

Fair Play — Kinderrechte und Konsum



Ablaufbeschreibung der auf 4 Schulstunden ausgelegten Team-Schulung
 Durchzuführen von Umweltbildungszentren und Multiplikator_innen
 Zielgruppe: Lehrkräfte und Schüler_innen (3./4. Klasse)



I Thema und Schwerpunkte

Fair Play – Kinderrechte und Konsum

Kinder spielen gerne. Weltweit gehört Spielen zum integralen Bestandteil des Alltags von Kindern. Das Recht auf Freizeit, Spiel und Entfaltung wird in der UN-Kinderrechtskonvention festgeschrieben. Allerdings gibt es weltweit große Unterschiede, womit Kinder spielen und wie viel Zeit sie dafür zur Verfügung haben.

Diese Unterschiede stehen im Zentrum der Lernwerkstatt, die die Schüler_innen dazu einlädt, sich auf spielerische Weise mit dem eigenen Spielen zu befassen. Dadurch nehmen sie einen Perspektivwechsel auf das Thema Spielen in anderen Teilen der Erde vor. Fairness wird dabei im zweifachen Sinne thematisiert: zum einen als fairer Umgang miteinander beim Spielen, zum anderen in Form von Kinderrechten (z.B. Recht auf Schulbildung) und globaler Gerechtigkeit. Hier finden sich vor allem zu zwei globalen Zielen für Nachhaltige Entwicklung Bezüge: Die Förderung Inklusiver, gerechter und hochwertiger Bildung im SDG 4 und mit dem SDG 1 die Beendigung von Armut.

Im Vorfeld setzen sich die Schüler_innen aus ihrer Lebenswelt heraus mit dem Thema Spielen auseinander, indem sie einen Steckbrief über ihr Lieblingsspiel anfertigen: Was spiele ich am liebsten? Wie viele Personen und welche Gegenstände benötige ich dafür? Warum spiele ich es gerne? Die Antworten werden im Vorfeld in der Klasse zusammengetragen und diskutiert. Ausgewählte Aspekte der Steckbriefe werden zu Beginn der Lernwerkstatt kurz aufgegriffen, um eine gemeinsame Startbasis zu bilden. Ein Bingo-Spiel führt in die Themen des Stationenlernens ein. Dieses wiederum setzt sich aus zwei Spielen und einem Film zusammen.

In einem Kartenspiel stellen drei Kinder aus Deutschland und China ihren Alltag vor. Nach Abschluss des Spiels arbeiten die Schüler_innen Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Leben der Kinder heraus, reflektieren aus welchen Lebensumständen heraus sich diese ergeben und diskutieren, ob sie die unterschiedlichen Lebensbedingungen als gerecht oder ungerecht empfinden.

Ein Brettspiel informiert über Herkunft, Produktion und Reisewege von Spielfiguren aus Kunststoff. Dabei werden vor allem auch soziale und ökologische Aspekte thematisiert, z.B. die Arbeitsbedingungen in der Spielzeugindustrie oder der Verbrauch von Öl und Holz bei der Produktion der Spielfiguren und ihrer Verpackung.

Um Fußballer geht es in einem Kurzvideo. Dieses vergleicht die Produktion von konventionellen Bällen mit derjenigen von fair gehandelten Bällen und stellt das Fair Trade-Zeichen und dessen Bedeutung vor.

Den Abschluss der Lernwerkstatt bildet eine Diskussion, in der die Schüler_innen Ergebnisse zusammentragen und gemeinsam überlegen, was wir alle tun können, um nicht immer wieder neues Spielzeug zu kaufen bzw. beim Einkauf von Spielzeug auf gerechte Arbeits- und Herstellungsbedingungen zu achten. Idealerweise mündet die Diskussion in erste Vorbereitungen einer Tauschbörse o.ä.

Schlüsselbegriffe:

- Spiel und Spielen
- Rechte von Kindern auf Spielen und Lernen
- Kinderarbeit
- Produktion und Transport von Spielzeug
- Fairer Handel / Fair Trade

Datenquelle zum Thema:

UN-Kinderrechtskonvention:
<https://www.kinderrechtskonvention.info/recht-auf-altersgemaesse-freizeitbeschaeftigungrecht-auf-spielen-3654/>



II Kerncurriculum und Kompetenzen

Basiskonzept und Inhaltsfelder der Lernwerkstatt

Die Gestaltung der Lernwerkstatt orientiert sich am Hessischen Kerncurriculum für den Sachunterricht der Primarstufe. Die Themen und Inhalte der Lernwerkstatt greifen die dort formulierten Inhaltsfelder, Basiskonzepte und Kernkompetenzen auf. Die Lernwerkstatt bietet damit Anregungen zu deren Umsetzung in der Grundschule.

Welchem Basiskonzept des Sachunterrichts ist die Lernwerkstatt zuzuordnen?

Basiskonzepte bilden übergeordnete Regeln, Prinzipien und Erklärungsmuster ab und werden in den Inhaltsfeldern konkretisiert. Folgende Basiskonzepte lassen sich für den Sachunterricht formulieren und werden in nachfolgender Lernwerkstatt behandelt.

Basiskonzept	Schwerpunkt der Lernwerkstatt [X]
Leben ist Veränderung Natürliche und gesellschaftliche Prozesse und Entwicklungen prägen das Leben.	X
Dinge/Lebewesen beeinflussen sich gegenseitig Gegenstände oder Lebewesen wirken aufeinander, beeinflussen sich wechselseitig und verändern damit ihren Zustand.	
Nur mit Energie kann man etwas tun Energie ist unabdingbare Voraussetzung für natürliche und gesellschaftliche Prozesse und Entwicklungen.	
Auf der Welt geht nichts verloren Stoffe können sich verändern, sie verschwinden aber nicht. Gesellschaftliche Prozesse entwickeln sich immer auf der Basis vorausgegangener Entwicklungen.	
Menschen gestalten Der Mensch ist Akteur. Er gestaltet seine natürliche, soziale und technische Umwelt.	X

Welchen Inhaltsfeldern des Sachunterrichts ist die Lernwerkstatt zuzuordnen?

Nebenstehende Inhaltsfelder lassen sich für den Sachunterricht formulieren und werden in nachfolgender Lernwerkstatt schwerpunktmäßig behandelt.

Inhaltsfelder	Schwerpunkt der Lernwerkstatt [X]
Gesellschaft und Politik	X
Natur	
Raum	X
Technik	
Geschichte und Zeit	

Welche Kompetenzen werden im Rahmen der Lernwerkstatt besonders geschult?

Die nachfolgenden Tabellen bieten einen Überblick über die Kompetenzen, die bei Durchführung der Lernwerkstatt besonders geschult werden können. Während die Tabelle links das Kompetenzmodell des Hessischen Kerncurriculums aufgreift, zeigt die Tabelle rechts die zu fördernden Kernkompetenzen laut Orientierungsrahmen des Lernbereiches Globale Entwicklung.

Die Entwicklung welcher Kompetenzen steht im Mittelpunkt?



Tabellen: Zu vermittelnde Kompetenzen im Sachunterricht der Primarstufe; links nach Hessischem Kerncurriculum, rechts nach dem Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung (einzutragen ist: H = Hauptaspekte und N = Nebenaspekte; Linke Spalte blau = Kompetenzen, die Handeln beinhalten).

Kompetenzbereich		Bildungsstandards für den Sachunterricht der Primarstufe nach den Hessischen Kerncurricula: Die Schüler_innen können...	H N	H N	Kern- und ausgewählte Teilkompetenzen des Orientierungsrahmens für den Lernbereich Globale Entwicklung: Die Schüler_innen können...
Erkenntnisgewinnung	Erkunden + untersuchen	Betrachten und gezielt beobachten			1. Informationsbeschaffung und -verarbeitung ... Informationen über die Lebensverhältnisse von Kindern und ihren Familien in Deutschland und anderen Ländern aus bereitgestellten Informationsquellen entnehmen und verarbeiten. [1.1] ... einfache Tabellen und Grafiken zu Entwicklungsfragen anfertigen und Vergleiche anstellen. [1.3]
		Vermutungen anstellen und Fragen formulieren			
		Informationen sammeln und ordnen	H		
		Problemstellungen benennen			
		Einen Versuch sachgerecht und unter Berücksichtigung der Sicherheitsaspekte aufbauen, durchführen und auswerten			
		Versuche unter einer Fragestellung planen, durchführen, und auswerten, auch unter Veränderung von Parametern			
		Messgeräte sachgerecht nutzen			
		Merkmale vergleichen, strukturieren und einordnen			
		Daten erheben, darstellen und auswerten			
		Darstellungsformen deuten und sachbezogen nutzen			
		Text- und Bildquellen in den jeweiligen Kontext einordnen und auswerten			
		Lösungsansätze finden, umsetzen und auswerten.			
		Erkenntnisse prüfen, bewerten und Konsequenzen für das eigene Handeln ableiten und beschreiben.	N		
Kommunikation	Planen + konstruieren	Pläne lesen und nutzen			2. Erkennen von Vielfalt ... unterschiedliche und ähnliche Lebensverhältnisse von Kindern und ihren Familien in verschiedenen Ländern in Abhängigkeit von den soziokulturellen Bedingungen [2.1] bzw. den natürlichen Voraussetzungen [2.2] erkennen und beschreiben.
		Entwürfe und Pläne erstellen			
		Modelle nutzen, um Zusammenhänge zu erklären			
		Pläne und Vorgangsbeschreibungen produktorientiert umsetzen.			
	Darstellen + formulieren	Treffende Begriffe und Symbole verwenden			
		Zu Planungs- und -Auswertungsgesprächen sachbezogen einen Beitrag leisten			
		Beobachtungen, Vermutungen, Erkenntnisse und Empfindungen als solche versprachlichen	N		
		Interessen wahrnehmen und artikulieren			
		Argumente prüfen, akzeptieren, modifizieren oder verwerfen			
		Vereinbarungen aushandeln und darlegen			
Dokumentieren +	Sachverhalte beschreiben und sachgerecht darstellen			3. Analyse des globalen Wandels ... an Beispielen den Wandel der Lebensverhältnisse von Kindern unter Berücksichtigung der sozialen und wirtschaftlichen [3.1] bzw. der natürlichen Gegebenheiten [3.2] analysieren.	
	Ergebnisse in geeigneter Form festhalten				
					4. Unterscheidung von Handlungsebenen ... beispielhaft für einen altersgemäßen Konsumartikel den Verlauf von der Herstellung bis zum Kauf untersuchen und darstellen. [4.3]

Erkennen



III Vorbereitung der Lernwerkstatt

Organisatorisches

Folgende Punkte sind für die Vorbereitung und Durchführung der Lernwerkstatt zu beachten:

- Namensschilder vorbereiten
- Stuhlkreis für Einstiegsbesprechung stellen
- Schüler_innen an das Mitbringen ihrer Mäppchen erinnern, für die Station zu fair produzierten Fußbällen benötigen die Kinder je einen schwarzen, grünen und blauen Buntstift
- die Pausen sowie gegebenenfalls die Puffer an Gegebenheiten vor Ort individuell anpassen
- der Materialliste entnehmen, welches benötigte Material vorbereitet oder gekauft werden muss

Räumlichkeiten:

- abklären, wann und wo die Lern-Stationen aufgebaut werden können
- abklären, ob die Lern-Stationen für eine weitere Durchführung stehen bleiben können
- über Sitzordnung und Gruppenzahl informieren: Start im Sitzkreis, Stationen in 5 Gruppen; für die Spiele 5 Gruppentische (je 2 Doppel- bzw. 4 Einzeltische aneinander, sie müssen die gleiche Höhe haben und sollten nach Möglichkeit leer sein), 1 Tisch für das Video; letzteres am besten in einem separaten Raum, sonst mit Kopfhörern arbeiten

Inhaltliche Vorbereitung:

- Im Vorfeld der Lernwerkstatt sollen die Schüler_innen ihr Lieblingsspiel beschreiben. Hierzu sollten die Schüler_innen das Arbeitsblatt AB_V_Lieblingsspiel zu Hause bearbeiten. Die Ergebnisse werden dann zu Beginn der Lernwerkstatt gemeinsam besprochen. Das Arbeitsblatt muss rechtzeitig vor Durchführung der Lernwerkstatt an die Lehrer_innen geschickt werden.



Material

Folgende Materialien werden zur Durchführung der Lernwerkstatt benötigt und müssen zum vereinbarten Termin mitgebracht werden.

Tabelle: Je Durchführung der Lernwerkstatt benötigtes Material.

Was wird benötigt?	Menge	Bezugsquelle	Zu erledigen
Vorbereitung			
Steckbrief „Lieblingsspiel“, DIN A4	Je 1 pro Kind	1 AB_V_Lieblingsspiel	Datei an Lehrer_innen schicken, Ausdruck durch Lehrer_innen
Spiel „Bingo“			
Spielblatt DIN A5	Je 1 pro Kind	2 AB_Bingo	Ausdrucken
1 – Die Maxis: Vom Kino ins Kinderzimmer			
Spielbrett DIN A3	2	3b WM_Maxis Spielbrett links 3b WM_Maxis Spielbrett rechts	Ausdrucken, kleben, laminieren
Spielfigur „Maxi“: 1 leere Filmdose, zwei Wackelaugen, Wollreste für Haare	2	Wackelaugen aus Bastelbedarf, Filmdose sammeln, Wolle: Reste	Basteln
Würfel aus Holz, blanko, zum Bemalen	2	Opitec / Spielwarengeschäft	Beschriften: je 2 Seiten mit „0“, „1“, und „!?“
6 Fragekarten (beidseitig bedruckter Ausdruck zum Zuschneiden)	2 Sets	3b WM_Maxis_Fragekarten	2 x 6 Karten ausdrucken und zuschneiden
6 x 3 Antwortkarten „A“, „B“, „C“ beidseitig bedruckt	2 Sets = 36 Karten	3b WM_Maxis_Karten	2x 18 Karten ausdrucken und zuschneiden
Spielanleitung „Die Maxis“	2	3b WM_Maxis_Spielanleitung	Ausdrucken
Arbeitsblatt „Die Maxis“	Je Gruppe	3a AB_Fairplay	Ausdrucken
2 – Manu, Hong und Ling: drei Kinder aus Deutschland und China			
Spielunterlage aus Filz, Größe: 80 x 56 cm	3	Kaufhaus / Bastelbedarf	Zuschneiden, Spielfeld aufmalen

Spielkartenset Manu, Hong und Ling	3 Sets plus 1 Ersatz-Set = 4 Sets	3b 3 Kinder_Spielkarten	Ausdrucken, zuschneiden, ggf. laminieren
Holzscheiben, Spielsteinchen oder ähnliches für Siegpunkte je 10 Stück in 5 Farben	3 Sets zu je 50 Scheiben (5 x 10) plus 1 Ersatz-set = 200 Stück	www.spielmaterial.de/de/scheiben-10x4-mm.html	
Spielanleitung	4 (3 + Ersatz)	3b WM_3 Kinder_Spielanleitung	Ausdrucken
Arbeitsblatt „Manu, Hong und Ling“	Je Gruppe	3a AB_Fairplay	Ausdrucken
3 — Faire Fußbälle			
Laptop oder Tablet	1, besser 2	aus Bestand/ Computerraum in der Schule	
Film „Fußbälle aus Sialkot“		http://www.youtube.com/watch?v=D6mhz9zsJOY	Im Vorfeld Internetzugang prüfen
ggf. Kopfhörer und Sendestation (nur wenn kein separater Raum für den Film vorhanden ist)	1 Sendestation, 5 Kopfhörer	aus Bestand	
ggf. Verlängerungskabel	1		
Arbeitsblatt „Faire Fußbälle“	Je Gruppe	3a AB_Fairplay	Ausdrucken



IV Ablaufbeschreibung — Vorgehen im Unterricht

Im Vorfeld: Schüler_innen sollen Steckbrief „Mein Lieblingsspiel“ ausfüllen, siehe III Organisatorisches

	min	Σ min.	Ziel	Inhalt	Methode	Material	BNE Kennzeichen
Einstieg ins Thema	5	5	Ankommen, ggf. Erinnerung an vorherige Lernwerkstätten, Ausblick auf Lernwerkstatt-Themen	Begrüßung, ggf. Inhalte vorheriger Lernwerkstätten zusammenfassen	Gespräch im Sitzkreis Klasse versammelt sich im Sitzkreis, Gespräch z.B. — An was können sich die SuS noch erinnern? — Welche Erfahrungen konnten die SuS seitdem mit den Handprints sammeln?	Namenschilder	
	15	20	Hinführung zum Thema		Gruppengespräch im Sitzkreis zu den Lieblingsspielen der SuS. Besonderheiten herausarbeiten (z.B. Anzahl der Spieler_innen, benötigte Gegenstände, Nutzung von Strom, Gründe, warum dies das Lieblingsspiel ist)	1 AB_V_Lieblingsspiel	
	10	30	Themenüberblick geben, Zusammenhänge des eigenen Spielens mit den Aspekten der Nachhaltigkeit erkennen	Bingo: Spielerisch die Aspekte der Nachhaltigkeit beim Thema Spielen aufzeigen (Gerechtigkeit, Globalität, etc.)	Bingo-Spiel erläutern und spielen: SuS erhalten jeweils einen Bingo-Zettel und Stift und suchen für jedes Kästchen ein Kind, auf das eine der Aussagen zutrifft. Dieses Kind darf dann in dem entsprechenden Kästchen unterschreiben. Pro Zettel darf ein Kind nur einmal unterschreiben. Sobald ein Kind auf seinem Zettel eine Reihe der Kästchen unterschrieben hat, darf es laut „Bingo“ rufen und anschließend gerne weitere Unterschriften sammeln. Ggf. vor Beginn des Spiels gemeinsam alle Aussagen einmal laut vorlesen lassen.	Bingo-Zettel und Stift pro Person 2 AB_Bingo	Verflechtungen
	5	35	Inhaltliche Überleitung zum Stationen lernen	Vertiefung des Themas Ausgewählte Aspekte des Bingo-Spiels	Nach erfolgreicher Bingo-Runde werden einzelne Aspekte des Bingos aufgegriffen und nachbesprochen, z.B.: In welchen Fällen dürfen Kinder für Geld arbeiten? Was bedeutet „fair“?		

Informationen sammeln	5	40	Vorbereitung der Gruppe	Einteilung der SuS in Arbeitsgruppen	Gruppeneinteilung Gruppeneinteilung wird individuell gestaltet, entweder gesteuert oder nach Zufallsprinzip		
	10	50	Den SuS eine Orientierung für die Arbeit an den Stationen geben	Grobe Erklärung der Stationen Regeln festlegen	Allgemeine Regeln des Stationenlernens (Idee: gerne gemeinsam mit den SuS festlegen): Grundsätzlich erst lesen, dann anfangen und anfassen; vorsichtig mit den Gegenständen umgehen. Erläutern der Vorgehensweise und Übersicht über Stationen geben Auf einzelne Stationen besonders hinweisen: <ul style="list-style-type: none"> — Technische Hinweise zum Film zur Fußballherstellung geben — ggf. Hinweise auf Spielregeländerungen bei besonders kleinen oder besonders großen Gruppen Ausgabe der Arbeitsblätter an die Arbeitsgruppen	Klemmbretter mit Laufzettel und Arbeitsblättern je Gruppe 3a AB_Fairplay	
	90	140	Sammeln von Informationen, Erarbeitungsphase	Arbeit an den Lern-Stationen zum Thema Kinderleben und Kinderrechte, Produktion und Wege von Spielzeug, fair produzierte Fußbälle	Lernen an Stationen <ul style="list-style-type: none"> — Verweildauer an Station: ca. 25 Minuten je Station — Gruppengröße an Stationen: höchstens 4–5 Schüler pro Gruppe — Wahl-/Pflichtstation: alle 3 Stationen sollten durchlaufen werden Unterstützung bei Bedarf und Impulse geben.	s. Materialliste	Gerechtigkeit, Verflechtungen, Lokal und Global

Schlussfolgerungen	20	160	Ergebnissicherung Reflexion des Gelernten Bezüge zu Globaler Gerechtigkeit herstellen	Besprechung ausgewählter Stationen / Themen Klärung von offen gebliebenen Fragen / Inhalten	Moderiertes Gespräch im Stuhlkreis — Offene Fragen klären — Einzelne Themen vertiefen (z.B. Was braucht man zum Spielen? Wie viel Spielzeug habe ich? Was ist genug? Wie wird Spielzeug hergestellt? Wie sind die Arbeitsbedingungen der Arbeiter?)	ggf. ABs der Stationenarbeit	s.o.
	20	180	Eigene Handlungsoptionen für den Alltag entwickeln	a) gemeinsame Sammlung von möglichen Handlungsoptionen b) Festhalten von Ansätzen für eigene Verhaltens- änderungen	SuS sammeln gemeinsam mögliche Handlungsoptionen, was sie alleine oder gemeinsam als Klasse / im Jahrgang; soweit möglich bereits Beschlüsse zu konkretem Vorgehen (realistisch erst in Nachbereitung) (Was ist für uns machbar, was macht sogar Spaß? Wie können wir wen motivieren, auch etwas zu tun?). Diskussion unter den SuS im Klassenverband ggf. Vorbereitungsphase in Zweier- bis Kleingruppen; Diskussion nach Möglichkeit nur im Hintergrund moderieren. Ideen werden entweder mündlich gesammelt oder an der Tafel festgehalten. SuS zeichnen ihren Handumriss bzw. nutzen das dazugehörige AB und tragen Ideen ein, was sie selbst zukünftig umsetzen möchten, um nicht immer wieder neues Spielzeug kaufen zu müssen oder fair hergestelltes Spielzeug zu nutzen (eine Idee pro Hand oder eine Idee pro Finger).	Filzstifte, Papier für Hände, Scheren	Gerechtigkeit, Verträglichkeit, Handeln, Kooperation



Durchführung des Stationenlernens

Station / Themen	Aufgaben	Lernziele Die Schüler_innen...
1 – Die Maxis: Vom Kino ins Kinderzimmer <i>(in doppelter Ausführung)</i>	Spiel spielen, mit Hilfe von Fragen Inhalte reflektieren und Stellung nehmen	<ul style="list-style-type: none"> – benennen Rohstoffe (und deren Endlichkeit), die für die Produktion von Spielzeug und dessen Verpackung und Transport verbraucht werden – nehmen zu den Produktionsbedingungen der Spielzeugindustrie in China Stellung – reflektieren die Zusammenhänge zwischen Filmindustrie, Werbung und Merchandising-Produkten
2 – Manu, Hong und Ling: 3 Kinder aus Deutschland und China <i>(in dreifacher Ausführung)</i>	Spiel spielen, mit Hilfe von Fragen Inhalte reflektieren und Stellung nehmen	<ul style="list-style-type: none"> – geben ausgewählte Aspekte aus dem Alltag von drei exemplarischen Kindern aus Deutschland und China wieder und vergleichen diese – nehmen zu Kinderrechten und deren (Nicht-)Verwirklichung Stellung – diskutieren, ob es Kindern in Deutschland grundsätzlich besser geht als Kindern in China
3 – Faire Fußbälle	Video angucken, Fragen dazu beantworten, Transfer zu anderen Produkten	<ul style="list-style-type: none"> – benennen Lebensbedingungen von Menschen unter den Produktionsbedingungen konventionell und fair hergestellter Fußbälle, vergleichen diese und nehmen hierzu Stellung – beschreiben das FairTrade- / Transfair-Zeichen und übertragen dies auf andere Produkte, die sie aus dem Alltag kennen



V Handprint-Aktivitäten

Erläuterung zum Handprint und dem Einsatz im Unterricht

Als Abschluss einer Lernwerkstatt bekommen die Schüler_innen die Möglichkeit, ihre eigenen Ideen für nachhaltigeres Handeln zu entwickeln. Diese werden bildhaft auf Handabdrücken gesammelt.



Aktiv gegen Armut und für qualitativ hochwertige Bildung: Die Idee des Handprint

Die Idee des Handabdrucks stammt von der damals zehnjährigen Srija aus Hyderabad in Indien, als sie an einem Schulprojekt zum Thema Nachhaltigkeit teilnahm. Im Jahr 2007 setzte das Umweltbildungsinstitut „Centre for Environment Education“ (CEE) den Handprint als offenes

Konzept um, der sowohl ökologische, soziale und ökonomische Verträglichkeit des persönlichen Lebensstils vereint.

Durch die Gestaltung ihres eigenen, persönlichen Handprints setzen sich die Schüler_innen aktiv mit sich selbst und ihrer Umwelt auseinander und hinterfragen Alltagsentscheidungen kritisch. Schon kleine Veränderungen des Handelns einzelner Personen können zusammen genommen auf globaler Ebene etwas bewirken. Die Schüler_innen erfahren, dass beim Kauf eines Gegenstandes die Produktionsbedingungen hinterfragt werden sollten. Sie erkennen, dass sie in vielen Bereichen, wie zum Beispiel bei ihrer Kaufentscheidung für ein neues Spielzeug, Einfluss nehmen können. Der Handprint betont das Aktivwerden und ist somit ein positives Symbol für konstruktives und nachhaltiges Handeln.

Konkrete Veränderungen sind auf verschiedenen Ebenen denkbar:

Handabdruck-Aktivitäten für die Klasse:

- Spielzeug-Schrank: die Schüler_innen stellen Spielzeug und Spiele, das / die sie nicht mehr nutzen, in den Schrank und nehmen sich anderes Spielzeug / andere Spiele heraus
- Spielzeug-Basar in der Schule: Spielzeug verkaufen, das Geld für einen guten Zweck spenden oder gemeinschaftlich entscheiden, welches nachhaltige, fair gehandelte Spielzeug für die Gemeinschaft mit dem Geld gekauft werden kann
- Brief mit Frage nach kinderarbeitsfreiem Spielzeug an ein Spielwarenunternehmen schreiben
- Besuch eines Spielwarengeschäfts mit der Frage nach kinderarbeitsfreiem Spielzeug

Handabdruck -Aktivitäten für die Schüler_innen:

- Spielzeug auf Flohmarkt kaufen, eigenes Spielzeug, das nicht mehr genutzt wird, dort verkaufen
- nicht mehr genutztes Spielzeug an andere weitergeben
- beim Kauf von neuem Spielzeug auf wenig Plastik und nach Möglichkeit fairer Produktion achten

Anknüpfungsmöglichkeiten zum Aktionsbaukasten:

- Spielzeug/Bücher/Kleider-Tauschbörse in der Klasse/Schule veranstalten (z.B. im Rahmen von Festen)

Die Handabdrücke der Schüler_innen können zum Beispiel auf einem Poster oder einer Pinnwand gesammelt und im Klassenraum ausgestellt werden.



Thema — was kannst DU tun? Was kann deine Klasse tun?

Schreibe deine Ideen auf!



Schreibe mit einem
dicken Stift!

Schreibe nur eine Idee
pro Hand auf!



Impressum

Autorinnen: Die Materialien für die Bausteine „Schulen auf dem Weg zu Schulen der Nachhaltigkeit“ entstanden unter der Mitarbeit nachfolgender Autorinnen

Kirsten Allendorf (Umweltlernen in Frankfurt e.V.),
 Mareike Beiersdorf (Umweltlernen in Frankfurt e.V.),
 Christina Beutel (Naturschutzhaus Weilbacher Kiesgruben),
 Susanne Bronder (Naturschutzhaus Weilbacher Kiesgruben),
 Bettina Dören (AZN Naturerlebnishaus Heideberg),
 Jennifer Gatzke (Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Hessen e.V.),
 Lena Heilmann (Umweltbildungszentrum Licherode),
 Eva-Maria Herzog-Reichwein (Naturschutzzentrum Bergstraße),
 Carmen Maier (Freiberufliche Referentin)
 Andrea Oppacher-Friedrich (Naturschutzhaus Weilbacher Kiesgruben),
 Heike Wefing-Lude (Wassererlebnishaus Fuldata),
 Dr. Claudia Wucherpfennig (Umweltlernen in Frankfurt e.V.)

Redaktion: Mareike Beiersdorf, Jennifer Gatzke, Kaya Klein, Carmen Maier und Dr. Claudia Wucherpfennig

Illustration: Ania Borowik

Deckblätter und Icons: Claudia Stiefel

Layout: Gesa Meyer und Claudia Stiefel

Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Natur und Umweltbildung Hessen e. V.;
 Mail: kontakt@anu-hessen.de;

Adresse: c/o Umweltlernen in Frankfurt, Kurt-Schumacher-Str. 41,
 60311 Frankfurt am Main; Telefon +49 (0)69 / 21273029

Internet: www.anu-hessen.de

Stand: 2017

Diese Publikation kann im Internet abgerufen werden auf dem Portal der Eine Welt Internet Konferenz (EWIK): www.globaleslernen.de/de/bildungsmaterialien

Gefördert von Engagement Global im Auftrag des BMZ

sowie von der Nachhaltigkeitsstrategie Hessen im Rahmen des Transferkonzeptes Schuljahr der Nachhaltigkeit.

Für den Inhalt dieser Publikation ist allein die Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Hessen e.V. verantwortlich.

Soweit die vorliegende Handreichung Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Sollten dennoch in einigen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an die Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Hessen e.V.

Grundsätzlich sind alle Inhalte (Texte, Bilder, Tabellen) dieser Publikation in vollem Umfang urheberrechtlich geschützt, sofern nicht anders gekennzeichnet (z.B. als Creative-Commons-Lizenz). Die Nutzung der urheberrechtlich geschützten Materialien ist nur in diesem Unterrichtskontext gestattet und eine Abwandlung der Einzelbestandteile nicht zulässig.



Bildquellenverzeichnis

Dateibezeichnung	Titel des Fotos	Bildquelle
0 Modul_Fairplay	SDG-Icon 1 und 4	Vereinte Nationen
3b WM_Maxis Spielbrett links	Plastikgranulat	Pixabay CC0 https://pixabay.com/de/kunststoff-polymer-granulat-1061731/
3b WM_Maxis Spielbrett links	Containerhafen	Pixabay CC0 https://pixabay.com/de/container-kran-hafen-verkehr-1574239/
3b WM_Maxis Spielbrett rechts	Maxis in Verpackung	Mareike Beiersdorf
3b WM_Maxis Spielbrett rechts	Geld	Mareike Beiersdorf
3b WM_Maxis Spielbrett rechts	Fabrikarbeiter_innen in China	Pixabay CC0 https://pixabay.com/en/worker-factory-sewing-machine-13550/
3b WM_Maxis Spielbrett rechts	Ölfass	Pixabay CC0 https://pixabay.com/en/ton-barrel-bezinfass-container-783761/
3bWM_Maxis_Spielanleitung	Maxi-Spielfigur	Mareike Beiersdorf