

PLASTIK IM KOPF- UNSER TÄGLICHER KONSUM.

90 MINUTEN BILDUNGSMODUL ZUM THEMENBEREICH: PLASTIK & KONSUM





Plastik im Kopf - unser täglicher Konsum.

Herausgeber: BUNDjugend NRW e.V. in Kooperation mit der Verbraucherzentrale NRW

Erstellung: Mitwirkende des Projekts „Werde Plastik-Aktivist*in“ der BUNDjugend NRW e.V. und der Verbraucherzentrale NRW

Wir danken allen, die bei der Konzeption der Bildungsmodule mitgewirkt haben, für die Unterstützung!

Layout des Bildungsmoduls: Marie Mross

Gestaltung der Grafiken auf den Seiten 7/9/13: Liv Merle Kantak

Gestaltung der Grafiken auf den Seiten 3/11: Daniela Karaivanova

Soest/Düsseldorf 2021

Projekt: Dieses Bildungsmodul ist entstanden im Rahmen des Projekts „Werde Plastik-Aktivist*in! Qualifizierung, Begleitung und Aktivierung von BNE-Multiplikator*innen“ der BUNDjugend NRW e.V. und der Verbraucherzentrale NRW: <https://www.bundjugend-nrw.de/projekte/plastik/>

Projektförderung: Das Projekt „Werde Plastik-Aktivist*in“ wird gefördert durch die Stiftung Umwelt und Entwicklung Nordrhein-Westfalen.

Plastik ist in unserem Alltag sehr präsent. Kaum ein Einkauf ist möglich ohne Plastik – sei es als Produkt selbst oder als Verpackung. Dieser Allgegenwärtigkeit von Plastik widmet sich das Projekt „Werde Plastik-Aktivist*in“. Um Schüler*innen für das Ausmaß des Plastikverbrauchs zu sensibilisieren und über die eigene Rolle dabei zu diskutieren, ist das Bildungsmodul „Plastik im Kopf – unser täglicher Konsum“ entstanden. In diesem Dokument findest Du den Ablaufplan und die Methodenbeschreibungen sowie Druckvorlagen für das 90-minütige Modul. Dies ist ausgerichtet auf die Sekundarstufe I.

Um dich inhaltlich auf die Bildungsmodule vorzubereiten, lohnt sich ein Blick in unser ergänzendes Themenheft: Dort haben wir Details zu Plastik und Suffizienz kurz zusammengestellt, um einen guten Überblick über den Themenbereich zu bekommen.

Entstanden ist das Material im Rahmen des Projekts „Werde Plastik-Aktivist*in. Qualifizierung, Begleitung und Aktivierung von BNE-Multiplikator*innen“. Das Projekt wird durchgeführt von der BUNDjugend NRW e.V.. Als Praxispartner wirkt die Verbraucherzentrale NRW in dem Projekt mit. Gemeinsam haben wir dieses Modul entwickelt. Gefördert wird das Projekt von der Stiftung Umwelt und Entwicklung Nordrhein-Westfalen.

Hast du Lust mehr zu dem Themenbereich und dem Projekt zu erfahren? Möchtest du dich für eine Sensibilisierung gegenüber Plastik stark machen? Dann schau gerne auf unserer Internetseite vorbei: <https://www.bundjugend-nrw.de/projekte/plastik/> Dort findest du alle Bildungsmaterialien und dieses Bildungsheft zum Download, sowie weitere Hintergrundinformationen, unsere Fortbildungstermine, weitere Materialien und Vernetzungsangebote. Gerne kannst du dich bei Fragen und Ideen zu dem Thema auch direkt an uns wenden unter plastik@bundjugend-nrw.de

Wir freuen uns, dass du dich dem Thema annimmst und wünschen dir bewegende und inspirierende Momente dabei!



Viele Grüße sendet

Das Team des Projekts „Werde Plastik-Aktivist*in!“

**Das
erwartet
euch!**



Kernbotschaften

- Das eigene Konsumverhalten trägt zur Veränderung des Müllaufkommens bei.
- Kunststoffe werden oft für kurzlebige Produkte verwendet.
- Durch Plastik in der Umwelt entsteht Mikroplastik, welches lange in der Umwelt verbleibt.
- Plastik sollte nur konsumiert werden, wenn es die beste Alternative zu anderen Materialien darstellt.
- Wir benutzen viele Alltagsgegenstände, die zumeist schnell wieder ausgetauscht werden. (Bsp. Kleidung, Handy, Verpackungen, Gebrauchswaren etc.).
- Problematisch dabei ist u.a., dass sie kaum recycelt werden.
- Ziel sollte es insgesamt sein, den Konsum zu hinterfragen und Produkte länger zu nutzen.



Materialien

ZU BESORGEN / VORZUBEREITEN

- Ablaufplan Flipchart (bei Bedarf)
- Zeitstrahl
- Bei Bedarf eine Unterlage/Hintergrund für den Zeitstrahl (Bettlaken oder Tischdecke)
- Kunststoffgegenstände
- Schnur
- Ggf. Laptop, Beamer oder Videos
- Zielscheibe

ALS KOPIERVORLAGE VORHANDEN

- Rollenkarten für 5. - 7. Schuljahr + 8./9. Schuljahr
- Reflexionsfragen DIN A4
- Pärchenfinder-Karten
- Arbeitsblatt 3 R Regeln

Methodenüberblick



Dauer	Ziel	Methode	Material	Seite
5 MIN	Kennenlernen & gemeinsames Starten	M1 Begrüßung & Vorstellung	Ggf. Ablaufplan visualisieren	6
15 MIN	EINSTIEG Sensibilisierung für die Kurzlebigkeit von Kunststoffen	M2 Nutzungsdauer von Kunststoffen	Zeitstrahl, verschiedene Kunststoffgegenstände, bei Bedarf eine Unterlage	7
30 MIN	VERTIEFUNG Verbindung der eigenen Konsumententscheidungen zu der Umwelt & Erkennen des Ausmaßes des Plastikverbrauchs	M3 Ein Netz aus Plastik	Rollenkarten (auf der Rückseite Rollenbild zum Umhängen), Schnur für die Karten & Schnur für das Netz	8
20 MIN	Auswirkung des Konsumverhaltens; Zusammenhänge zwischen verschiedenen Akteur*innen	M4 Verarbeitung & Reflexion	DIN A4 Reflexionsfragen	10
15 MIN	HANDLUNSMÖGLICHKEITEN Kennenlernen von Alternativen zu Plastikprodukten	2 Methoden zur Auswahl M5a Pärchenfinder Konsumalternativen	Pärchenfinder -Karten	11
	Hinterfragen von Gewohnheiten; Alternativen überlegen	M5b 3 R-Regeln für verantwortungsvollen Konsum	3 R- Regeln Arbeitsblatt, Laptop, Beamer, Videos, (oder ggf. Tafel)	12
5 MIN	ABSCHLUSS Zusammentragen des Gelernten; Rückmeldung zu der Einheit erhalten	2 Methoden zur Auswahl M6a Blitzlicht		14
	Rückmeldung zu der Einheit erhalten	M6b Zielscheibe	Zielscheibe	14

M1 Begrüßung & Vorstellung

Ziele :

Einen Überblick für die Schüler*innen gewinnen.
Motivation und Interesse entwickeln.

Gruppengröße : beliebig

Alter : ab 5. Schuljahr



◦ Flipchart mit Ablauf



5 MIN

Ablauf:

Zu Beginn des Bildungsmoduls startet der*die Multiplikator*in mit einer Begrüßung und einer kurzen Einleitung in die Themenbereiche Plastik und Konsumverhalten. Dafür stellt sich der*die Multiplikator*in vor und beschreibt kurz das Thema und den Ablauf des Bildungsmoduls. Danach steigen die Schüler*innen mit der Nutzungsdauer von Kunststoffen inhaltlich ein.

So könnte die Einleitung aussehen:

“Konsum beschreibt unseren alltäglichen Ge- und Verbrauch von Dingen. Zum Beispiel konsumierst du, wenn du in einen Laden gehst, um dort Gegenstände oder Nahrungsmittel zu kaufen. Aber auch, wenn du ein Eis an der Eisdiele isst oder mit deinem Smartphone Videos anschaust. Es gibt viele verschiedene Wege zu konsumieren und an Konsumgegenstände zu gelangen. Mit unseren Konsumgütern vertreiben wir uns die Zeit oder erfüllen mit ihnen unsere (Grund-) Bedürfnisse. Doch nach häufiger Verwendung (manchmal auch, nachdem es kaum genutzt wurde), oder wenn zum Beispiel in der Modeszene ein neuer Trend aufkommt, geht das Interesse an den Gegenständen verloren. Das Smartphone geht allmählich kaputt und eine Reparatur lohnt sich nicht mehr. Leckereien wie die Chips gehen zu Ende und es wird eine neue Tüte Chips gekauft. Was übrig bleibt ist in allen Fällen Müll. Und dieser Müll verschwindet nicht so leicht und muss verbrannt werden oder landet irgendwie in unserer Umwelt. Und nicht nur bei der Entsor-

gung, auch bei der Herstellung und bei der Nutzung entstehen durch die Produkte, die wir täglich verwenden, schädliche Gase, die eingelagert werden müssen. Meistens sind wir uns dieser Verschmutzung gar nicht bewusst. Da die Industrie und die Anbieter*innen im Wettkampf zueinander stehen, müssen immer bessere, immer neuere Produkte auf den Markt gebracht werden. Dabei werden die Folgen oft außer Acht gelassen und wir wissen kaum, wie viel Schaden wir damit eigentlich anrichten. Wir sind unser Leben lang mit diesen Angewohnheiten groß geworden, kennen es nicht anders und sehen unmittelbar keine “schlechten” Auswirkungen durch unseren Konsum. Doch wir wollen uns im Laufe dieser Einheit ansehen, wie diese zusammenhängende Kette über Rohstoffgewinnung, Produktherstellung, Verpackungen, Verkauf, Benutzung und Entsorgung funktioniert. Dann werden wir herausfinden, warum Plastik eine so große Rolle in diesem Kreislauf spielt.”

EINSTIEG

M2 Nutzungsdauer von Kunststoffen



Ziele :

Die Schüler*innen für die Kurzlebigkeit von Kunststoffverpackungen sensibilisieren.

Gruppengröße : beliebig

Alter : ab 5. Schuljahr



- Zeitstrahl
- Bei Bedarf einen Hintergrund für den Zeitstrahl (Bettlaken, Tuch, o.ä.)
- Verschiedene Kunststoffgegenstände



15 MIN

Ablauf:

Die Schüler*innen sitzen im Stuhlkreis und in der Mitte werden ein Zeitstrahl und verschiedene Kunststoffgegenstände ausgelegt. Die Schüler*innen überlegen, wie lange sie die einzelnen Gegenstände jeweils benutzen und ordnen diese entsprechend dem Zeitstrahl zu. Mit der Zuordnung sollen die Schüler*innen bereits überlegen, welche Produkte nur kurz genutzt werden und warum? Alternativ kann jedem*jeder Schüler*in ein Gegenstand zugeteilt werden oder sie suchen sich einen Gegenstand aus. Dann können sie ihren Gegenstand selbst einordnen.

Beispiele für Gegenstände:

- Verpackungen (Chipstüte, Käseverpackung, Gemüseverpackung, Waschmittelverpackung, Shampooflasche, ...)
- Brotdose
- PET-Flasche
- Smartphone
- Küchenutensil (Teigschaber, Pfannenwender, Brett, Rührmaschine, Schüssel...)
- Kopfhörer
- Zahnbürste
- Haargummi
- T-Shirt, Schuhe
- Rohr
- Stift
- Dekoartikel

Als Orientierung für die Nutzungsdauer siehe [Plastikatlas Seite 12](#)

VERTIEFUNG

M3 Ein Netz aus Plastik

Um die Zusammenhänge und Abhängigkeiten rund um den Plastikkonsum und die Eigenverantwortung der Konsument*innen zu verstehen, entsteht in dieser Phase ein „Netz aus Plastik“. Die Methode ist in Anlehnung an das Material von Education 21 (<https://catalogue.education21.ch/de/ein-netz-aus-plastik-zyklus-2>) entstanden.



- 26 Rollenkarten für 5. - 7. Schuljahr (grün) oder 28 Rollenkarten für 8. - 9. Schuljahr (blau)
- Für jede Rollenkarte ein Schild zum Umhängen
- Band zum Umhängen der Schilder
- Lange Schnur/Wollknäuel



30 MIN

Ziele :

Den Schüler*innen die Verbindung der eigenen Konsumententscheidungen zur Umwelt aufzeigen. Erkennen des Ausmaßes des Plastikverbrauchs im Kontrast zur Kurzlebigkeit vieler Kunststoffe.

Gruppengröße : min. 14 Schüler*innen

Alter : ab 5. Schuljahr

Ablauf für 5.- 7. Schuljahr:

Die Schüler*innen bekommen alle eine der 26 Rollenkarten mit der entsprechenden Rollenbeschreibung und eine Bildkarte zum Umhängen. Die Rollen umfassen verschiedene Plastikgegenständen sowie Personen, die Plastik konsumieren, produzieren oder seine Auswirkungen zu spüren bekommen. Sie geben auch Aufschluss darüber, wie sie mit anderen Rollen in Verbindung stehen. Die Schüler*innen haben in Einzelarbeit 10 Minuten Zeit, die Kurzinformationen zu ihrer Rollenkarte zu lesen und zu verstehen. Danach

kommen alle Schüler*innen in einem Stehkreis zusammen und hängen sich ihre Rollenkarten um den Hals, damit alle sehen können, welche Rolle sie spielen. Jetzt ziehen die Schüler*innen jeweils eine Verbindung zu einer anderen Rolle. Dies tun sie mit einer Schnur, die sie weitergeben. Jede Rolle stellt sich vorher einmal kurz vor und zieht erst dann eine Verbindung zu einer der anderen Rollen. In dieser Version gibt es nur genau eine Verbindung zu einer anderen Rolle, so dass alle Schüler*innen einmal drankommen. Diese Verbindung ist auf der Rollenkarte markiert. Anhand der Verbindungen soll deutlich werden, dass alle Konsumententscheidungen Auswirkungen in anderen Bereichen haben.

Beginnende Reflexion:

Was würde passieren, wenn ein Teil des Netzes zusammenbricht? Lasst verschiedene Stellen los. (Konsument*in, Hersteller*in, Produkt). Nehmt das Netz wieder auf und legt es gemeinsam auf den Boden und legt eure Rollenkarte dazu.

Mögliche Zusätze zur Erleichterung :

1. Die Rollenkarten werden jeweils 2-mal verteilt. Dafür werden die 14 Rollen genommen, die obligatorisch für den Ablauf (auf den Karten mit einem "[o]" gekennzeichnet) sind und können im Fall einer größeren Klasse ergänzt werden. Dann suchen sich die Paare und tauschen sich für 10 Minuten zu ihrer eigenen Rolle aus. Was erfahren wir über unsere Rolle? Was wissen wir schon darüber?

2. Wie oben beschrieben, werden die 14 Rollenkarten verteilt. Wenn die Schüler*innen jeweils eine Rollenkarte bekommen haben, können sie im Anschluss durch den Raum gehen. Sobald sie auf eine*n andere*n Schüler*in treffen, stellen sie sich gegenseitig vor und suchen nach möglichen Verbindungen zwischen ihren Rollen. (10 min.)

Ablauf für 8.- 9. Schuljahr:

Die Schüler*innen bekommen alle eine der 28 Rollenkarten mit der entsprechenden Rollenbeschreibung und einer Bildkarte zum Umhängen. Die Rollen umfassen verschiedene Plastikgegenstände sowie Personen, die Plastik konsumieren, produzieren oder seine Auswirkungen zu spüren bekommen. Die Schüler*innen haben in Einzelarbeit 10 Minuten Zeit, die Kurzinformationen zu ihrer Rollenkarte zu lesen und die entsprechenden weiterführenden Fragen zu beantworten. Danach kommen alle Schüler*innen in einem Stehkreis zusammen und hängen sich ihre Rollenkarten um den Hals, damit alle sehen können, welche Rolle sie spielen. Jetzt ziehen die Schüler*innen jeweils Verbindungen zu einer anderen Rolle. Diese wird mit einer Schnur verdeutlicht. Jede Rolle stellt sich zu Beginn einmal kurz vor und zieht eine Verbindung zu einer anderen Rolle.

Beginnende Reflexion:

Was würde passieren, wenn ein Teil des Netzes zusammenbricht? Lasst verschiedene Stellen los. (Konsument*in, Hersteller*in, Produkt). Nehmt das Netz wieder auf und legt es gemeinsam auf den Boden und legt eure Rollenkarte dazu.



Wichtig

Zu erklären ist, dass mehrere Verbindungen möglich sind und dass die Schüler*innen sich zunächst für eine Verbindung entscheiden müssen. Ein paar der möglichen Verbindungen sind markiert. Falls sie nochmal drankommen, können sie beim zweiten Mal eine andere Verbindung ziehen. Anhand der Verbindungen soll deutlich werden, dass alle Konsumententscheidungen Auswirkungen in anderen Bereichen haben.

M4 Verarbeitung & Reflexion

Ziele :

Den Schüler*innen die Auswirkung des Konsumverhaltens und die Zusammenhänge zwischen verschiedenen Akteur*innen verständlich machen.

Gruppengröße : beliebig

Alter : ab 5. Schuljahr

Mögliche Fragen und Beispiele zur weiteren Reflexion:

Wo ist euch euer Einfluss in der Konsumkette besonders aufgefallen?

- Durch den Kauf der Produkte kann ich Einfluss nehmen, welche Produkte nachgefragt und auch welche nicht gekauft werden.
- Durch den Kauf bestimmter Produkte kann ich wählen, welche Ressourcen ich nutze und welche Produktionsketten ich (nicht) unterstütze.
- Richtige Trennung der Abfälle.
- Entsorgung des anfallenden Mülls, anstelle ihn in die Umwelt zu werfen.

Wie werden wir zu neuem Konsum/zum Neukauf angeregt?

- Durch direkte Werbeanzeigen: sowohl über Fernsehen, Social Media, Youtube, als auch im direkten Wohnumfeld durch Werbung an Litfaßsäulen, Werbebanner und -tafeln etc.
- Durch andere Personen (Familien-, Freund*innen-, Bekanntenkreis; auf Social Media werden Produkte beworben und gezeigt).



• Zettel mit Reflexionsfragen



20 MIN

Ablauf:

Um die Methode "Das Netz aus Plastik" zu reflektieren, wird im Anschluss daran gemeinsam darüber gesprochen, was die Schüler*innen für Erkenntnisse aus dem Netz aus Plastik ziehen. Dafür kann zuerst gefragt werden, wie sich die Schüler*innen bei der Methode gefühlt haben.

Was könnt ihr ändern, um die Kette zu durchbrechen?

- Bewusst Konsumieren (brauche ich dieses Produkt wirklich?).
- Güter, die man nicht mehr haben möchte (Kleidung, Elektrogeräte etc.) weitergeben, verschenken, verkaufen.
- Müll richtig trennen und entsorgen.
- Bevor Dinge weggeworfen werden: Besuch eines Repair-Cafés, um ggf. Gegenstände zu reparieren
- Beim Kauf eines Produkts auf Inhaltsstoffe und Verpackung achten ((Mikro-) Plastik vermeiden).

Warum ist es wichtig über das Thema Plastik zu sprechen?

- Erdöl als nicht erneuerbarer Rohstoff.
- Plastik verbleibt extrem lange in der Umwelt.
- Unser Verhältnis zum Plastikverbrauch: Kurze Nutzungsdauer vs. Langlebigkeit des Produktes
- Um Ohnmachtsgefühle gegenüber der Masse an Plastik zu verhindern, muss deutlich werden, dass jeder kleine Schritt Richtung Plastikreduktion einen positiven Einfluss auf die Umwelt hat.

M5 A Pärchenfinder Konsumalternativen

Dies ist die Version zu den Handlungsalternativen für Schüler*innen des 5./6. Schuljahres bzw. eine spielerischere Variante.

Ziele :

Den Schüler*innen Alternativen zu Plastikprodukten zeigen.

Gruppengröße : beliebig

Alter : ab 5. Schuljahr



- Pärchenfinder-Karten (= max. 18 Paare)



15 MIN



Ablauf:

Die Karten liegen paarweise sortiert am Pult. Auf der Tafel befindet sich eine Strichliste, auf die der Punktestand notiert wird.

Zwei Schüler*innen (ausgewählt per Handzeichen oder Losverfahren) gehen vor die Tür, alle anderen suchen sich danach eine*n Partner*in und nehmen sich zu zweit einen Pärchen-Stapel vom Pult. Jedes Kind bekommt eine Karte und schaut sich den Inhalt an. Die Schüler*innen setzen sich verteilt im Raum wieder hin (am besten nicht auf ihre vorherigen Sitzplätze und nicht neben den*die Partner*in). Die Beiden von draußen werden hereingerufen und spielen gegeneinander. Sie müssen die zusammengehörigen Pärchen finden. Ein*e Schüler*in fängt an und nimmt eine*n Mitschüler*in dran. Er*Sie muss den Gegenstand auf der Karte benennen. Dann nimmt der*die Schüler*in eine andere Person dran und schaut, ob die Gegenstände zusammenpassen.

- ➔ Wenn **JA**, ist der*die Schüler*in noch einmal dran und bekommt einen Punkt.
- ➔ Wenn **NEIN**, ist der*die Andere dran und das Spiel geht so lange, bis alle Pärchen „aufgedeckt“ wurden.

M5 B 3 R-Regeln für verantwortungsvollen Konsum

Dies ist die Version zu den Handlungsalternativen für Schüler*innen ab dem 7. Schuljahr. Eine Version für das 5. - 6. Schuljahr bzw. eine spielerischere Variante ist in M5A dargestellt.

Ziele :

Die Schüler*innen zum Hinterfragen ihrer Gewohnheiten anstoßen und gemeinsam Alternativen überlegen.

Gruppengröße :

beliebig

Alter : 7. - 9. Schuljahr



- 3 R- Arbeitsblatt (evtl. Laptop, Beamer, Videos)



15 MIN

Ablauf:

1. Version:

Zu Beginn kann ein Video gezeigt werden, welches die Begriffe der 3 R Regeln "Reduce, Reuse, Recycle" erklärt. Wenn das Video nicht möglich ist, kann an der Tafel gemeinsam gesammelt werden, was die 3R bedeuten können. Mit Hilfe des Arbeitsblattes können die Schüler*innen danach in Einzelarbeit festhalten, was sie unter den Begriffen verstehen. Nachdem die Schüler*innen reflektiert haben, welche Auswirkungen ihre Konsumententscheidungen haben, haben die Schüler*innen mit dieser Methode die Möglichkeit, Gewohnheiten zu hinterfragen und sich Alternativen zu überlegen. Dafür sammeln die Schüler*innen unter Berücksichtigung der 3 R Regeln Ideen zum individuellen Umgang mit Plastik. Die Leitfrage dabei lautet: Was willst du tun? Zum Abschluss kommen alle in einem Stuhlkreis zusammen. Die Ideen zum Umgang mit Plastik werden gesammelt, auf Karteikarten geschrieben und in der Mitte des Stuhlkreises ausgelegt oder im Klassenraum aufgehängt.

Videovorschläge

- Wie vermeidet man wirklich Plastikmüll? | Made in Germany <https://www.youtube.com/watch?v=zVmNQk1dNI> (4:32 min.)
- 6R-Reglen <https://www.youtube.com/watch?v=McyNPzFov8&t=51s> (3:25 min.)
- Die 6-R Regeln <https://www.youtube.com/watch?v=p5VPSAxWTQ> (1:33 min.)

Ablauf:

2. Version:

Die Klasse erarbeitet gemeinsam das angefangene Plakat 3 R aus und ergänzt die Erklärungen dazu mit eigenen Beispielen, ohne vorher das Video und die Einzelarbeit dazu zu machen.

Input:

Alternativ zu einem Video kann es einen Input geben. Dieser orientiert sich an dem 3R- Plakat. Hier sind Informationen zusammengestellt, die dabei helfen, das 3R-Plakat zu erklären und darüber mit den Schüler*innen ins Gespräch zu kommen.

ReDuce: Frage dich, ob du gewisse Dinge wirklich brauchst – das gilt insbesondere für Einwegprodukte wie zum Beispiel Luftballons oder auch eine neue Plastiktüte im Supermarkt.

ReUse: Manches kann man immer wieder verwenden, zum Beispiel eine Stofftasche beim Einkauf oder eine wieder befüllbare Trinkflasche.

ReCycle: Oft können benutzte Gegenstände wiederverwertet werden. Das gilt nicht nur für Glasflaschen, sondern genauso für Plastikabfälle, die natürlich in die gelbe Tonne gehören! Richtig entsorgt, können aus alten Plastikprodukten wieder neue hergestellt werden.

Alternativen als Beispiele zum Vorstellen in der Klasse:

(Weitere Beispiele in zusätzlicher Datei)

Leitungswasser trinken anstatt Wasser in Plastikflaschen zu kaufen. Wasser in eigene Trinkflasche umfüllen, um unterwegs keine Plastikflasche kaufen zu müssen.

Essen für unterwegs in wiederverwendbaren Dosen verpacken anstatt in Alufolie o.ä.

Neue Kleidung nur kaufen, wenn diese wirklich benötigt wird. Alternativ auf die Suche nach Secondhand-Einkaufsmöglichkeiten gehen.

Beim Kaufen jedes Produkts sich selbst hinterfragen, ob der Kauf notwendig ist.

Beim Einkaufen von Lebensmitteln nach Möglichkeit wiederverwendbare Verpackungen verwenden, z.B. Gemüsenetze für Obst und Gemüse, Stoffbeutel als Einkaufstüte, Dosen zum Einkauf von Käse und Wurst an der Theke, Brötchenbeutel für Brötchen und Brot.

Ablauf:

Es wird reihum eine Blitzrunde gestartet. Das heißt, die Schüler*innen haben kurz Zeit sich zu überlegen, was sie heute erfahren haben, was sie besonders überrascht hat, mit welchem Thema sie sich in Zukunft noch mehr beschäftigen möchten, welche Angewohnheit sie vielleicht ändern wollen oder wem sie unbedingt von ihrem neuen Wissen erzählen möchten. Nacheinander teilt sich so jede*r den anderen mit.

1.Option: Die Schüler*innen versuchen sich nicht zu wiederholen. So kommen möglichst viele Aspekte zusammen und die Schüler*innen sind dazu angehalten während der Blitzrunde weiter kreativ nachzudenken.

2.Option: Jede Ausdrucksmöglichkeit ist erlaubt! Vielleicht möchten die Schüler*innen die Aspekte lieber pantomimisch darstellen, einen Zettel mit einer kleinen Zeichnung hochhalten, einen kleinen Spruch vortragen oder ein Geräusch machen. Anschließend kann der*die Performer*in sich natürlich noch erklären oder jemand anderes aus der Klasse errät, was ihnen die Vorstellung vermitteln soll.

Ziele :

Zusammentragen des Gelernten. Anregungen zu weiterem Handeln schaffen und Wissen festigen.

Gruppengröße : beliebig

Alter : ab 5. Schuljahr



10 MIN

M6 B Zielscheibe

Ziele :

Rückmeldung zu der Einheit bekommen und herausfinden, was die Schüler*innen aus der Veranstaltung mitnehmen.

Gruppengröße : beliebig

Alter : ab 5. Schuljahr

Ablauf:

Der*die Multiplikator*in leitet den Abschluss dieses Moduls ein. Mit der Methode der Zielscheibe kann die Rückmeldung/ das Feedback über eine Art Zielscheibe eingeholt werden. Dafür wird ein großer Kreis aufgemalt. In der Mitte ist ein kleiner Kreis, der das Ziel markiert. Nun wird der Kreis in Tortenstücke eingeteilt, die jeweils beschriftet werden. Hier können die Aspekte gewählt werden, zu denen ein Feedback gewünscht wird, z.B.:

- Mir hat das Modul Spaß gemacht
- Ich habe etwas Neues gelernt
- Die Methoden haben mir gefallen
- Ich hätte Lust auf ein weiteres Modul zu dem Thema

Die Schüler*innen gehen alle zur Zielscheibe und machen in jedem Tortenstück einen Punkt je nach ihrer Einschätzung: Je dichter der Punkt in der Mitte der Zielscheibe gesetzt wird, desto stärker trifft er zu. Wenn danach noch Zeit ist, können einzelne Personen noch ein kurzes mündliches Feedback geben. Nach der Rückmeldung verabschiedet sich der*die Multiplikator*in.



○ Zielscheibe (Flipchart, ggf. Tafel)



5 MIN



**Noch mehr Lust auf weniger
Plastik bekommen?
Austausch, Aktionen und Materialien unter:
www.bundjugend-nrw.de/projekte/plastik/**

**Oder komme zu unserer Signal-Gruppe:
[plastik.aktivismus](https://www.instagram.com/plastik.aktivismus)**

**Wir freuen uns von dir zu hören!
plastik@bundjugend-nrw.de**

