

PI MAL DAUMEN - THEMA FREIZEIT

Dieses Schätzspiel soll den Schüler*innen neue Zugänge zum Thema „Freizeit“ eröffnen sowie einen Einblick in den Zusammenhang zwischen Urlaub und Freizeit in Verbindung mit Armut und Reichtum im globalen Kontext ermöglichen. Zudem wird die Frage, was der Mensch zum Glück braucht, aufgeworfen. Die Schüler*innen positionieren sich zu dieser Fragestellung.

ZIELE

Die Schüler*innen wenden die Grundlagen des Argumentierens an, indem sie ihre eigene Meinung äußern und mit Argumenten stützen.

Sie kennen weltweite Zusammenhänge menschlichen Handelns und reflektieren ausgewählte Themen.

LEHRPLANANBINDUNG

OS, Klassenstufe 7, Ethik, Lernbereich 3: „Globalisierung – Armut und Reichtum“

GY, Klassenstufe 7, Ethik, Wahlbereich 2: „Armut und Reichtum“

GY, Klassenstufe 9/10, Gesellschaftswissenschaftliches Profil, Lernbereich 3: „Globalisierung gestalten“

ZEITBEDARF

1 UE (45 min.) + Zeit für die Auswertung

MATERIAL UND PRAKTISCHE VORBEREITUNG

- Anlage 1: Fragekarten
- Zettel und Stift für jede Gruppe

INHALTLICHE VORBEREITUNG

Verschiedene Links zur Vorbereitung sind unter „Hintergrundinformationen für Lehrkräfte“ zu finden. Die Antworten auf die Fragen in diesem Unterrichtsbeispiel sind Zahlenwerte. Diese können sich je nach Quelle unterscheiden, weshalb auch die eigene Recherche des aktuellen Jahres nützlich sein kann.

DURCHFÜHRUNG

Die Schüler*innen werden in Dreiergruppen eingeteilt. Jede Gruppe sitzt an einem Gruppentisch, an dem sich je ein Satz der Karten (Anlage 1) befindet. In jeder Gruppe wird ein*e Sprecher*in bestimmt, die die Frage von der Fragekarte einzeln abliest. Die anderen Gruppenmitglieder dürfen nicht sehen, was auf der Karte geschrieben steht. Die beiden Spieler*innen der Gruppe dürfen nun nacheinander eine Antwort abgeben. Die Schätzung, die näher am Lösungswert ist, wird mit einem Punkt belohnt. Die Punkte der Schüler*innen werden auf einem Zettel vermerkt, der auf dem Tisch der Gruppe liegt. Nach 5 Fragen wechseln sich die Mitglieder innerhalb ihrer Gruppe ab und eine andere Person stellt die Fragen. Nach weiteren 5 Fragen wird erneut gewechselt, sodass jede/r in der Dreiergruppe einmal Sprecher*in ist. In der ersten Spielrunde nennt immer die jüngste Person ihr geschätztes Ergebnis zuerst, in den folgenden beginnt immer die Person, die in der vorangegangenen Frage näher am tatsächlichen Ergebnis lag. Wissen beide Spieler*innen gar nicht weiter, darf der/die Sprecher*in den Hinweis geben, der auf der Karte unter „Tipp“ zu finden ist. Die Schüler*innen werden vor dem Spiel darauf hingewiesen, dass sie nur Hinweise geben sollen, wenn es keine Lösungsideen gibt. Die Schüler*innen sollen innerhalb ihrer Gruppe die Möglichkeit haben, nach jeder Antwort die Lösungen zu besprechen. Dafür gibt es auf den meisten Karten noch eine Zusatzinfo, die zum Gespräch anregen soll. Am Ende des Spiels, nach etwa 25 – 30 Minuten, gewinnt die Person mit den meisten Punkten in der Gruppe. Es kann auch ein zusätzliches Klassenranking erstellt werden.

Anschließend wird das Spiel im Plenum in Form eines Unterrichtsgesprächs ausgewertet. Je nach Schwerpunkt der Lehrkraft, können folgende Impulse genutzt werden:

- Zählt die Fragekarten auf, bei deren Antwort ihr euch sicher ward bzw. sehr nah am tatsächlichen Ergebnis.
- Zählt die Fragekarten auf, bei deren Antwort ihr euch nicht sicher ward bzw. vom tatsächlichen Ergebnis überrascht.
- Nimm Stellung zur Idee des „Happy Planet Index“. Begründe deine Meinung.
- Nennt Möglichkeiten, was gemessen werden könnte, um herauszufinden, wie glücklich die Menschen in einem Land sind.

- Stelle Vermutungen an, warum der „Happy Planet Index“ keinen Reichtum in die Messung einbezieht.
- Positioniere dich zur Behauptung, ob Reichtum demzufolge nichts mit Glück zu tun hat.
- Beurteile, ob Freizeit gebraucht wird, um glücklich zu sein.
- Nennt Freizeitmöglichkeiten, die auf den Fragekarten thematisiert wurden.
- Ergänzt eigene Ideen der Freizeitgestaltung. Welcher gehst du am liebsten nach?
- Erläutere Gemeinsamkeiten/Unterschiede zum Thema „Freizeit“ in Deutschland und anderen Ländern.
- Fasse zusammen, warum Menschen nicht auf der ganzen Welt Internetzugang haben. Gib an, was das für die Menschen und deren Alltag bedeutet.
- Stellt euch vor bis spät am Abend in die Schule oder zur Arbeit zu gehen. Beschreibt, wie es euch damit gehen würde.
- Erläutere, inwiefern Armut Freizeit einschränkt.
- Stelle Vermutungen an, welche Menschen auf der Welt sich Freizeit am wenigsten leisten können. Begründe deine Vermutung.
- Nennt Möglichkeiten, die diese Menschen haben, um der Armut zu entfliehen.
- Begründet, warum Armut ein globales Problem ist.
- Stellt dar, inwieweit eine Verbindung zwischen der Armut der Menschen in einigen und dem Reichtum der Menschen in anderen Ländern besteht.
- Überprüfe, ob auch wir Einfluss auf die Geschehnisse in anderen Ländern haben. Nenne Beispiele.
- Entwickelt Ideen, wie in Deutschland der „Happy Planet Index“ steigen könnte.
- Erklärt, wie wir in Deutschland globalen Problemen mit unserer Freizeitgestaltung entgegenwirken könnten.
- Erkläre den Zusammenhang zwischen dem Thema „Freizeit“ und den Temperaturänderungen bzw. dem Abschmelzen des Eises in der Arktis.

KOMPETENZERWERB

ERKENNEN

Die Schüler*innen erkennen, dass es persönliche und globale Unterschiede in der Auffassung des Freizeitbegriffs, dem Verständnis von Glück und den zur Verfügung stehenden Mitteln zur Umsetzung eigener Lebensvorstellungen gibt.

BEWERTEN

Die Schüler*innen bewerten diese Unterschiede und stellen Zusammenhänge zwischen dem menschlichen Handeln und globalen Auswirkungen her. Sie positionieren sich zu verschiedenen Aussagen und belegen ihre Meinung mit Argumenten.

HANDELN

Die Schüler*innen kennen ihre Rolle im weltweiten Zusammenhang und bewerten individuelles Handeln im globalen Kontext.

WEITERBEARBEITUNG

Im Anschluss kann das Unterrichtsbeispiel „Simulation: Deutscher Reisepass – Ein goldenes Ticket?“ durchgeführt werden. Es behandelt die globalen Unterschiede in der Reisefreiheit und regt zur Diskussion über politische Hintergründe an.

Weiterhin ist „Pi mal Daumen“ die Grundlage für das Unterrichtsbeispiel „Quiz – Freizeit und Tourismus“, wodurch das Wissen wiederholt und gefestigt werden kann.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE

Das Spiel ist angelehnt an das umfangreiche Schätzspiel „Pi mal Daumen“ der Bundeszentrale für politische Bildung.

Hintergründe zu den Fakten auf den Karten sind unter den Links zu finden, die als Quellen zu den Informationen auf den Karten angegeben sind. Die Artikel, Studien und Beiträge, aus denen die Zahlenwerte übernommen worden sind, liefern Hintergrundwissen und weiterführende Literatur oder Links.

QUELLE

Methode „Pi mal Daumen“ der Bundeszentrale für politische Bildung

(<http://www.bpb.de/presse/151594/pi-mal-daumen-schaetzen-tippen-wissen>

[abgerufen am 24.06.2019]) überarbeitet durch Janine Velske für die Anbindung an den sächsischen Lehrplan als Teil des sächsischen Umsetzungsprojektes zum Orientierungsrahmen für den Lernbereich globale Entwicklung.

Karte 1: <https://www.zeit.de/mobilitaet/2019-03/statistisches-bundesamt-passagiere-flughafen-deutschland-reisen>

[abgerufen am 24.06.2019]

Karte 2: <https://www.luftlinie.org/Duesseldorf/Mallorca> [abgerufen am 24.06.2019];
<https://www.merkur.de/reise/wie-viel-co2-stosse-ich-bei-einer-flugreise-aus-zr-8602298.html>

[abgerufen am 24.06.2019]

Karte 3: <https://happyplanetindex.org/countries/germany> [abgerufen am 24.06.2019]

Karte 4, 5 und 13:

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf

[abgerufen am 24.06.2019]

Karte 6: <https://www.br.de/klimawandel/eisschmelze-eis-polkappen-antarktis-arktis-100.html>

[abgerufen am 24.06.2019]

Karte 7: <https://www.derstandard.de/story/2000075026889/grosse-unterschiede-bei-sommer-reisebudgets> [abgerufen am 24.06.2019]

Karte 8:

https://www.dashoefler.de/newsletter/artikel/gesetzlicher_urlaubsanspruch_weltweite_studie.html [abgerufen am 24.06.2019]

Karte 9: <https://de.vpnmentor.com/blog/internetzensur-auf-welchem-rang-befindet-sich-ihr-land/> [abgerufen am 24.06.2019]

Karte 10: <https://www.welt.de/wirtschaft/article185191746/ITU-Analyse-Mehr-als-die-Haelfte-der-Menschen-hat-Zugang-zum-Internet.html> [abgerufen am 24.06.2019]

Karte 11: <https://www.welt.de/vermischtes/article146644771/Wenn-Schueler-nur-noch-den-Suizid-als-Ausweg-sehen.html> [abgerufen am 24.06.2019]

Karte 12: <https://www.tagesschau.de/ausland/unicef-kinderarbeit-101.html> [abgerufen am 24.06.2019]

Karte 14: <https://www.zeit.de/wirtschaft/2019-01/armut-arbeitslose-ernaehrung-umfrage-essen> [abgerufen am 24.06.2019]

Karte 15: <https://www.kinderinfo.de/rechtliches/taschengeld/> [abgerufen am 24.06.2019]

Dieses Unterrichtsbeispiel kann kopiert und frei verwendet oder weitergegeben werden.

ANLAGE 1: FRAGEKARTEN

1) Wie viele Reisende starteten im Jahr 2018 von deutschen Flughäfen?

Tipp: Die Zahl ist neunstellig.

Antwort: 122,6 Mio.

Info: Jeden Tag treten etwa 336.000 Menschen eine Flugreise von Deutschland aus an. Zählt man die abreisenden und ankommenden Fluggäste an deutschen Flughäfen, liegt die Zahl bei 245 Mio.

3.) Der „Happy Planet Index“ ist eine Größe, mit der das glücklichste Land der Welt ermittelt worden ist. Auf welchem Platz liegt Deutschland? (Platz 1 = das glücklichste Land der Welt)

Tipp: Deutschland ist nicht unter den ersten 20 Ländern.

Antwort: Platz 49

Info: Der Index misst keinen Reichtum, sondern Lebensqualität, intakte Umwelt und Zufriedenheit der Menschen. Das Land Vanuatu belegt den ersten Platz.

2) Die Flugstrecke von Düsseldorf nach Mallorca beträgt ca. 1300 km. Wie hoch ist der CO₂-Ausstoß in kg pro Passagier, welcher diese Strecke mit einem normalen Economy-Flug zurücklegt?

Tipp: Für die Strecke Düsseldorf – New York sind es 3650 kg CO₂ pro Person.

Antwort: 750 kg

Info: Natürlich sitzen mehrere Passagiere in einem Flieger. Den CO₂-Ausstoß für die Strecke Düsseldorf-Mallorca einer vollbesetzten Maschine mit 320 Leuten, kann man also recht einfach ausrechnen.

4) Wie viel Prozent der Jugendlichen im Alter von 14 – 17 Jahren besitzen ein eigenes Smartphone?

Tipp: Es ist auf jeden Fall mehr als die Hälfte.

Antwort: 97%

Info: 95 % der Jugendlichen von 12 – 13 haben ebenfalls ein eigenes Smartphone. Bei den 18 – 19-Jährigen sind es 99 %. Die Geräte zählen zu einem der beliebtesten Begleiter in der Freizeit.

5) Wie viel Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren geben bei Umfragen an, in ihrer Freizeit nie Bücher zu lesen.

Tipp: Es ist auf jeden Fall weniger als die Hälfte.

Antwort: 16%

Info: Die Statistik bezieht sich auf gedruckte Bücher, da sich Ebooks bei Jugendlichen nach wie vor kaum durchsetzen. 39 % der befragten Jugendlichen lesen mehrmals pro Woche. Wie sieht es bei dir aus?

6) Anfang 2019 gaben Forscher Eric Rignot und Kolleg*innen bekannt, wie viel Eis die Ostarktis jährlich verliert. Um wie viele Tonnen pro Jahr handelt es sich?

Tipp: Es sind mehrere Milliarden.

Antwort: 51 Milliarden Tonnen

Info: Die Erhebung der Menge an Eis, die jährlich verschwindet, ist sehr schwierig. Ein anderes Forschungsteam geht von einer viel größeren Menge aus. Sie sind sich aber einig: Das Verschwinden der Eismengen zieht gravierende Folgen für den Planeten und seine Bewohner nach sich.

9) In vielen Ländern der Erde ist die Internetzensur so massiv, dass die freie Verbreitung von Informationen und Meinungen kaum möglich ist. In einem internationalen Vergleich Anfang 2019 wurde 179 Ländern eine Punktzahl auf einer Skala von 1 (extreme Online-Zensur) bis 10 (sehr wenig/kaum Online-Zensur) zugewiesen. Welche Punktzahl bekam China?

Tipp: Es ist die gleiche Punktzahl wie Vietnam, Nordkorea und Saudi-Arabien.

Antwort: 1

Info: Deutschland bekam 10, Finnland 8,3 und Indien 3,6 Punkte. Worüber informierst du dich im Internet?

10) Wie viel Prozent der Weltbevölkerung hatten 2018 keinen Internetzugang?

Tipp: Es sind mehr als 20 %.

Antwort: rund 50 %

Info: Die Erhebung der Menge an Eis, die jährlich verschwindet, ist sehr schwierig. Ein anderes Forschungsteam geht von einer viel größeren Menge aus. Sie sind sich aber einig: Das Verschwinden der Eismengen zieht gravierende Folgen für den Planeten und seine Bewohner nach sich.

13) Wie viel Prozent der deutschen Haushalte, in denen Kinder und Jugendliche leben, sind im Besitz einer stationären Spielkonsole?

Antwort: 71 %

Info: 53 % der Haushalte sind im Besitz einer tragbaren Spielkonsole. Mit der Einführung der Nintendo Switch, die sowohl stationär als auch portabel einsetzbar ist, werden solche Erhebungen allerdings etwas komplizierter.

14) Wie viel Prozent der deutschen Haushalte haben nicht genug Geld, um jedes Jahr eine Woche Urlaub woanders als Zuhause zu verbringen?

Antwort: 16 %