplanten Zeitraum ablaufen wird und können einzelne Arbeitsschritte benennen
- Einteilung der Klasse in verschiedene Arbeitsteams für die Vorbereitung der Zukunftstage
- Die SchülerInnen haben einen Überblick darüber, für welche Aufgaben ihr „Team“ zuständig ist und welche Rolle sie selbst im weiteren Projektablauf haben
- Sie haben erarbeitet, welche Arbeitsschritte als nächstes folgen
- Die SchülerInnen können konkrete Themen in den Bereichen „Nachhaltige Ernährung“ und „Schule nachhaltiger gestalten“ benennen, die sich für die Zukunftsworkshops eignen

Überblick Workshopprogramm (Pausen zwischen den einzelnen Unterrichtsstunden sind nicht extra aufgeführt):

Stunde	Programmpunkt	Material
1	<p>Begrüßung (5 min) Programm und Ziele für den Tag vorstellen (5 min) <i>Wenn nötig: Namensschilder erstellen</i></p> <p>Aufwärmspiele: <i>Zipp Zapp Boing</i> (10 min) <i>Knüppelspiel</i> (5 min)</p> <p>Präsentation Wiederholung (max. 15 min)</p> <p>Gruppen einteilen (2 Gruppen) (5 min)</p>	<p>Programmplakat für Wand, Kreppband, Stifte</p> <p>Zeitungsknüppel</p> <p>Präsentation</p> <p>Kärtchen für „Durchlauf“ der Stationen</p>
2	<p>Gruppenarbeit 1: Stationen zum Thema Ernährung Stationsrunden Ernährung 1 bis 3 (3 x 15 min)</p>	Material für Stationen
3	<p>Gruppenarbeit 1: Stationen zum Thema Ernährung (Forts.) 4. Stationsrunde Ernährung (15 min)</p> <p>Plenum Fragen/Zusammenfassung (5 min)</p> <p><i>Spiel: Schwarzmarkt</i> (5 min)</p> <p>Präsentation Projektarbeit, Ziele (15 min)</p> <p>Gruppeneinteilung Projektarbeit, Arbeitsanweisungen für die Teams (5 min)</p>	<p>Material für Stationen</p> <p>Kaffeebohnen, Hüte</p> <p>Plakate</p> <p>Karten mit Teamnamen Aufgabenkarten Plakate, Stifte</p>
4	<p>Projektarbeit 1 - Ideen & Zeitplan* (20 min)</p> <p>Besprechung im Plenum mit Vorstellung der Ergebnisse aus den Teams, Diskussion & Eintrag in Kalender (3 x 5 + 10 min = 25 min)</p> <p>Wenn mehr Zeit: eine Gruppe mehr vorstellen oder zwischendrin Spiel (<i>Anklammern</i>)</p>	<p>Projekt-Zeitstrahl</p> <p>Wäscheklammern</p>
5	<p>Besprechung im Plenum mit Vorstellung der Ergebnisse (Forts.) aus den Teams, Diskussion & Eintrag in Kalender (3 x 5 + 10 min = 25 min)</p> <p>Projektarbeit 2 – Anpassungen, Aufgabenverteilung und Steuerleute festlegen* (10 min)</p> <p>Vorstellung der Steuerleute (5 min) und Projektstart (Rakete) (5 min)</p>	<p>Projekt-Kalender</p> <p>Aufgabenkarten, Zettel für Kontaktdaten der Steuerleute</p>
6	<p><i>Spiel: Pferderennen</i> (5 min)</p> <p>Ausblick & nächste Schritte, Fragen (5 min)</p> <p><i>Spiel: Fliegender Teppich oder Gordischer Knoten</i> (5 min)</p> <p>Blitzlicht (30 min)</p>	<p>Projekt-Kalender</p> <p>Decke/Malerfolie</p> <p>Fragen und Regeln</p>

(*LeiterInnen gehen von Gruppe zu Gruppe)



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, KLIMA UND ENERGIEWIRTSCHAFT

Dieses Konzept wurde im Rahmen des Projektes „Zukunft macht Schule“ von der **Koordinationsstelle Wirtschaft und Umwelt (KoWU)** der Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen erstellt. Das Projekt wurde von 2011 bis 2012 durch das **Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft des Landes Baden-Württemberg** gefördert.

Kontakt: Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen Geislingen – KoWU
 Hannah Seyfang, Dr. Christiane Specht, Ralf Wegerer – www.hfwu.de/kowu, kowu@hfwu.de

Download aller Materialien zum Projekt unter: www.hfwu.de/zukunft-macht-schule
 (ehemals zukunft-macht-schule.hfwu.de)

Inhalte im Detail:Programm und Ziele vorstellen:

Anhand eines groben Programmplakates wird der Ablauf des Vormittags erläutert.

Namensschilder erstellen (bei Bedarf):

Kreppbandrolle rumgeben und Eddings, jeder soll sich ein Namensschild erstellen. Das kann man z.B. schon vor Beginn des Workshops machen, wenn die SchülerInnen nach und nach eintreffen.

Zipp Zapp Boing (⇒ ZmS_Spiel_Zipp_Zapp_Boing.pdf):

Alle SchülerInnen stehen im Kreis. Die Spielleitung fängt an und gibt ein Klatschen an den rechten Nachbarn weiter: Sie dreht sich zum rechten Nachbarn, schaut diesem in die Augen, klatscht in die Hände und sagt „Zapp“. Das „Zapp“ wird vom Nachbar aufgenommen (Augenkontakt!) und an dessen Nachbarn weitergegeben, so lange im Kreis, bis es wieder bei der Spielleitung angelangt ist. Dabei soll der Klatschkreis möglichst gleichmäßig klingen, d.h. alle müssen aufmerksam sein und ein gemeinsames Tempo finden. In den weiteren Runden kann das Tempo jetzt gesteigert werden und wieder langsamer werden.

Das gleiche geht nach links, nur dass man hierbei „Zipp“ sagt. Wenn der Klatschkreis sowohl nach rechts als auch nach links einige Male schön gleichmäßig durchgelaufen ist, kann während einer Runde beliebig die Richtung gewechselt werden. Allerdings muss man dann umso mehr aufpassen, wann es „Zapp“ und wann „Zipp“ heißen muss.

Eine weitere Steigerung stellt das „Boing“ dar. Mit diesem kann das Klatschen quer durch die Mitte einem beliebigen Mitglied des Kreises „zugeworfen“ werden. Dabei ist ein klarer Blickkontakt noch wichtiger als vorher, damit sich diejenige Person, die das „Boing“ fangen soll, auch angesprochen fühlt. Von dieser aus geht der Klatschkreis dann nach rechts oder links weiter.

Knüppelspiel (⇒ ZmS_Spiel_Knüppelspiel.pdf):

Alle stehen im Kreis, Jugendliche A in der Mitte. A hat einen Knüppel aus Zeitungspapier, Schaumstoff o.ä. in der Hand. Es wird nun ein Name einer Schülerin/eines Schülers (B) im Kreis gerufen. Schüler/in A in der Mitte versucht nun, B mit dem Knüppel an den Beinen (nicht ins Gesicht, maßvoll!) abzuklatschen. B kann aber den Namen eines anderen Schülers/einer anderen Schülerin (C) rufen, bevor er/sie abgeklatscht wird. Dann muss A versuchen, C abzuklatschen, C wiederum ruft den nächsten Namen usw. Erwischt A B, bevor diese C genannt hat, muss B in die Mitte.

Präsentation Wiederholung (⇒ ZmS_Bsp_Wiederholung.pdf):

Die Leiter/innen wiederholen (kurz und prägnant!), was im ersten Auftaktworkshop erarbeitet wurde. Wichtige Aspekte sind hier: Die Brundtland-Definition von Nachhaltiger Entwicklung, Gerechtigkeit, Bedürfnisse, Ökologischer Fußabdruck, Projektvorstellung. Auch Ideen wurden im ersten Workshop gesammelt (diese in Mitschrift dabei haben und nennen). An dieser Stelle bietet es sich auch an, nachzufragen, was sich seit dem letzten Treffen in der Klasse verändert hat, ob im Unterricht passende Themen behandelt wurden und ob die SchülerInnen zum Thema Nachhaltige Entwicklung im Internet gesurft und die Linkliste benutzt haben.

Gruppen einteilen

Die Klasse wird in zwei gleich große Gruppen geteilt. Beide Gruppen besuchen jeweils insgesamt vier Stationen (15 Minuten pro Station) zum Thema Ernährung (s.u.). Dafür bekommt jede Gruppe eine vorgegebene „Besuchsreihenfolge“ der Stationen:

Ablaufplan Gruppe 1:

Station 1
Station 2
Station 3
Station 4

Ablaufplan Gruppe 2:

Station 2
Station 1
Station 4
Station 3



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, KLIMA UND ENERGIEWIRTSCHAFT

Dieses Konzept wurde im Rahmen des Projektes „Zukunft macht Schule“ von der Koordinationsstelle Wirtschaft und Umwelt (KoWU) der Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen erstellt. Das Projekt wurde von 2011 bis 2012 durch das Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft des Landes Baden-Württemberg gefördert.

Kontakt: Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen Geislingen – KoWU
Hannah Seyfang, Dr. Christiane Specht, Ralf Wegerer – www.hfwu.de/kowu, kowu@hfwu.de

Download aller Materialien zum Projekt unter: www.hfwu.de/zukunft-macht-schule
(ehemals zukunft-macht-schule.hfwu.de)

Gruppenarbeit 1: Stationen zur Ernährung (⇒ ZmS_Gruppenarbeit_Stationen_Ernährung.pdf)

Einzelmaterialien finden sich im Unterordner unter (⇒ ZmS_Materialien_Stationen_Ernährung.pdf):

Die vier Stationen zur Ernährung werden interaktiv parallel von den LeiterInnen durchgeführt. Jede der zwei LeiterInnen bereitet zwei Stationen vor, die sie einmal für jede Gruppe durchführt (also jede Station zweimal).

Beschreibung **Station 1: Lebensmittelwerbung/Verpackungen: Schein und Sein**

- Zunächst werden DIN A 4 große Farbeausdrucke mit Werbungen ausgegeben sowie „Tatsachenkarten“.
- Dann wird ein/e Schüler/in mit einer Werbung-Karte gebeten, zu sagen, was man sieht, und welche Assoziationen mit dem Produkt verbunden werden sollen.
- Anschließend liest der/die Schüler/in mit der dazu passenden Tatsache diese vor.
- Durch passende Fragen („Fühlt ihr Euch angesprochen?“, „Was soll vermittelt werden?“) und ergänzende Hintergrundfakten (z.B. Schätzfragen) werden die einzelnen Themenpunkte ergänzt.

1. Coca Cola – Nur Du bist Du.

Werbung: Lebensgefühl wird vermittelt, jung, schön, gesund, frech, man kann alles schaffen (mit Cola).

Tatsache: „Der Coca Cola Company wurde wiederholt vorgeworfen, Mitverantwortung für die brutale Unterdrückung unliebsamer Gewerkschaftsmitglieder in Südamerika (zum Beispiel in Kolumbien) zu tragen. Die Vorwürfe reichen von der Androhung und Ausübung von Gewalt bis hin zu Mord.“

Ergänzungen: Inhaltsstoffe: Wasser, Zucker (Zuckerersatz), Kohlensäure, Lebensmittelfarbstoffe, Phosphorsäure, Aromen, Koffein. In einem Liter ca. 36 Stück Würfelzucker enthalten (als Frage stellen).

*Quelle: <http://www.heise.de/tp/artikel/11/11271/1.html> (14.2.2012). <http://www.zeit.de/wissen/geschichte/2011-05/cola-unternehmensgeschichte/seite-2> (14.2.2012).

2. Bauernglück – Schweineglück?

Werbung: Bauernglück Schweinefleisch-Verpackung, Landidyll, niedlicher Bauernhof mit altem Fachwerkhaus und Schweinen, die es gut haben.

Tatsache: „Die FAO (Organisation für Ernährung und Landwirtschaft der Vereinten Nationen) schätzt, dass 2009 in Deutschland ca. 27 Millionen Schweine gehalten wurden. Das macht pro drei Deutsche ein Schwein. Im Schnitt werden pro Betrieb ca. 340 Schweine gehalten, es gibt dabei aber auch Betriebe mit über einer Million Schweine. Nach dem deutschen Tierschutzgesetz hat ein konventionelles Schwein in Gruppenhaltung während seines ca. 6 Monate langen Lebens eine Fläche von 0,75 Quadratmetern zur Verfügung.“*

Ergänzungen: Ein 0,75m² (ca. 86 cm Seitenlänge) großes Stück Papier wird gezeigt und geschaut, wie viele SchülerInnen darauf Platz finden. Industrielle Weiterverarbeitung ebenfalls nicht idyllisch. Zu hoher Fleischkonsum in Industrieländern.

*Quelle: Reller, A. und Holdinghausen, H. (2011): Wir konsumieren uns zu Tode. Warum wir unseren Lebensstil ändern müssen, wenn wir überleben wollen. Westend Verlag, Frankfurt am Main. S. 72f.

3. Kaffee – ein bitterer Genuss

Werbung: Zielt auch wieder auf Lebensgefühl ab. Edel, man kann sich entspannen, genießen, gehört irgendwie dazu, wenn man wer sein möchte. Wenn man Nespresso trinkt, wird man ein bisschen wie der abgebildete Schauspieler.

Tatsache: „Weltweit, so wird geschätzt, arbeiten ca. 25 Millionen Menschen im Kaffeeanbau, i.d.R. Kleinbauern. Diese leisten auf den Kaffeeplantagen meist eine schwere und gefährliche Arbeit. Die reifen Kaffeeirschen werden von Hand gepflückt, dabei werden die Kaffeepflanzen intensiv mit giftigen Pestiziden (z.B. Insektengifte) behandelt, so dass die ArbeiterInnen unbedingt Schutzkleidung tragen müssten. Aber die meisten von ihnen wissen das gar nicht: Sie sind Analphabeten und können die Warnhinweise auf den Kanistern nicht lesen. Und selbst wenn sie es wissen, können sich viele die benötigte Schutzausrüstung gar nicht erst leisten. Der Kontakt mit den Pestiziden führt zu Vergiftungen, die tödlich sein können. Nach Schätzungen der Weltgesundheitsorganisation WHO sterben weltweit

pro Jahr ca. 28.000 Menschen durch Pestizidvergiftungen. Der Einsatz der Pestizide hat darüber hinaus auch Umweltschäden zur Folge.“*

Ergänzungen: Es gibt verschiedene Zertifizierungen. Auf der sicheren Seite ist man mit Produkten aus fairem Handel. JedeR Deutsche trinkt im Schnitt 4 Tassen Kaffee pro Tag, Kaffee ist das beliebteste Getränk in Deutschland.

*Quelle: <http://www.weltbewusst.org/konsum-kaffee/> (14.2.2012)

4. Getreide, Cornflakes

Werbung: Landidylle, Getreidefeld, Familienglück, entspannter Tag, Gesundheit.

Tatsache: „In den USA, China und Brasilien wird weltweit der meiste Mais angebaut. Mit ländlicher Idylle hat dieser Anbau oft nichts zu tun: kilometerweit erstrecken sich die Maisfelder, die mit großen Maschinen bearbeitet werden. Letzten Endes ist der Anbau daher – je höher der Mechanisierungsgrad – von Erdöl abhängig (Diesel). Die Bauern selbst sind immer öfter abhängig von großen Konzernen, die die Preise für das geerntete Getreide sowie das Saatgut bestimmen. Außerdem wird z.B. in den USA großflächig gentechnisch veränderter Mais angebaut. Über mögliche Folgen von Gentechnik wird von Befürwortern und Gegnern erbittert gestritten. Relativ unstrittig ist, dass der Anbau dieser Pflanzen meist ebenfalls mit einer zunehmenden Abhängigkeit des Bauern von den großen Konzernen (z.B. Monsanto) einhergehen kann, da die angebauten Sorten patentiert sind und jedes Jahr neues Saatgut gekauft werden muss.“

Ergänzungen: Problem schwankende Getreidepreise, Bezug Spekulation (→ Einführungsworkshop 1).

*Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Mais> (14.2.2012), <http://www.centerforfoodsafety.org/campaign/genetically-engineered-food/crops/> (14.2.2012),

<http://www.foodincmovie.com/> (14.2.2012)

Fazit:

- Die Verpackungen eines Lebensmittels, die Logos der Firmen und vor allem die Werbung für ein Produkt sagen in der Regel wenig bis nichts darüber aus, wie genau das Produkt produziert wurde: Was enthält das Produkt? Wo und wie wurde das Getreide angebaut? Unter welchen Bedingungen arbeiteten die Bauern? Welche Wege werden zurückgelegt?
- Stattdessen wird eine Scheinwelt um das Lebensmittel aufgebaut und oft mehr versprochen, als das Produkt halten kann. Es soll in aller Regel ein bestimmtes Lebensgefühl verkauft werden.
- Hier lohnt es sich, der Werbung kritisch gegenüber zu stehen.

Beschreibung **Station 2:** Das A & O (Apfelsaft und Orangensaft)

- Einstieg: „Wer hat heute Morgen ein Glas Orangensaft zum Frühstück getrunken? Trinkt Ihr mehr Apfelsaft oder Orangensaft?“
- Einzelne SchülerInnen/kleine Gruppen bekommen jeweils 4 Karten mit Informationen zu Bedingungen der Apfel- und Orangensaftproduktion zu einer Rubrik (Saft mit Herkunftsangabe, s. Tabelle 1).
- Die Schüler/innen ordnen die bebilderten Karten in eine Tabelle ein, die die vier verschiedenen Säfte miteinander vergleicht.
- Am Ende nimmt die Gruppe eine Bewertung der einzelnen Säfte vor (Platz 1-3 (4) oder verschiedene Smileys).
- Fazit: Es lohnt sich also, darüber nachzudenken, ob man immer wirklich sein Glas O-Saft zum Frühstück braucht.
- *Weitere Punkte, möglicher Exkurs:* Kinderarbeit auf Plantagen

Hintergrund: Gross, Christine und Kreuziber, Steffi: Produktinformation Orangensaft. Informationsblatt im Rahmen des Projektes „Fit, fair, frisch“ (http://www.praxis-umweltbildung.de/dwnl/ernaehrung/hintergrund_orangensaft.pdf; 14.2.2012). Links: Film zum Thema Kinderarbeit und Orangenkonsum: Bitter Orange. (http://alt.aktiv-gegen-kinderarbeit.de/aktiv_werden/film_bitter_orange?).



Hochschule für
Wirtschaft und Umwelt
Nürtingen-Geislingen



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, KLIMA UND ENERGIEWIRTSCHAFT

Dieses Konzept wurde im Rahmen des Projektes „Zukunft macht Schule“ von der Koordinationsstelle Wirtschaft und Umwelt (KoWU) der Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen erstellt. Das Projekt wurde von 2011 bis 2012 durch das Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft des Landes Baden-Württemberg gefördert.

Kontakt: Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen Geislingen – KoWU
Hannah Seyfang, Dr. Christiane Specht, Ralf Wegerer – www.hfwu.de/kowu, kowu@hfwu.de

Download aller Materialien zum Projekt unter: www.hfwu.de/zukunft-macht-schule
(ehemals [zukunft-macht-schule.hfwu.de](http://www.zukunft-macht-schule.hfwu.de))

Tabelle 1: Station Ernährung, Thema Orangensaft und Apfelsaft.

	Regionaler Apfelsaft von Streuobstwiesen	Apfelsaft vom Discounter aus chinesischem Apfelsaftkonzentrat	Orangensaft-Direktsaft aus Spanien	fair gehandelter Bio-Orangensaft aus Brasilien, hergestellt aus Orangensaftkonzentrat
Anbau der Früchte	Streuobstwiesen mit hochstämmigen Obstbäumen bieten zahlreichen Tieren und Pflanzen einen vielfältigen Lebensraum. Der Anbau erfolgt in der Regel ohne die Verwendung von Pestiziden.	Niedrigstämmige Apfelbaumplantagen sind zwar praktisch für die Pflege und Ernte, allerdings bieten sie viel weniger Tieren und Pflanzen einen Lebensraum. Je nach Bewirtschaftung können Bodenerosion sowie Wasserverunreinigungen durch massiven Pestizideinsatz vorkommen.	Der Anbau findet auf großen Plantagen statt. Der Einsatz von Pestiziden und Düngern ist hoch.	Der Anbau findet in kleinen Kooperativen (Zusammenschluss einiger Familien) statt. Im ökologischen Anbau werden vergleichsweise wenig Spritz- und Düngemittel eingesetzt.
Transport	Die Transportwege sind kurz.	Der Saft wird eingedickt und als Saftkonzentrat, das später wieder rückverdünnt wird, in großen Fässern im Container oder in gefrosteten Blocks auf Kühlschiffen quer durch die Welt transportiert.	Direktsaft bedeutet, dass der Saft nicht konzentriert wird, sondern direkt abgefüllt wird. Dementsprechend erhöht sich das Transportvolumen. Der Saft wird auf Containern oder im LKW transportiert.	Der Saft wird eingedickt und als Saftkonzentrat mit Schiffen über den Atlantik transportiert.
Ökologischer Fußabdruck	Da die Streuobstwiesen nicht bewässert werden und die Transportwege sehr kurz sind, ist der Ressourcenverbrauch relativ gering.	Der weite Transportweg, eventuelle Bewässerung im Anbau, die Anwendung von Pestiziden und Düngemittel verbrauchen viele Ressourcen. Das Konzentrieren und Rückverdünnen verbraucht viel Wasser und Energie.	Das große Volumen (Direktsaft) verbraucht beim Transport mehr Ressourcen als Konzentrat, jedoch fällt der Energieverbrauch beim Konzentrieren weg. Die Anwendung von Pestiziden und Düngemittel ist ebenfalls ressourcenintensiv.	Auch hier wird Öl für den Transport verbraucht, durch die weitere Entfernung einerseits mehr, durch das Konzentrat andererseits weniger. Das Konzentrieren und Rückverdünnen verbraucht viel Wasser und Energie.
Soziale Aspekte	Die Wertschöpfung findet in der Region statt, die Streuobstwiesen tragen als Landschaftselement zum Charakter der Region bei.	Die Arbeitsbedingungen der beteiligten ArbeiterInnen sind schwer zu kontrollieren, Ausbeutung ist wahrscheinlich.	Die Arbeitsbedingungen der beteiligten ArbeiterInnen sind schwer zu kontrollieren, Ausbeutung und Gesundheitsbelastungen sind wahrscheinlich.	Den Orangenbauern werden faire Preise gezahlt. Durch den geringeren Einsatz von Spritzmitteln sind die Gesundheitsbelastungen niedriger.
Bewertung	1	3	3	2

Beschreibung **Station 3: Lebensmittel und Co. – Ist genug für alle da?**

- Die SchülerInnen schätzen lassen: Wie viel Prozent der Erde steht weltweit für landwirtschaftliche Nutzung zur Verfügung? → 38 % (davon 28 % Ackerflächen).*
- Das müsste doch eigentlich reichen - warum hungern so viele Menschen (fast 1 Milliarde)?
- Problem der Flächenkonkurrenz schildern (Getreide als Futtermittel, Ölpflanzenanbau etc.)
- Landwirtschaftliche Fläche pro Person sinkt, aber die Weltbevölkerung steigt
- Frage: Verbrauchen wir zu viele Lebensmittel? Verbrauchen wir die „richtigen“ Lebensmittel? Veranschaulichung an den folgenden Punkten 1-4.



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, KLIMA UND ENERGIEWIRTSCHAFT

Dieses Konzept wurde im Rahmen des Projektes „Zukunft macht Schule“ von der Koordinationsstelle Wirtschaft und Umwelt (KoWU) der Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen erstellt. Das Projekt wurde von 2011 bis 2012 durch das Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft des Landes Baden-Württemberg gefördert.

Kontakt: Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen Geislingen – KoWU
Hannah Seyfang, Dr. Christiane Specht, Ralf Wegerer – www.hfwu.de/kowu, kowu@hfwu.de

Download aller Materialien zum Projekt unter: www.hfwu.de/zukunft-macht-schule (ehemals zukunft-macht-schule.hfwu.de)

*Quelle: <http://www.bfeoe.de/publikationen/agrarischerundschau1-2010.pdf> (14.02.2012)

1. Welche Lebensmittel essen wir? Dargestellt wird eine Kugel (= 100 Prozent des Lebensmittelverbrauchs pro Person in Deutschland) sowie unbenannte „Tortenstücke“ ([⇒ ZmS_Materialien_Stationen Ernahrung.pdf](#)): Den Tortenstucken mussen die richtigen Lebensmittel zugeordnet werden (Fleisch: 89 kg, Gemuse 93 kg, pflanzliche Fette 16 kg, Milchprodukte 140 kg, Getreideerzeugnisse 89 kg).*

* Quelle: http://www.landwirtschaft-mlr.baden-wuerttemberg.de/servlet/PB//show/1201648/Kapitel%205_3_Ernahrungssituation.pdf (14.02.2012)

2. Welchen Flachenbedarf haben die Lebensmittel (qm pro 1.000 kcal)?: Schweinefleisch: 7,3; Gemuse: 1,7; Olfruchte: 3,2; Vollmilch: 5; Getreide: 1,1.*. Hier kann veranschaulicht werden, dass Fleisch einen immens hohen Flachenverbrauch hat und z.B. Milchprodukte in viel groerem Umfang verbraucht werden als Getreide, obwohl dies den geringsten Flachenverbrauch hat. Auch eine Bezugnahme auf gesunde Ernahrung (Ernahrungspyramide) kann vorgenommen werden.

* Quelle: agrarische rundschau 1/2010 (<http://www.bfeoe.de/publikationen/agrarischerundschau1-2010.pdf>)

3. Zwanzig Getreidekarten werden ausgelegt. Jede Getreidekarte steht fur einen ca. 5-prozentigen Anteil der Ernte. Wofur wird das Getreide verwendet? Die Getreidekarten sollen in der richtigen Menge den jeweiligen Bereichen zugeordnet werden: Ernahrung (46,3 % = ca. 9 Karten), Viehfutter (34 % = ca. 7 Karten), Industrielle Erzeugnisse, Sprit, Energie (19,7 % = ca. 4 Karten). Hier kann sehr schon veranschaulicht werden, dass weniger als 50 Prozent des weltweiten Getreides direkt als Nahrungsmittel verwendet wird. Der Anteil aus dem Bereich Industrie, Sprit, Energie ist in den letzten 30 Jahren um 40% angestiegen.

* Quelle: Germanwatch Trendanalyse zur Globalen Ernahrungssicherung 2011 (<http://germanwatch.org/de/download/481.pdf>) (14.02.2012)

4. Schatzfragen (3 Vorschlage, dann wird abgestimmt).

- Um wieviel Prozent sind die Preise fur Lebensmittel weltweit innerhalb von drei Jahren gestiegen (2005-2008): → 83% Der Preisanstieg geht auch auf Agrartreibstoffe zuruck.*
- Wieviel Prozent des Gehalts werden in Deutschland fur Lebensmittel ausgegeben? → 12 %. Wie viel Prozent des Gehalts werden dafur in Entwicklungslandern ausgegeben? → 50-80 % **
- Wieviel Litern Tankfullung entsprechen der Getreidemenge, die einen Menschen ein Jahr ernahren wurde? → 100 l***

*Quelle: http://www.brot-fuer-die-welt.de/downloads/fachinformationen/analyse04_energie-vom-acker.pdf (14.02.2012)

**Quelle: <http://www.bpb.de/politik/hintergrund-aktuell/68690/welternaehrungstag-14-10-2011> (14.02.2012)

*** Quelle: <http://germanwatch.org/klima/biosprit07.pdf> (14.02.2012)

Beschreibung **Station 4**: Lebensmittel auf dem Mull...

Viele Lebensmittel wandern auf den Mull! Mit den SchulerInnen wird thematisiert, in welchem Umfang dies geschieht und wo die Probleme liegen.

1. Schatzfragen (3 Vorschlage, dann wird abgestimmt).

- Wie viel Prozent der in Deutschland von Privathaushalten gekauften Lebensmittel landen im Mull? → 21 %
- Wieviel Kilo wirft jeder Deutsche im Jahr weg? → 80 kg
- Wieviel Prozent der weggeworfenen Lebensmittel sind das Ergebnis falscher Einkaufsplanung oder nicht-optimaler Lagerung? → 59%

Quelle: Studie Save Food: <http://www.cofresco.de/de/unternehmen/save-food.html> (14.02.2012).

Auch bereits im Supermarkt werden groe Mengen von Lebensmitteln weggeworfen. Weltweit ist der Verlust ebenfalls sehr gro – die Grunde hierfur sind vielschichtig (Uberleitung zu 2).

2. Tabelle mit Nahrungsmittelverlusten in unkenntlich gemachten Landern/Regionen zeigen ([⇒ ZmS_Materialien_Stationen Ernahrung.pdf](#)). Die SchulerInnen ordnen den jeweiligen Balken die Lander zu, die richtigen Antworten werden aufgelost. Anschlussdiskussion: Woran konnte das liegen? Mogliche Grunde sammeln (→ zu fruhe Ernte, keine Lagerungsmoglichkeiten, fehlende Infrastruktur, Lebensmittelindustrie ist nicht eingestellt auf Verarbeitung und Haltbarmachung, Uberproduktionen, Gesetze/Normen, Haltbarkeitsdatum, Platz

für neues, falsch/zuviel eingekauft...). Die Gründe werden im Anschluss an der Detailgrafik (⇒ [ZmS_Materialien_Stationen Ernährung.pdf](#)) veranschaulicht und durch noch nicht genannte Aspekte ergänzt.

3. Den SchülerInnen werden auf Karten verschiedene Lebensmittel gezeigt. Die SchülerInnen ordnen zu, welche Lebensmittel nach Ablauf des Haltbarkeitsdatums noch wie lange verbraucht werden können:

- gar nicht mehr → Fleisch, Fisch, Wurst*
- noch einige Tage → Milchprodukte*
- noch einige Wochen bis Monate → Dosen, Mehl, Reis, Tütensuppen*

Hier wird der Unterschied veranschaulicht zwischen Verbrauchsdatum (Vorsicht!) und Mindesthaltbarkeitsdatum (Datum, bis zu dem das Lebensmittel bei angemessener Lagerung seine Produkteigenschaften behält, z.B. in Hinblick auf Geschmack oder Aussehen).

*Quelle: <http://www.vzh.de/ernaehrung/159144/Tipps%20zur%20Haltbarkeit%20von%20Lebensmitteln.pdf>

4. Was können wir tun? Auf einem Plakat werden Hinweise gesammelt, wie man vermeiden kann, dass Lebensmittel weggeworfen werden (z.B. einen Einkaufszettel verwenden und den Einkauf gut planen, genau überlegen, welche Mengen man braucht, Haltbarkeitsdatum beachten und zeitnah verwenden, Reste weiterverwerten...).

Plenum im Anschluss an die vier Stationen: Es werden Fragen geklärt und nochmals die verschiedenen angeschnittenen Themenfelder (Werbung, Massentierhaltung, Fleischkonsum, Gentechnik, regionale Lebensmittel, Fairer Handel, Bio etc.) aufgezählt, da diese für die Themenfindung der Zukunftworkshops inspirierend sein können.

Schwarzmarkt: (⇒ [ZmS_Spiel_Schwarzmarkt.pdf](#)):

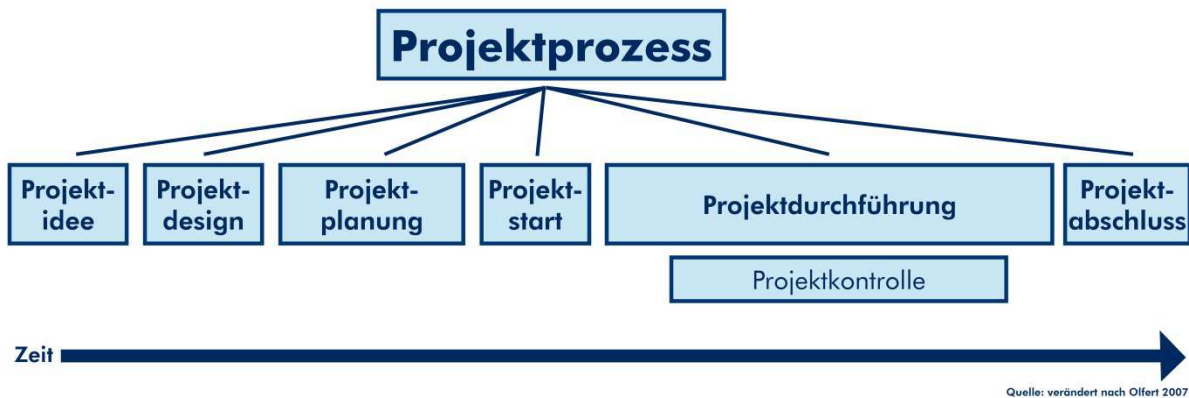
Es gibt 2 Inspektoren, die versuchen, den Schmuggel einer besonders kostbaren Kaffeesorte (Schaumstoffbällchen oder Kaffeebohnen in kleinen Säckchen) auf dem Schwarzmarkt eines großen Bazars in flagranti aufzudecken. Der Kaffee wird von allen anderen geschmuggelt. Dazu bewegt sich die gesamte Gruppe im Raum. Zu Beginn werden 6-7 Kaffeesäckchen von der Spielleitung an die Gruppe ausgegeben, die Inspektoren dürfen nicht sehen, wer die Ware zu Beginn hat. Diese wird von Hand zu Hand in der Gruppe unauffällig weitergegeben, während sich alle ungeordnet im Raum bewegen (wie auf einem großen Bazar). Die Inspektoren tragen einen Hut, damit man sie besser erkennt. Sie versuchen herauszufinden, wer Kaffee in der Hand hat. Dazu dürfen sie bei einem akuten Verdacht jeden mit „Hände auf“ ansprechen. Der Angesprochene muss dann seine Hände aufmachen. Hat er tatsächlich Schmuggelware in der Hand, so wird er zum Inspektor und der ehemalige Inspektor wird normaler „Schmuggler“.

Präsentation Projektarbeit, Ziele: (Details: ⇒ [ZmS_Präsentation_Projektarbeit_Ziele](#)):

Einzelmaterialien finden sich im Unterordner unter (⇒ [ZmS_Materialien_Projektarbeit_Ziele](#)):

Den SchülerInnen werden wichtige Tipps für die Projektorganisation an die Hand gegeben. Die Darstellung erfolgt mit Hilfe eines großen Plakates, das sukzessive durch Kärtchen ergänzt wird. Dabei werden allgemeine Begriffe aus dem Projektmanagement immer direkt in Verbindung mit dem konkreten Projekt gebracht, damit den SchülerInnen klar wird, an welcher Stelle im Projektprozess sie sich gerade befinden. In der Präsentation werden außerdem erste Arbeitsschritte klar sowie Methoden (Werkzeuge) vorgestellt, die im Anschluss in der Gruppenarbeit direkt zum Einsatz kommen. Darüber hinaus wird das Projekt nochmal ausführlich von unserer Seite vorgestellt (Was wollen wir zusammen machen?).

Allgemeines zum Projektmanagement: Ein Projekt bezeichnet eigentlich einen Prozess, also etwas, das über eine bestimmte Zeit passiert, mit klarem Anfang und klarem Ende:



Am Anfang steht die Projektidee. Auf diese kommt man entweder, weil es ein bestimmtes Problem zu lösen gilt, Geld für Projekte zur Verfügung steht oder man einfach so denkt „Man könnte mal, man sollte mal...“. Die Projektidee wird dann zu einer Projektskizze und das Projekt im Projektdesign entworfen (Was wollen wir im Groben machen? Wie groß? Wer? Wer käme als Kooperationspartner in Frage? Wie könnte das Projekt finanziert werden?). Das Projekt wird also initiiert. Es folgt die genauere Projektplanung, diese umfasst: die Aufgabenplanung, die Zeitplanung (immer von hinten), die Finanzplanung, die Personalplanung, die Meilensteinplanung. Nach einem offiziellen Projektstart wird das Projekt durchgeführt. Das heißt, die Aufgaben werden entsprechend des Zeitplans von den dafür vorgesehenen Personen mit den zur Verfügung stehenden Mitteln abgearbeitet. Die Projektdurchführung wird kontrolliert, um gegebenenfalls Änderungen vorzunehmen und die Planung anzupassen. Nach einer erfolgreichen Durchführung wird das Projekt abgeschlossen (oft z.B. mit der Abgabe eines Berichtes, einem Abschlussgespräch, einem Bilderabend o.ä.).

Konkretes Projekt: Übertragen auf das Projekt, die „Organisation und Durchführung von Zukunftstagen und Nachhaltigkeitsparlament“, bedeutet das: Projektidee und Projektdesign standen zu Beginn der gemeinsamen Arbeit fest. Jetzt geht es um die konkrete Planung und dann geht es los (Projektstart). Dann wird das Projekt zusammen durchgeführt (Durchführung bedeutet auch, dass man manche Sachen jetzt erst genauer plant und organisiert), und wenn die Zukunftstage und das Parlament vorbei sind, wird das Projekt (z.B. mit einem letzten Besuch im Unterricht) abgeschlossen.

Handwerkszeug: Um ein Projekt durchzuführen, braucht man verschiedene Werkzeuge. Das sind zum Beispiel verschiedene Methoden, z.B. Brainstorming. Themen- und Handlungsspeicher sowie Plakate für Offene Fragen und Beschlüsse (Vorlagen: s. → **ZmS_Materialien_Projektarbeit Ziele**) werden vorgestellt, außerdem ein Zeitstrahl für die konkrete Zeitplanung.

Ressourcen: Für ein Projekt werden immer verschiedene Ressourcen benötigt, also zum einen Leute, die Zeit haben, die Arbeit zu machen, meistens auch etwas Geld für besondere Materialien sowie „Sachmittel“ (z.B. Computer, Papier). Den SchülerInnen schildern, wie dies im konkreten vorliegenden Fall aussieht (z.B.: die LeiterInnen sind bezahlt und haben ein Büro, Computer etc., die SchülerInnen machen im Rahmen der Schulzeit mit, Materialbudget). Zu den Aufgaben bei der Projektdurchführung gehört auch, dass nach möglichen Sponsoren gesucht wird, um so die Ressourcen, die für das Projekt zur Verfügung stehen, zu vergrößern.

Projektteam: Ein Projekt braucht immer ein Projektteam, das sich um die einzelnen Arbeitsschritte kümmert („Das sind wir“). Wenn man sich das Projekt als Segelschiff vorstellt, so ist das Projektteam die Schiffsmannschaft, die das Schiff sicher in den Hafen bringen soll. Dafür müssen alle an unterschiedlichen Stellen (verschiedene Aufgaben) mit anpacken. Der sichere Hafen sind hier gelungene Zukunftworkshops, ein tolles Parlament und ein schönes Fest, mit dem alle zufrieden sind. Ziel dieses Treffens heute ist es auch, alle zu organisieren und klar festzulegen, wer innerhalb der Mannschaft für was verantwortlich ist (dazu Plakat mit systematischer Darstellung der einzelnen Mitglieder des Projektteams):

Die Teams (bestehend aus Matrosen und Steuerfrauen und –männern)

Bildung von Teams zur Arbeitsteilung. JedeR SchülerIn ordnet sich einem Team zu, das für die Planung und Umsetzung eines konkreten Teils des Projektes zuständig ist. Es gibt folgende sechs Teams: Zukunft-workshops, Parlament, Festkomitee, Finanzen und Sponsoring, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Verpflegung und Einkauf. Vielleicht fallen den SchülerInnen auch originelle Namen für die Teams ein (Team Kombüse, Team Flaschenpost, Team Schatztruhe, Landgang etc.).

Steuerleute

Jedes Team legt ein bis zwei Steuerleute fest, die das Team in der Steuerungsgruppe vertreten. Die Steuerleute vertreten ihr Team in der Steuerungsgruppe und haben die Verantwortung, dass zum einen alle Informationen und Aufgaben aus der Steuerungsgruppe und von den Kapitänen an die Matrosen im Team fließen (und in die andere Richtung). Zum anderen schauen sie danach, dass alle anfallenden Aufgaben nicht nur verteilt, sondern auch rechtzeitig erledigt werden.

Kapitäne

Die LeiterInnen sind so was wie Kapitäne: Zum einen korrigieren sie bei Bedarf den Kurs, falls dieser aus dem Ruder geraten sollte. Auch tragen sie letzten Endes die Verantwortung, dass der Hafen sicher erreicht wird. Die Kapitäne treffen sich regelmäßig mit den Steuerleuten in der Steuerungsgruppe.

Lotsen¹

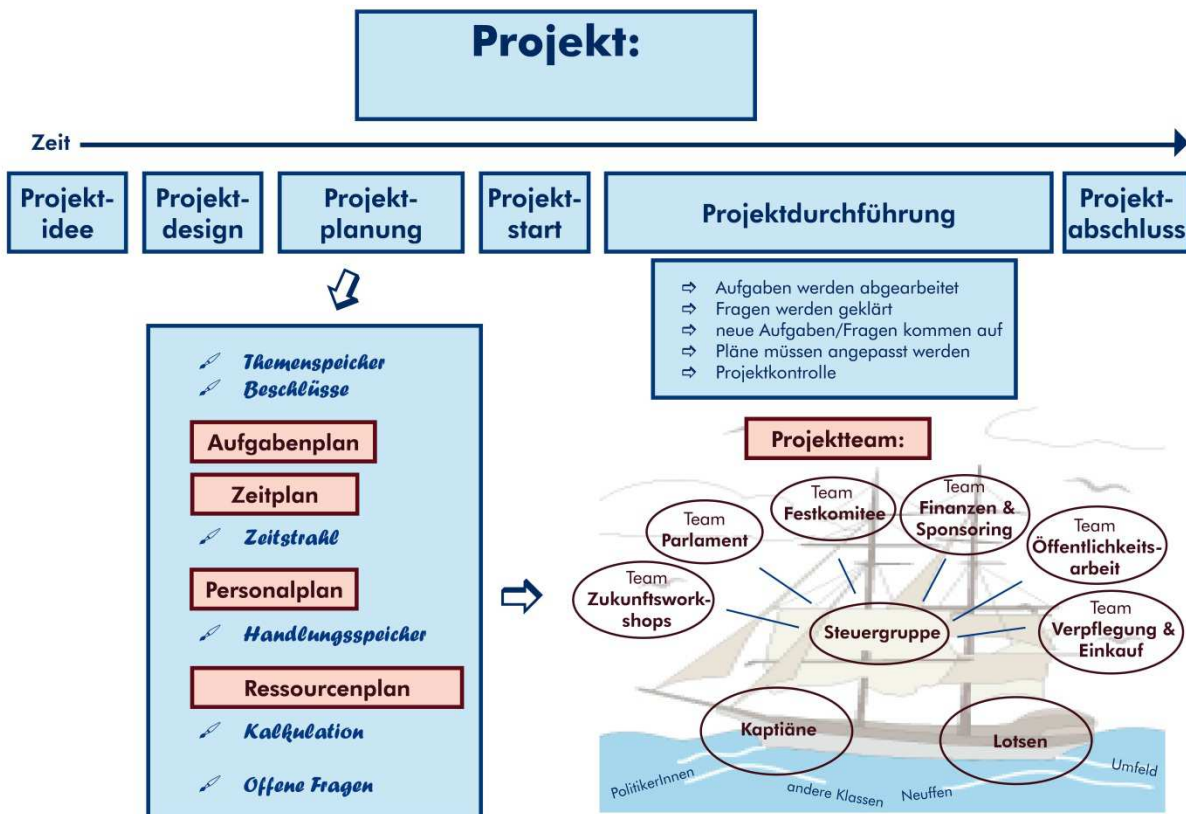
Die Lotsen (LehrerInnen, Schulleiter) helfen, sicher durch das Gewässer zu kommen. Sie erinnern zum Beispiel bei Bedarf an Vorschriften oder vermitteln Kontakte zum Festland. Je nach Lust und Laune können sie aber auch mit in die Wanten steigen.

Ziele für den heutigen Tag:

- die Einteilung der Klasse in einzelne Teams (Personalplanung)
- Erarbeitung eines genauen Zeitplans
- Überblick über anfallende Aufgaben für jedes Team (Aufgabenplanung)
- Austausch und Ideensammlung der gesamten Klasse
- Verteilung erster Aufgaben (Personalplanung), Absprache weiterer Termine.

Diese Aufgaben werden unter Nutzung des Plakats zum Projekt durchgeführt. Nach und nach wird das Plakat ausgefüllt, bis es vollständig ist:

¹ Der Lotse/die Lotsin ist einE Seemann/frau, „der [die] die Führung fremder Schiffe auf schwierigem, ihm genau bekannten Fahrwasser übernimmt. Seelotsen lotsen Schiffe zwischen der See und den Außenhäfen oder zwischen der See und den Eingängen der Binnengewässer“. (<http://de.academic.ru/dic.nsf/meyers/84194/Lotse>; Zugriff: 8.2.2012)



Gruppeneinteilung Projektarbeit und Arbeitsanweisung für die Teams:

Die SchülerInnen teilen sich nach Belieben in einzelne Teams auf, wenn möglich Jungs und Mädchen in einem Team gemischt. Es ist prinzipiell möglich, später auch bei zwei Teams mitzumachen. Den Schüler/innen wird das Vorgehen für die Projektarbeit kurz skizziert.

Projektarbeit 1:

Die Teams sammeln zunächst Ideen und Themen, die sie im Zuge des Projektes betreffen. Als Unterstützung hierzu erhalten sie entsprechende Arbeitsblätter (⇒ *ZmS_Projektarbeit 1_Arbeitsblatt*). Von den Leiter/innen werden Anregungen gegeben. Die gesammelten Punkte werden im Themenspeicher (⇒ *ZmS_Materialien_Projektarbeit Ziele*) festgehalten. Die Gruppen überlegen dann, welche Aufgaben sich daraus und auch im Allgemeinen für ihr Team ergeben und tragen diese in den Handlungsspeicher (⇒ *ZmS_Materialien_Projektarbeit Ziele*) ein. Die Spalten „Wer“ und „bis wann“ werden zunächst noch nicht ausgefüllt. Im nächsten Schritt überlegen die SchülerInnen, bis wann die Aufgaben erledigt sein müssen und ergänzen dies in der entsprechenden Spalte im Handlungsspeicher. Sie halten einen Zeitplan für Ihr Team fest (⇒ *ZmS_Materialien_Projektarbeit Ziele*). Offene Fragen sollen ebenfalls notiert werden.

Vorstellung der Ergebnisse im Plenum:

Die einzelnen Teams stellen ihre Ergebnisse vor. Diese werden von allen durch Anregungen und weitere Ideen ergänzt, die einzelnen Zeitpläne in Übereinstimmung gebracht und in einen großen Zeitstrahl (⇒ *ZmS_Materialien_Projektarbeit Ziele*) eingetragen. Es werden einige Meilensteine festgelegt (Workshopprogramm steht, Flyer fertig etc.). Bei Bedarf werden Beschlüsse gefasst und notiert sowie offene Fragen geklärt oder auf einem zentralen Plakat gesammelt.

Projektarbeit 2:



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, KLIMA UND ENERGIEWIRTSCHAFT

Dieses Konzept wurde im Rahmen des Projektes „Zukunft macht Schule“ von der Koordinationsstelle Wirtschaft und Umwelt (KoWU) der Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen erstellt. Das Projekt wurde von 2011 bis 2012 durch das Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft des Landes Baden-Württemberg gefördert.

Kontakt: Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen Geislingen – KoWU
Hannah Seyfang, Dr. Christiane Specht, Ralf Wegerer – www.hfwu.de/kowu, kowu@hfwu.de

Download aller Materialien zum Projekt unter: www.hfwu.de/zukunft-macht-schule (ehemals zukunft-macht-schule.hfwu.de)

Die SchülerInnen gehen wieder in ihre Teams und überarbeiten ihre Pläne mit den Ideen und Anregungen aus dem Plenum und sammeln Ideen und Themen bzw. Aufgaben, die sie im Zuge des Projektes betreffen. Als Unterstützung hierzu erhalten sie entsprechende Arbeitsblätter (⇒ **ZmS_Projektarbeit 2_Arbeitsblatt**). Von den LeiterInnen werden Anregungen gegeben. Die gesammelten Punkte werden im Themenspeicher festgehalten. Die Gruppen überlegen außerdem mit Blick auf den Zeitplan, bis wann welche Aufgaben erledigt sein sollten. Dazu können die Aufgaben in einen Handlungsspeicher eingetragen werden (noch ohne das Ausfüllen der Spalte „Wer?“). Außerdem legt jedes Team seine Steuerleute fest (max. 2, eineR ist auch möglich).

Vorstellung der Steuerleute:

Die Steuerleute werden vorgestellt.

Projektstart - Rakete: Zum offiziellen Projektstart eine Rakete steigen lassen: Alle klopfen gleichzeitig zuerst auf die Schenkel, stampfen dann dazu mit den Füßen und lassen mit den Händen und entsprechenden Geräuschen („ooooooooh!“) symbolisch eine Rakete steigen. Bei Bedarf weitere Fragen klären.

Pferderennen (⇒ ZmS_Spiel_Pferderennen.pdf):

Alle knien im Kreis, und zwar recht eng aneinander sitzend. Die Spielleitung gibt die Kommandos und lädt alle SchülerInnen zur Teilnahme an einem Pferderennen ein: Die Hände imitieren die Pferde, und die SchülerInnen sollen einfach alles der Spielleitung nachmachen: Zunächst scharren die Pferde noch in den Boxen (*mit den Händen scharren*), dann ertönt der Startschuss und die Pferde galoppieren los (*mit den flachen Händen abwechselnd auf den Boden klopfen*). Dann galoppieren die Pferde in eine Rechtskurve (*alle lehnen sich nach rechts*), in eine Linkskurve (*nach links*), springen über Hindernisse (*mit den Händen Sprung imitieren*), reiten an der Pressebühne vorbei (*Fotoapparat vorm Gesicht nachstellen, „Klick“*), überspringen wieder ein Wasserbecken, reiten durch eine Doppelkurve usw., je nachdem was der Spielleitung alles einfällt. Bis die Zielgerade in Sicht kommt (*Endspurt!*) und schließlich alle ankommen.

Ausblick und Fazit, Fragen:

- Wir sind in der Planung ein ganzes Stück vorangekommen, ihr könnt Euch jetzt besser vorstellen, was auf uns zukommt.
- Ihr habt eine Einführung ins Projektmanagement erhalten.
- Ihr habt Einblick in verschiedene Themenfelder des Bereiches Nachhaltiger Ernährung bekommen
- Ihr habt Ideen für Workshops, das Parlament und das Fest gesammelt
- Ihr habt erste Vorstellungen zu unserm Projekt und könnt jetzt mal in Ruhe Ideen sammeln und überlegen
- Wie geht es nun weiter? → Termin Treffen Steuerungsgruppe. Nächste Zeit für Planungen im Unterricht (ohne die LeiterInnen). Nächster Besuchstermin Unterricht.
- Habt Ihr noch Fragen?

Fliegender Teppich (⇒ ZmS_Spiel_Fliegender Teppich.pdf):

Die SchülerInnen stellen sich alle zusammen auf ein großes altes Bettlaken oder eine stabile Malerfolie. Die Größe soll so gewählt sein, dass die SchülerInnen zwar alle darauf passen, aber schon recht eng stehen. Die Spielleitung erzählt nun eine Geschichte einer Reise mit einem Fliegenden Teppich, auf dem sich die Klasse befindet („Alles klar machen für den Abflug“). Die Klasse hebt ab, die Häuser werden immer kleiner, man kann über den Rand schauen etc. Wichtig ist, dass keiner vom Fliegenden Teppich fallen darf! Wer mit einem Körperteil den Boden außerhalb des Teppichs berührt stürzt ab und scheidet im schlimmsten Fall aus. Ziel der Gruppe muss es jedoch sein, niemanden zu verlieren! Alle sollen den Teppichflug gemeinsam meistern. Das Problem: Der Teppich beginnt zu ruckeln, irgendetwas stimmt nicht: Die Spielleitung stellt fest, dass der Teppich verkehrt herum benutzt wurde und die Gruppe quasi auf der Unterseite steht. Das kann so nicht gut gehen, deswegen muss die Gruppe nun gemeinsam versuchen, den Teppich während des Fluges einmal komplett umzudrehen! Natürlich ohne, dass jemand abstürzt! Schaffen es die SchülerInnen?

Gordischer Knoten (⇒ ZmS_Spiel_Gordischer Knoten.pdf):

Alle SchülerInnen stellen sich in einen Kreis, strecken beide Arme nach vorne aus. Auf Kommando schließen alle die Augen und gehen vorsichtig auf die Mitte zu. JedeR greift mit jeder Hand eine andere Hand (mit ge-

geschlossenen Augen). Wenn es keine freien Hände mehr gibt und jede Hand eine andere gefasst hat, öffnen alle die Augen. Die SchülerInnen sind nun mit ihren Händen „verknotet“ und müssen versuchen, den Knoten zu entwirren, ohne sich loszulassen. Wenn sich nicht zufällig mehrere eigene kleine Kreise gebildet haben, so lässt sich der Knoten immer (mit Geduld und Kooperation) entwirren, bis alle wieder händehaltend im Kreis stehen.

Blitzlicht

Mit dem Blitzlicht wird abgefragt, wie den SchülerInnen der Tag gefallen hat. Die Regeln:

- jedeR kommt einmal dran
- jedeR redet von sich selbst
- es wird nicht kommentiert
- ein Blitzlicht ist kein Flutlicht (kurz und knapp!)
- beantwortet die Blitzlicht-Fragen

Fragen:

- Was hat Dir heute besonders Spaß gemacht?
- Was hat dir nicht so viel Spaß gemacht?
- Wenn du an den weiteren Verlaufs unseres Projektes denkst, was wird die schwierigste Aufgabe sein?
- Wenn du an den weiteren Verlaufs unseres Projektes denkst, auf was freust du Dich?

Vorbereitung vor Ort:

- Stuhlkreis
- Beamer/Laptop anschließen, testen
- Plakate etc. aufhängen
- Pinnwand vorbereiten
- Tafel putzen und beschreiben (Guten Morgen)

Material Überblick:

Kreppband
 Moderationsmaterial
 Programmplakat
 Handzeichenplakat
 Zeitungsknüppel
 Laptop
 Beamer
 Material für Stationen zum Thema Ernährung
 Kaffeebohnen, Hüte
 Plakate Projektmanagement
 Kärtchen Projektarbeit (Aufgabenkarten)
 Projekt-Zeitstrahl
 Wäscheklammern
 Zettel für Kontaktdaten der Steuerleute
 Decke/Malerfolie
 Blitzlicht-Fragen und Regeln

Hintergrundliteratur:

Olfert (2007): Kompakt-Training Projektmanagement. 5. Auflage, Friedrich Kiehl Verlag, Ludwigshafen (Rhein).

Links:

<http://www.weltbewusst.org/konsum/> (verschiedene Beispiele, Bereich Ernährung u.a., zu globalen Auswirkungen von Produkten)
http://www.praxis-umweltbildung.de/erna_web.php
<http://germanwatch.org/de/download/481.pdf>



Hochschule für
Wirtschaft und Umwelt
Nürtingen-Geislingen



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR UMWELT, KLIMA UND ENERGIEWIRTSCHAFT

Dieses Konzept wurde im Rahmen des Projektes „Zukunft macht Schule“ von der **Koordinationsstelle Wirtschaft und Umwelt (KoWU)** der Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen erstellt. Das Projekt wurde von 2011 bis 2012 durch das **Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft des Landes Baden-Württemberg** gefördert.

Kontakt: Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen Geislingen – KoWU
 Hannah Seyfang, Dr. Christiane Specht, Ralf Wegerer – www.hfwu.de/kowu, kowu@hfwu.de

Download aller Materialien zum Projekt unter: www.hfwu.de/zukunft-macht-schule
 (ehemals zukunft-macht-schule.hfwu.de)