Globalize Me!

Globales Lernen in der offenen Jugendarbeit

Begleitheft zur Methodenbox

arche noVa
Initiative für Menschen in Not

Wer ist *arche noVa*?

arche noVa - Initiative für Menschen in Not e.V. ist eine international tätige Hilfsorganisation, die sich auf Wasser- und Sanitärversorgung sowie Hygieneaufklärung spezialisiert hat.

Seit 1992 unterstützt arche noVa weltweit Menschen, die durch Krisen, Konflikte und Naturkatastrophen unverschuldet in Not geraten. Hierzulande fördert der Verein das Globale Lernen in Form von Schulprojekttagen, außerschulischer Jugendarbeit, Erwachsenenbildung und der Fachstelle Globales Lernen in Sachsen.

www.arche-nova.org

Danksagung

Wir bedanken uns bei den Kindern, Jugendlichen und Fachkräften aller Einrichtungen, in denen wir diese Erfahrungen sammeln konnten:

- CVJM Jugendtreff Leipzig
- CJD Kinder- und Jugendhaus Mügeln / Heidenau
- Jugendhaus Wilthen, Valtenbergwichtel e.V.
- Kinder- und Jugendhaus UK Chemnitz, AWO Chemnitz
- FREI.RAUM.GRET´L, Gymnasium Bürgerwiese Dresden
- Jugendhaus VILLA, Leipzig
- Jugendhaus Exil, JuCo gGmbH,Coswig
- Jugendhaus Frohburg, Kindervereinigung Leipzig e.V.
- Jugendhaus Oase Plauen, Oase e.V.
- Schülertreff Wilsdruff, Leben und Arbeit e.V.

Impressum

Redaktion
Claudia Holbe, Janine Velske
Judith Corbet, Kathrin Damm
Sabine Marr

Layout
Sebastian Födisch
Aline Tschiedel

Mit finanzieller Unterstützung von

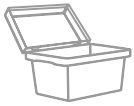
Gefördert durch die Aktion Mensch

KATHOLISCHER FONDS

Brot für die Welt
Brot für die Welt – Evangelischer Entwicklungsdienst

Nachdruck und Vervielfältigung sind ausdrücklich erwünscht.
Die digitale Version dieser Broschüre finden Sie unter *www.arche-nova.org*.

arche noVa – Initiative für Menschen in Not e.V.
Erstauflage März 2015, Neuauflage März 2018



GLOBALES IN DER FREIZEIT? ABER BITTE MIT SPASS!

In den Projekten „Globalize Me!“ und „Club Global“ von arche noVa e.V. waren Referent/innen des Globalen Lernens zwischen 2014 und 2018 in 14 sächsischen Jugendclubs je 6 bis 12 Monate im Einsatz. Diese Broschüre und die dazugehörige Methodenbox entstanden aus den Erfahrungen der Projekte.

Globales Lernen bearbeitet die doppelte Herausforderung der Globalisierung, nämlich sowohl eine Orientierung für das eigene Leben zu finden als auch eine Vision für das Leben in einer human gestalteten Weltgesellschaft zu entwickeln und setzt diese in pädagogisches Handeln und didaktische Bemühungen um. aus: Globales Lernen, v. A. Scheunpflug/N. Schröck, 2002

In der offenen Arbeit ist die größte Herausforderung der Spagat zwischen Spaß und einer inhaltlichen thematischen Auseinandersetzung. Hier ist genau der richtige Moment, die richtige Ansprache, Beziehung und Dosis gefragt. Gelingen kann es, wenn die Themen der Angebote an die Lebenswelt der Jugendlichen anknüpfen und ihre Form und Methodik deren Bedürfnisse berücksichtigen. Schließlich muss die durchführende Person selbst überzeugt sein und in gutem Kontakt zu den Jugendlichen stehen.

Angebote des Globalen Lernens sollten in das Konzept der Einrichtung eingebunden sein. Wichtig ist, Themen und Bedürfnisse der Jugendlichen herauszuhören und sich daran bei der Planung von Angeboten zu orientieren. Jugendliche in die Planung und Ausführung von Angeboten einzubeziehen, erhöht die Motivation, ermöglicht bessere Passung und das Lernen von Verantwortung. Besonders wirksam ist, wenn Jugendliche etwas für andere Jugendliche – vielleicht einer anderen Einrichtung – oder auch die Eltern erarbeiten und anbieten. So erleben sie sich als Expert*innen.

Durch die hohe Fluktuation eignen sich Methoden, die offene Ein- und Ausstiege ermöglichen. Jugendliche entscheiden dann selbst, ob und wie stark sie sich einbringen wollen. Im Gegensatz dazu haben auch geschlossene Angebote mit Anmeldung – wie Exkursionen oder Übernachtungsangebote – Sinn.

In einem begrenzten Rahmen bildet sich eine feste Gruppe, die sich und dem Thema besonders nahe kommen kann. Angeboten die etwas herstellen, das sie mit nach Hause nehmen oder direkt verzehren können sind ein klarer Mehrwert für Produktorientierung der Teilnehmenden. Auch Wettbewerbe sind sehr beliebt, besonders wenn es Preise gibt. Die Anerkennung der Fachkräfte oder der Gruppe ist gleichermaßen ein Anreiz. Wichtig sind Wiederholungen und Reflexionen. Dadurch gelingt es, die einzelnen Angebote miteinander in Bezug zu setzen, Erfolgserlebnisse durch „richtig“ angebrachtes Wissen zu ermöglichen und Neueingestiegene zu integrieren. Dem dient auch eine gute Visualisierung der Angebote in der Einrichtung – ein Poster, eine Skulptur oder auch der selbstgemachte Vegi-Burger im Tresenangebot.

Wichtig ist auch die Funktion von Peers bzw. „Wortführer*innen“. Gelingt es solche Kids ins Boot zu holen, überzeugen diese dann weitere Jugendliche. Schließlich sollte man auch die Unplanbarkeit planbar machen – ein guter „Plan B“ in der Tasche macht es möglich, an das anzuknüpfen, was man tatsächlich in der Einrichtung vorfindet. Dies sehen wir als klaren Vorteil von Fachkräften der Jugendhäuser – sie können immer und spontan reagieren. In diesem Sinne wünschen wir viel Erfolg und vor allem Spaß beim Ausprobieren unserer Methoden!

Claudia Holbe, Projektleitung
„Club Global“ bei arche noVa e.V.

TIPPS UND TRICKS ZUR ARBEIT MIT DER BOX

Vorbereitung einer Methode

Bei umfangreicheren Methoden und Spielen die nach bestimmten Regeln ablaufen, bietet es sich an, den Ablauf vorab mit Kolleg*innen oder im privaten Rahmen durchzugehen und auch auszuprobieren. So bekommt die anleitende Person ein Gefühl dafür, an welchen Stellen Probleme, Unklarheiten und Fragen auftauchen könnten. Auf diesem Wege klären sich auch Sachverhalte, die beim Lesen der Anleitung eventuell noch nicht ganz schlüssig erscheinen, schneller.

Hilfsmittel beim Anleiten von Methoden

Um zeitlich begrenzte, rundenbasierende Spiele ungehindert durchführen und festgelegte Zeiten für Aufgaben leicht einhalten zu können, bietet sich die Verwendung einer Glocke, eines Gongs oder ähnlichem an. Die Teilnehmenden haben im Spiel oder während einer Aufgabe häufig kein Gefühl für den zeitlichen Ablauf. Klare, vorher abgesprochene Signale machen es den Jugendlichen und der anleitenden Fachkraft, welche die Zeit im Blick behält, leichter.

Für Kinder und Jugendliche ist die Größe der Welt mit all ihren Ländern und den Entfernungen schwer zu erfassen. Für Methoden, die sich mit verschiedenen Orten auf der Welt beschäftigen –Quizfragen, Filme zu verschiedenen Regionen der Erde, Puzzle und Rätsel mit Bildern aus unterschiedlichen Ländern-, sollte daher immer die Weltkarte ausgebreitet vor den Teilnehmenden liegen. Es können auch häufigere Hinweise von der Fachkraft nützlich sein, die die Jugendlichen immer wieder dazu anhalten die Karte zu verwenden. Viele Unklarheiten können ausgeräumt werden, wenn die Teilnehmenden sich ein Bild vom Globus und den Entfernungen der einzelnen Länder zueinander machen. Die Verwendung einer Karte führt auch häufig zu Aha-Erlebnissen.

Um den Jugendlichen ein besseres Gefühl für die Lage der Kontinente zu geben, kann auch gemeinsam, über mehrere Treffen hinweg, eine große Weltkarte gestaltet werden, die später in den Methoden immer wieder verwendet wird (siehe Methode „Unsere Weltkarte“).

Thematische Fragen und Anmerkungen der Teilnehmenden während der Durchführung

Es werden bei einigen Methoden eventuell Fragen auftauchen, die nicht sofort beantwortet werden können. Bei einem so komplexen Thema wie der globalen Vernetzung ist das auch nicht verwunderlich. Für Fachkräfte ist es kein Muss, jeden Sachverhalt bis ins Detail zu erklären und jede Frage beantworten zu können. Es ist auch nicht zwingend notwendig, eine Methode wegen inhaltlicher Fragen häufiger zu unterbrechen. Finden Fachkräfte in den Bemerkungen der Teilnehmenden jedoch gute Anknüpfungspunkte, ist es ratsam darauf einzugehen. Werden die Anmerkungen und Fragestellungen der Teilnehmenden nicht gleich aufgegriffen, sollte ihnen gezeigt werden, dass sie ernst genommen, diskutiert und ggf. noch einmal gemeinsam recherchiert werden. Dazu kann z.B. ein Whiteboard oder ein Flipchartpapier genutzt werden, um Fragen und Aussagen festzuhalten, die später erneut aufgegriffen werden sollen.

Es liegt jedoch immer im Ermessen der Fachkraft, ob es eventuell sinnvoll ist intensiver auf Fragen und Kommentare einzugehen.

Diskussionen der Teilnehmenden während der Methode

Den Teilnehmenden kann ruhig Raum zur Diskussion gelassen werden, solange die Fachkraft das Gefühl hat, dass die meisten Teilnehmenden eingebunden sind und die Methode nicht maßgeblich behindert wird. Sind jedoch z.B. nur 2 Teilnehmende einer größeren Gruppe ins Gespräch vertieft und der Rest der Gruppe nicht interessiert, ist es ratsam abzuwägen und ggf. das Gespräch zu unterbrechen. Auch in diesem Fall können die Streitfragen oder zentralen Argumente auf dem Flipchartpapier festgehalten und später wieder aufgegriffen werden. So bekommen die Jugendlichen nicht das Gefühl, dass ihre Anliegen untergehen.

Auch in diesem Fall liegt es im Ermessen der Fachkraft, inwieweit Diskussionen während der Methoden zugelassen und zu Ende geführt werden.

DIE METHODENBOX

Für wen ist die Box?

Der Methodenbox richtet sich speziell an Fachkräfte und Ehrenamtliche in der offenen Jugendarbeit. Sie eignet sich besonders für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zwischen 7 - 15 Jahren. Die Box bietet einen guten Einblick in die Arbeit mit Inhalten des Globalen Lernens, auch ohne großes Vorwissen und zusätzlichen Arbeitsaufwand.

Und wenn ich keine Box habe, sondern nur dieses Heft?

Kein Problem, der Großteil der Methoden sind auch ohne die Box durchführbar. Ein * kennzeichnet, welche Materialien in der Box enthalten sind – diese müssten selbst besorgt oder kreativ mit vorhandenen Dingen ersetzt werden. Oder Sie leihen die Box bei arche noVa aus! Näheres dazu finden Sie unter www.arche-nova.org/bildung/bildungsmaterialien

Der Aufbau der Box - Die Box ist in sieben Themengebiete untergliedert:

Thema „Welt“

Hier werden spielerisch grundlegende und komplexe globale Zusammenhänge aufgezeigt.

Thema Essen

Die ausgewählten Methoden beschäftigen sich mit Schokoladenkonsum und Kinderarbeit, Obst, Fleischkonsum und Tierhaltung. Eine Verkostung und eine Supermarktrallye bieten Orientierung. Praktisch stellen wir Alternativen zu Fleisch, alkoholfreie Cocktails und „faire Pralinen“ selbst her.

Thema Textil

Hier dreht sich alles um unsere Kleidung: Woher kommt sie? Wie wird sie hergestellt? Und welche Folgen hat das für wen? Außerdem wird Up-Cycling von den Jugendlichen selbst ausprobiert.

Thema Kosmetik

Wir betrachten die Herstellung von Kosmetik und die Bedeutung von Make Up/ Schminken weltweit. Es darf geraten, gespielt und sich schließlich selbst bei der Herstellung von Deo & Co erprobt werden.

Thema Smartphone

Das Smartphone gehört zum Alltag Jugendlicher wie kein anderer Gegenstand. Wir werfen mit einem interaktiven Geländespiel einen Blick in die globale Produktionskette dieses Gerätes und bauen eine Sammelbox für Altgeräte.

Thema Migration und Flucht

Nach einem filmischen Einblick in die Lebensrealität geflüchteter Kinder und Jugendlicher erleben wir einen spielerischen Perspektivwechsel, lernen etwas über die „Macht“ unserer Reisepässe und versuchen und in Kommunikation „ohne Worte“.

Thema Wasser

Hier findet sich eine Auswahl von praktischen und spielerischen Methoden, die sich mit der Wichtigkeit von Wasser und den Folgen von Wassermangel und -verschmutzung sowie virtuellem Wasser beschäftigen.

Weitere Anregungen

Hier finden Sie noch mehr Ideen, wie globale Perspektiven unabhängig von diesen Themen aufgegriffen werden können. Zu jedem Themengebiet gibt es mehrere Methoden bzw. Aktionen, die in dieser Broschüre beschrieben sind. Die Materialien für die Methoden und die Kopiervorlagen liegen – wenn sie nicht in diesem Heft enthalten sind – der Box bei.

Die Arbeit mit der Box

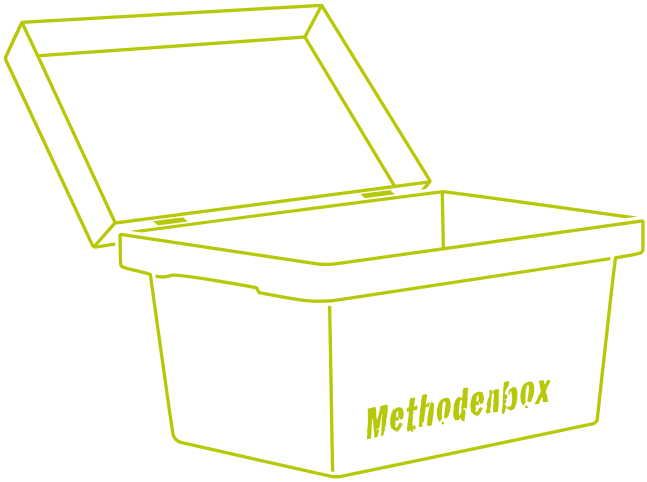
Alle Methoden sind so aufbereitet, dass sie sofort durchführbar sind und keinen großen Vorbereitungsaufwand brauchen. Eine gute Vorbereitung ist dennoch wichtig, um neben den praktischen und spielerischen Aktionen auch die inhaltlichen Hintergründe zu vermitteln.

Die Methoden unterscheiden sich in Komplexität und Umfang. Sie können für sich stehen oder miteinander kombiniert werden. Unter dem Punkt „Tipps zur Weiterarbeit" befinden sich in den Methodenbeschreibungen Hinweise, welche Methoden gut aufeinander aufbauen.

Aufgrund der oftmals schwer vorhersagbaren Teilnehmendenzahl in offenen Jugendeinrichtungen sind die Methoden so konzipiert, dass sie sowohl mit wenigen als auch mit vielen Kindern und Jugendlichen durchführbar sind. Mögliche Varianten und wichtige Hinweise finden sich dazu in den Methodenbeschreibungen.

In den Methodenbeschreibungen finden sich auch Angaben zu der Dauer, den Zielen und den benötigten Materialien. Materialien, die sich im Koffer befinden und genutzt werden können, sind in der Anleitung mit einem * markiert.

Um Jugendliche für das Globale Lernen zu begeistern, braucht es interaktive Methoden und die Möglichkeit zur Partizipation der Kinder und Jugendlichen. Praxisnähe und Spaß stehen bei allen Methoden im Vordergrund. Aber auch das Nachdenken, der Perspektivwechsel und eine kritische Auseinandersetzung mit den Themen sind erwünscht. Aus diesem Grund wird es nötig sein – je nach Gruppe und Stimmung – die Methoden zu variieren und abwechslungsreich zusammen zu stellen.



Was kann die Box, was nicht?

Ziel der Box ist es, sich gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen dem Thema „Globalisierung" zu nähern. Dabei geht es bei den Methoden der Box nicht um reine Wissensvermittlung, sondern in erster Linie um die Bewusstmachung der eigenen Bezüge zum Thema. Dies kann nur über Themen geschehen, die an die konkrete Lebenswelt der Jugendlichen anschließen. Aus diesem Grund widmet sich der Koffer Themen wie beispielsweise Fußball, Essen und Kleidung und versucht über spielerische und praktische Anteile die Jugendlichen zum Nachdenken anzuregen.

Da viele Kinder und Jugendliche selbst in vielerlei Hinsicht gesellschaftlich ausgegrenzt sind und/oder sich so fühlen, bedarf es einer sensiblen Herangehensweise. Die Methoden des Koffers versuchen, die Teilnehmenden herauszufordern, ohne sie zu überfordern. Die Methoden und Aktionen können daher komplexe Zusammenhänge nicht vermitteln, sondern reduzieren diese auf wenige inhaltliche Kernfragen. Mit den Kindern und Jugendlichen spielen, basteln, kochen und dabei ins Gespräch kommen, Denkanstöße geben oder zu weiteren Aktionen ermutigen, stärkt ihre sozialen Kompetenzen und kann manchmal schon ausreichen, ohne tiefer in die Thematik einzutauchen.

Es eignen sich vielmehr Wiederholungen, um an den Themen des Globalen Lernens „dran zu bleiben" und sie nach und nach zu vertiefen.

Nicht alle Methoden sind für alle geeignet. Es gibt Kinder, die gerne basteln, Jugendliche, die sich lieber bewegen etc. Auch der/die Durchführende sollte sich nur die Methoden aussuchen, die ihm/ihr liegen. Dementsprechend bietet der Koffer zwar fertige Methoden, aber die Durchführenden müssen selbst entscheiden, welche Methode für welche Gruppe am besten passt und wenn nötig auch offen und flexibel sein, Methoden zu variieren.

Die Box bietet nur eine kleine – erprobte – Auswahl von Methoden und Aktionen, die man zum Thema „Globales Lernen" mit Kindern und Jugendlichen durchführen kann. Sie ist daher eher als Anregung zu verstehen weitere Methoden zu entdecken und zu entwickeln.

INHALT

Thema **DIE WELT** 11

Unsere Weltkarte 12

Weltspiel 13

Thema **Essen** 19

Vegetarisches BurgerQuiz 20

CocktailPARTY 26

Supermarkt-Rallye 50

Verkostung 53

Tierpuzzle 57

Thema **Textilien** 59

Bilder raten – Was ist denn das? 60

Textilquiz - A, B oder C? 62

Textil-Upcycling – Aus alt mach neu 65

Textildruck 66

nur mit der Methodenbox durchführbar

Thema **Kosmetik** 71

Do It YOURSELF - Kosmetik 72

Kosmetik-Domino 73

Makeup Weltweit 81

Thema **Smartphone** 83

Geländespiel – Das globale Smartphone 84

Sammelbox für Altgeräte 87

Thema **Migration und Flucht** 89

Comic-Wettbewerb 91

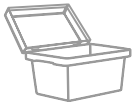
Kurzfilme. 97

Reisepass-Quartett 100

Was würdest Du tun? 101

Zeige-Wörterbuch-Scharade 102

nur mit der Methodenbox durchführbar



Thema **Wasser** 103

Wasser-Action 104

Wasserfilterbau. 106

Puzzle - Virtuelles Wasser 108

Lösung - Puzzleteile 111

Kopiervorlage - Puzzle 115

weitere **Anregungen** 127

Ausflüge 128

Büroklammertausch 128

Hip-Hop-Battle 129

Recycling-Basteln 133

Seedballs. 136

Flohmarkt 138

Filmliste & **Quellennachweis** 139

nur mit der Methodenbox durchführbar

THEMA **DIE WELT**

UNSERE WELTKARTE

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden gestalten gemeinsam eine große Weltkarte, um ein Gefühl für die Lage der Kontinente und Länder zu bekommen. Die Karte kann in den anderen Methoden immer wieder genutzt werden, um Länder zu finden, Orte zu markieren etc.

Ziel

Ziel der Aktion ist es, die Teilnehmenden darauf vorzubereiten, um welches Thema es gehen wird. Mit dem Erstellen einer eigenen Karte soll außerdem ein erster Überblick über die Welt geschaffen werden.

Vorbereitung

Mit dem Beamer wird das Bild einer Weltkarte an die Wand oder auf das Plakatpapier geworfen. Die Kinder und Jugendlichen suchen sich aus, welchen Kontinent sie malen wollen. Idealerweise finden sich gleich für jeden Kontinent ausreichend Freiwillige.

Gruppengröße	Ab einer Personen
Zeitrahmen	3 - 7 Stunden (je nach Größe und Gestaltungsaufwand)
Altersempfehlung	Ab 7 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Beamer, Laptop mit Bild einer Weltkarte, verschiedene Pinsel und Farben (Farben bitte dem Malgrund entsprechend auswählen), ein großes Plakatpapier (mit Klebeband an Wand befestigt) oder eine freie Wand

Durchführung

Es beginnen alle ihre Teile der Welt aufzumalen. Aneinandergrenzende Länder sollten sich dabei farblich voneinander unterscheiden. Flüsse, Gebirge und Ländernamen sollten erst hinzugefügt werden, wenn die Grundflächen gut getrocknet sind. Je nachdem wie aufwändig die Karte gestaltet werden soll, kann die Arbeit einige Treffen in Anspruch nehmen.

Es bietet sich an den jüngeren Teilnehmenden einfach Ausmalaufgaben anzubieten und sie verschiedene Farben aussuchen zu lassen. Das Übertragen von Ländergrenzen, Gebirgen und Flüssen könnte Teilnehmende im Grundschulaltern überfordern.

Auswertung

Während des Malens oder beim Anschluss der Arbeit können den Kindern und Jugendlichen folgende Fragen gestellt werden:

- Von welchen Ländern habt ihr beim Malen unserer Karte zum ersten Mal gehört?
- Welche Länder würdet ihr gern mal besuchen?
- In welchen Ländern habt ihr Verwandte?

Möglichkeiten zum direkten Anschluss

Weltspiel mit Spielfiguren auf der eigenen Karte spielen

Hintergrundinformationen für Fachkräfte

Welche Weltkartenprojektion soll verwendet werden?

http://www.weltinderschule.uni-bremen.de/mat_1_10/Kopier_01.pdf

WELTSPIEL

Kurzbeschreibung

Die Jugendlichen visualisieren Daten zur Welt durch Aufstellungen.

Ziel

Das interaktive Spiel schafft ein Bewusstsein dafür, dass Bevölkerung, Einkommen, Süßwasser, Leitungswasserzugang, CO2, Konflikte und Flüchtlinge ungleich auf der Welt verteilt sind.

Vorbereitung

Die Weltkarte wird im Raum auf dem Boden oder auf einen Tisch ausgelegt.

Durchführung

Insgesamt können 6 Parameter behandelt werden. Es wird ein Parameter genannt und die Jugendlichen schätzen zunächst die Verteilung und verteilen die Gegenstände (Spielfiguren, Geldchips, Karten, Luftballons) auf der Karte. Während die Jugendlichen schätzen, ist es wichtig, ihnen Raum für Diskussionen untereinander zu lassen. Anschließend werden mit Hilfe der Tabellen die tatsächlichen Daten von der Spielleitung aufgelöst und die Jugendlichen müssen die Gegenstände neu verteilen. Wenn ein Parameter aufgelöst wurde, können für die gesamte Gruppe noch einmal Auswertungsfragen gestellt werden.

Gruppengröße	Ab 10 Personen
Zeitrahmen	45 Minuten
Altersempfehlung	Ab 12 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Weltkarte, Spielfiguren, Geldchips, 5 Messbecher, Leitungswasseranschluss-Karten, grüne Karten für Flüchtlinge, Konfliktkarten, Luftballons

Dann geht es weiter mit dem zweiten Parameter usw. Wichtig ist, nach jeder Umverteilung wieder Ruhe rein kommen zu lassen, damit alle die Auswertung hören können.

Die Parameter

Weltbevölkerung

Die Jugendlichen stellen sich vor, 20 Spielfiguren wären die gesamte Weltbevölkerung. Sie sollen die Spielfiguren so auf die Kontinente verteilen, wie sie denken, dass die Weltbevölkerung verteilt ist. Im Anschluss Abgleich mit der Tabelle und Auflösung.

Einkommen

20 Geldchips verkörpern das Einkommen der Welt. Die TN sollen die Geldchips nun so auf die Kontinente verteilen, wie sie denken, dass das Einkommen verteilt ist. Im Anschluss Abgleich mit der Tabelle und Auflösung.

Krisen/Kriege

Die TN sollen nun auf den Kontinenten „Kriegskarten" verteilen. Definition Kriege siehe unten. Es gibt so viele Karten, wie man im Vorjahr an schweren Krisen und Kriegen gezählt hat (2016=28)[1].

Flüchtlinge

Die Jugendlichen stellen sich vor, 20 grünen Karten seien die Menschen auf der Welt, die fliehen (sowohl in ein anderes als auch innerhalb des eigenen Landes). Nun sollen sie sie in den Kontinent/das Land legen, wo sie denken, wohin die Menschen fliehen. Im Anschluss Abgleich mit der Tabelle und Auflösung.

1 https://www.frieden-fragen.de/entdecken/weltkarten/kriege-weltweit-2016.html

CO2 Ausstoß

Luftballons stellen die CO2-Emissionen der Welt dar. Jede/r Jugendliche bekommt einen Luftballon. Die Luftballons sollen nun so auf die Kontinente verteilt werden, wie es den Relationen der CO2-Emissionen entspricht.Abgleich mit der Tabelle und Auflösung.

Verfügbares Süßwasser

Die Jugendlichen sollen einen Liter Wasser (welcher die gesamten verfügbaren Süßwasservorräte auf der Welt darstellt) so auf die Messebecher auf den Kontinenten verteilen, wie sie denken, dass das Wasser auf der Welt verteilt ist. Vergleichen mit der Tabelle und evtl. Umfüllen, sodass am Ende die Mengen in den Messbechern den ml-Zahlen in der Tabelle entsprechen.

Leitungswasseranschlüsse

Die Jugendlichen bekommen von den TM 20 Wasseranschlusskarten und sollen sie so unter sich aufteilen, wie sie glauben, dass die Leute in den Regionen einen Wasseranschluss an Leitungswasser am Haus haben. Wo haben viele Menschen einen Wasserhahn zu Hause und wo eher wenige?

Auswertung nach Bevölkerung und Einkommen

- Wie geht's den Menschen? In Europa? USA? Asien? etc. Wie fühlen sie sich mit ihrem Einkommen? Hat jede_r ausreichend davon? Was stellt ihr fest? Hattet ihr andere Zahlen im Kopf gehabt? Wenn ja, warum?

- Was denkt ihr über dieses Missverhältnis? Wie kommt es dazu?

| An dieser Stelle sollte auf die Kolonialgeschichte mit ihren teilweise bis heute spürbaren Folgen für viele afrikanische Länder hingewiesen werden, sowie auf den ungerechten Welthandel (Freihandel).

| Die Jugendlichen in diesem Zusammenhang fragen, wo eigentlich unsere Rohstoffe herkommen (Metalle, Holz, Öl, Kakao, Baumwolle...)!

- Was heißt es, wenn z.B. in Asien 7 Geldchips liegen – ist das in allen Ländern Asiens gleich? Kennt ihr einkommensreiche/ -arme Länder in Asien? Kann es auch innerhalb eines Landes Unterschiede geben? Was wäre gerecht?

Auswertung nach Krisen/ Kriege

- Von welchen Krisen/ Kriegen habt ihr schon gehört? Wo?

- Warum hört man von vielen nicht?

Wichtig ist zu erwähnen, dass manchmal in einem Land mehrere Konflikte parallel laufen und hier nur von Kriegen bzw. sehr schweren Konflikten gesprochen wird (insgesamt gibt es mehr als 60 Konflikte weltweit). Außerdem geht es darum, wo der Konflikt ausgetragen wird, nicht, wer ihn möglicherweise begonnen hat.

Definition Krieg

Im Krieg kämpfen Soldaten oder bewaffnete Gruppen gegeneinander. Sie wollen andere Länder erobern oder ihre Macht im eigenen Land vergrößern. Die Gegner sprechen nicht mehr miteinander, sie kämpfen nur noch und werden als Feinde angesehen.

Am meisten leiden die Menschen, die in den Kriegsgebieten leben. Ihre Häuser, Dörfer und Städte werden zerstört. Viele Menschen werden vertrieben, gefangen genommen, verletzt und viele sogar getötet.

(https://www.frieden-fragen.de/fileadmin/user_upload/friedenfragen/redaktion/erwachsene/krieg/Themenwelt_Krieg.pdf)

Auswertung nach Flüchtlingen

- Wohin fliehen die meisten? (ins Nachbarland und innerhalb des eigenen Landes)
- Was würdet ihr tun, wenn es euch wirklich so ging?
- Überrascht euch die Verteilung von Geflüchteten?

Laut dem jährlich erscheinenden Flüchtlingsbericht des UNHCR („Global Trends 2016") betrug die Zahl der Geflüchteten weltweit Ende 2016 65,6 Mio Menschen. Von den 65,6 Mio Menschen waren **22,5 Mio. anerkannte Flüchtlinge**. Weitere **40,3 Mio. waren so genannte Binnenflüchtlinge**, also Personen die innerhalb ihres Landes in einer anderen Region Zuflucht suchen mussten. Dazu kamen **ca. 2,8 Mio. Asylsuchende**, über deren Status noch nicht entschieden war. Mit mehr als **5,5 Mio. Menschen** waren 2016 syrische Geflüchtete weltweit die größte Gruppe.

Danach folgten Afghan*innen (2,5 Mio) und Südsudanes*innen (1,4 Mio). Die ersten 3 Gruppen machen mehr als 55% aller geflüchteten Menschen aus.

> Drei Viertel aller Flüchtlinge weltweit leben in einem Nachbarland ihres Herkunftslandes. Länder im Globalen Süden sind Zufluchtsorte für 80 % aller grenzüberschreitenden Flüchtlinge.

Die Länder mit der größten Flüchtlingsbevölkerung

1. Türkei – 2,9 Mio
2. Pakistan – 1,4 Mio
3. Libanon – 1,0 Mio
4. Iran – 979.400
5. Uganda – 940.800
6. Äthiopien – 791.600

Vergleich Deutschland: 670.000

Zahl der Geflüchteten pro 1,000 Einwohner*innen

1. Libanon – 170
2. Jordanien - 95
3. Türkei – 38
4. Tschad – 32

Vergleich Deutschland: 8 Asylsuchende pro 1000 EW

- Warum fliehen sie innerhalb des eigenen Landes oder nur ins Nachbarland? (kein Geld, zu schwach..)
- Wer flüchtet nach Europa/USA? (insgesamt gesehen relativ wenige, v.a. junge, gesunde Männer; suchen Arbeit, versorgen Daheimgebliebene; „Drittstaatenregelung": Menschen, die Asyl in Deutschland suchen, aber über Länder einreisen, in denen keine politische Verfolgung stattfindet, haben seit 1993 keine Möglichkeit mehr, als Asylberechtigte anerkannt zu werden.)
- Wie kommt es zu dem Eindruck, in Deutschland gäbe es eine Flüchtlingswelle? (Medien…)
- Was sind Gründe zur Flucht? (bewaffnete Konflikte, politische/religiöse/ethnische Verfolgung, extreme Armut…)

Auswertung nach verfügbarem Süßwasser

- Wie ist das Wasser auf den Kontinenten verteilt? Was überrascht euch? Hattet ihr andere Zahlen im Kopf?

| Die Jugendlichen darauf hinweisen, dass wir in Deutschland einfach den Wasserhahn aufdrehen und damit das Gefühl haben, dass es bei uns viel Wasser gibt.

Eigentlich wäre genug Wasser auf jedem Kontinent (vgl. mit Fläche der Kontinente) – warum haben trotzdem so viele Menschen kein Wasser?

- Niederschläge sind räumlich und zeitlich ungleich verteilt.
- In vielen Regionen über längeren Zeitraum wenig/ kein verfügbares Wasser.
- Auch innerhalb Europas Wassermangel, z.B. Südspanien, Italien.
- Bevölkerung ungleich verteilt, so dass z. B. in Asien 61 % der Weltbevölkerung mit 41 % des verfügbaren Süßwassers auskommen müssen.
- Einkommen ungleich verteilt: Wer kann Wasser aufbereiten, klären, wer hat Geld dazu? Wo gibt es eine Wasserinfrastruktur?

Auswertung nach Leitungswasseranschluss

Leitungswasseranschlüsse sind sehr unterschiedlich innerhalb der Kontinente verteilt. In Nordafrika zum Beispiel haben sehr viele Menschen einen Anschluss, im Gegensatz zur Subsahara. Auch in Europa gibt es Menschen, die diesen Luxus nicht genießen, zum Beispiel im Osten Europas.

Auswertung nach CO2 Ausstoß

- Seid ihr überrascht?
- Hattet ihr andere Zahlen im Kopf? Wenn ja, warum?
- Weshalb ist der CO2 Ausstoß in Asien so hoch? (wirtschaftlicher Boom v.a. in China und Indien; aber Einkommen und Wohlstand sind dort sehr ungleichmäßig verteilt)
- Vergleich mit Bevölkerungszahlen (auf pro Kopf gerechnet stößt Bevölkerung von Nordamerika und Europa mehr CO2 aus als Asien!)

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- thematische Vertiefung eines Parameters, v.a. die Themen, die von den Jugendlichen während des Spiels am meisten/kontrovers diskutiert wurden, wo viele Fragen waren, spürbares Erstaunen etc.

	Bevölkerung		Einkommen (BIP)		Ernste Krisen / Konflikte	Geflüchtete / Binnenvertriebene		verfügbare Wasserreserven		Leitungs-wasserzugang	CO^2 Ausstoß	
	real	Spiel-figuren	real	Geld-chips	real = Konflikt-karten	real	grüne Karten	real	Wasser	Wasserhahn-karten	real	Ballons
Weltgesamt	7,42 Mrd.	20	57,21 Mrd. USD	20	28	65,6 Mill.	20	100 % *	1 Liter	20	33,4 kt	20
Nordamerika	0,36 Mrd.	1	21,30 Mrd. USD	6	0	0,62 Mill.	0	16 %	160 ml	2	6,3 kt	4
Lateinamerika	0,63 Mrd.	2	3,90 Mrd. USD	1	1	6,70 Mill.	2	26 %	260 ml	3	1,3 kt	1
Europa (mit Russland)	0,74 Mrd.	2	19,00 Mrd. USD	5	1	3,90 Mill.	1	8 %	80 ml	4	6,3 kt	4
Afrika	1,20 Mrd.	3	2,20 Mrd. USD	1	13	17,80 Mill.	5	11 %	110 ml	2	1,2 kt	1
Asien, Ozeanien, Australien	4,48 Mrd.	12	28,70 Mrd. USD	7	13	31,00 Mill.	9	41 %	410 ml	9	18,2 kt	10
Quelle	www.prb.org		www.imf.org		www.frieden-fragen.de	www.unhcr.org		www.unesco.org		www. worldmapper.org	www.unesco.org	
Stand	Ende 2016		Ende 2016		2016	2016		2012		k. A.	2016	

* des Süßwassers

THEMA **ESSEN**

VEGETARISCHES BURGERQUIZ

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen müssen verschiedene Aufgaben lösen, um die einzelnen Zutaten für die vegetarischen Burger zu bekommen, die sie im Anschluss gemeinsam herstellen. Bei der Teilnahme vieler Jugendlicher können Kleingruppen auch gegeneinander antreten.

Ziel

In den Aufgaben testen die Kinder und Jugendlichen ihr Wissen um Herkunft, Anbau und Transport von Lebensmitteln und stellen am Ende gemeinsam vegetarische Burger her.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	1 Stunde
Altersempfehlung	Ab 7 Jahren
Materialien	Rezept*, Zutaten, Bild Almería*

* Materialien sind in der Box enthalten.

Vorbereitung

Ein oder mehrere Rezepte für vegetarische Burger wurden im Vorfeld (gemeinsam mit den Jugendlichen) rausgesucht.

Rezepte gibt es beispielsweise unter:

http://www.chefkoch.de/rezepte/1618551269094301/Vegetarische-Burger.html

Ein Beispiel-Rezept liegt der Box bei. Die Zutaten wurden alle besorgt und bereitgelegt.

Durchführung

Zunächst wird den Jugendlichen der Ablauf des Spiels erklärt und die Jugendlichen teilen sich - bei großer Teilnehmendenzahl - selbst in Kleingruppen ein.

Den Jugendlichen wird für jede benötigte Zutat eine Frage gestellt, welche die Jugendlichen richtig beantworten müssen, um diese Zutat zu bekommen. Die Jugendlichen müssen bei den Quizfragen entscheiden, ob die Aussage „wahr“ oder „falsch“ ist.

Wenn die Jugendlichen alle ihre Zutaten haben, stellen sie ihre vegetarischen Burger gemeinsam her.

Möglichkeiten zum thematischen Anschluss

- Thema Sojaanbau vertiefen, z.B. Film über Regenwaldabholzung schauen
- Puzzle zu Tierhaltung
- Virtuelles Wasser Fleisch
- Vegetarische / Vegane Brotaufstriche selbst herstellen

QUIZFRAGEN RUND UM DEN BURGER UND SEINE ZUTATEN
FÜR TEILNEHMENDE AB 12 JAHREN

Im Durchschnitt isst jede/r Deutsche im Jahr 85 kg Fleisch.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Quelle: http://www.welthaus.de/kampagnen/lokaler-fleischkonsum-globale-folgen/haetten-sie-es-gewusst/

Im Durchschnitt isst jede/r Deutsche in seinem Leben 1.094 Tiere.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Quelle: http://www.barcoo.com/quiz/fleisch

Der Weltmeister im Hotdog-Essen schafft in 10 Minuten 32 Hotdogs.

- ○ Wahr
- ➲ Falsch

68 Hotdogs
Quelle: http://www.barcoo.com/quiz/fleisch

Einer von acht Menschen weltweit muss abends hungrig ins Bett gehen.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Quelle: http://de.wfp.org/hunger/hunger-statistik

Mehr als 500.000 Ladungen Lebensmittel von Euro-Lastzügen, die in eine Reihe gestellt von Berlin bis Peking reichen würden, werden jedes Jahr in Deutschland weggeworfen.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Quelle: http://tastethewaste.com/media/file/201011/TTW-filmflyer-201010.pdf

Getreide, das dazu genutzt werden könnte, die hungernden Menschen auf der Welt zu ernähren, wird stattdessen dazu verwendet, Tiere für Nahrung zu mästen. Für die Erzeugung von 1 kg Fleisch werden 1-5 kg Getreide benötigt.

- ○ Wahr
- ➲ Falsch

5-10 kg Getreide werden je nach Tierart und Fütterung benötigt.
Quelle: http://www.welthaus.de/kampagnen/lokaler-fleischkonsum-globale-folgen/haetten-sie-es-gewusst/

Für Viehweiden und den Futtermittelanbau wird kein Amazonaswald abgeholzt.

- ○ Wahr
- ➲ Falsch

mehr als 80% wird abgeholzt
Quelle: http://www.welthaus.de/kampagnen/lokaler-fleischkonsum-globale-folgen/haetten-sie-es-gewusst/

Tiere für die Fleischproduktion werden hauptsächlich mit Soja gefüttert. Wegen dem Sojaanbau werden Menschen von ihrem Land vertrieben.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Nur ein kleiner Teil der landwirtschaftlichen Nutzfläche weltweit wird von der Tierhaltung beansprucht.

- ○ Wahr
- ➲ Falsch

mehr als die Hälfte (70%)
Quelle: http://www.weltagrarbericht.de/themen-des-weltagrarberichts/fleisch-und-futtermittel.html

Etwa die Hälfte der in Deutschland zum Verzehr gehaltenen Tiere stammt aus Massentierhaltungsbetrieben.

- ○ Wahr
- ➲ Falsch

Fast alle Tiere stammen aus Massentierhaltungsbetrieben (98%).
Quelle: http://www.arte.tv/de/zahlen-gesetze-fakten/6449206,CmC=6449638.html

In einem konventionellen Stall werden 20 Masthühner auf einem Quadratmeter gehalten.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Tierschutzgerechte Haltung: 39 kg Lebensgewicht auf einen Quadratmeter
Quelle: http://www.swr.de/odysso/massenware-huehnerfleisch/-/id=1046894/nid=1046894/did=7980490/182cwb6/index.html

Ein Rind, das in Freiheit lebt, wird normalerweise 30 Jahre alt. Wird es zur Fleischproduktion gehalten, lebt es höchstens 2 Jahre.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Quelle: https://vebu.de/tiere-a-ethik/tiere-und-tierhaltung/398-vergleich-lebenserwartung-von-tieren-in-freiheit-und-nutztierenq

Der Einfluss der Nutztiere auf die Klimaerwärmung ist höher als der des weltweiten Verkehrs.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Methanausstoß der Wiederkäuer, Co2-Ausstoß bei Rodung von Regenwald.
Quelle: http://fleischsteuer.ch/DL/Klima_Fleisch_Verkehr.pdf

Für die Produktion von 1 kg Rindfleisch werden in etwa 10.000 Liter Wasser benötigt.

- ○ Wahr
- ➲ Falsch

Es sind 15.400 Liter (siehe Puzzle Virtuelles Wasser)
Quelle: http://www.waterfootprint.org/?page=files/productgallery

In einem Hamburger stecken ca. 20 Badewannen voll virtuellem Wasser.

- ➲ Wahr
- ○ Falsch

Das sind etwa 2450 Liter Wasser.
(siehe Film „Wasser im Hamburger?“)
Quelle: http://bne.gidw-online.de/viwa/film/index.html

Das Weiße auf dem Bild ist Schnee.

- ○ Wahr
- ➲ Falsch

Das sind Gewächshäuser in Almería, Spanien, wo die Mehrheit unseres Gemüses und Obstes herkommt.
Quelle: http://www.polarworld.de/4images/details.php?image_id=379

Unser Gemüse und Obst, das wir im konventionellen Supermarkt kaufen hat keine Pestizidrückstände.

- ○ Wahr
- ➲ Falsch

Gemüse 55%, Obst 80%
Quelle: https://www.greenpeace.de/themen/landwirtschaft/pestizide/essen-ohne-pestizide

QUIZFRAGEN RUND UM DEN BURGER UND SEINE ZUTATEN
FÜR TEILNEHMENDE AB 7 JAHREN

Fast Food, also „schnelles Essen", steht für …

- ○ …Essen, das schnell verdaut wird, nachdem man es gegessen hat.
- ➲ …Essen, das man sehr schnell bekommt, nachdem man es bestellt hat.
- ○ …Essen, für das man schnell viel Geld ausgibt.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Fast_Food

Wofür steht der Begriff „E-Nummern", auch sogenannte „E-Stoffe"?

- ➲ Für Lebensmittelzusatzstoffe, die dem Produkt hinzugefügt wurden.
- ○ Für die Verpackung, die für das Lebensmittel genutzt wurde.
- ○ Für Herkunftsländer von Obst und Gemüse.

Quelle: http://das-ist-drin.de/glossar/e-nummern/

Wo ist keine Milch drin?

- ○ In den meisten Schokoladentafeln.
- ➲ In vielen Chips-Sorten.
- ○ In Pudding.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Kartoffelchips#Zusammensetzung_und_N.C3.A4hrwert

Was ist kein Fleisch?

- ○ Haxe
- ○ Kotelett
- ➲ Seitan

Quelle: https://vebu.de/essen-genuss/pflanzliche-alternativen/fleischersatz-die-besten-veganen-fleischalternativen/

Was wächst (unter freiem Himmel, ohne menschliches Zutun) nicht in Deutschland?

- ➲ Avocado
- ○ Zwiebel
- ○ Gurke

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Avocado

Ein Burger-Brötchen macht man traditionell aus…

- ○ Buchweizenmehl
- ○ Roggenmehl
- ➲ Weizenmehl

Quelle: https://www.timeout.com/newyork/restaurants/the-history-of-the-hamburger-an-american-invention

Tomaten wachsen…

- ○ …an einem Baum.
- ○ …unter der Erde.
- ➲ …an stängelartigen Pflanzen.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Tomate

Welche Farbe kommt bei der natürlichen Schale von Hühnereiern nicht vor?

- ○ braun
- ○ gelblich-weiß
- ➲ knall-pink

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/H%C3%BChnerei

Wie alt kann eine Kuh werden?

- ○ 100 Jahre
- ➲ 20 Jahre
- ○ ein halbes Jahr

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Hausrind#Merkmale

Was sind Schweine nicht?

- ➲ sehr dumm und schmutzig
- ○ Huftiere
- ○ schnell gestresst und sensibel

Schweine sind sehr intelligente Tiere und auch reinlich. Bei artgerechter Haltung, suchen sie sich Toilettenplätze in Ecken, die sie nur für das Geschäft aufsuchen. Sie sind auch sehr empfindlich und zeigen schnell Stressanzeichen, wenn sie sich nicht wohl fühlen.
Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Hausschwein#Heranwachsen

McDonald's kommt aus ursprünglich …

- ○ England
- ○ Frankreich
- ➲ den USA

Quelle: https://www.timeout.com/newyork/restaurants/the-history-of-the-hamburger-an-american-invention

Rezept - Vegetarische Burger-Patties

Zutaten (für 4 Portionen)

1 große Zwiebel	n. B. Salz, Pfeffer
200g Haferflocken	1 Bd. Petersilie, glatt
375 ml Gemüsebrühe	n. B. Butter
1 Ei	n. B. Keimöl

Zubereitung

Die Zwiebel klein hacken und in Butter anschwitzen. Die Haferflocken dazugeben und mit der Gemüsebrühe ablöschen. Die Haferflockenmasse etwa 15 Minuten bei sehr schwacher Hitze ziehen lassen. Dann das Ei hinzugeben und alles gut vermischen, mit Salz und Pfeffer würzen und die klein gehackte Petersilie untermischen. Den Teig zu Patties formen und diese in dem heißen Keimöl von beiden Seiten goldbraun braten. Mit Tomate und Salat zwischen zwei Brötchenhälften muss man den Unterschied zu einem Fleisch-Burger erst mal schmecken!

Arbeitszeit ca. 20 Min.

Quelle: http://www.chefkoch.de/rezepte/1618551269094301/Vegetarische-Burger.html

COCKTAILPARTY

Kurzbeschreibung

Die Jugendlichen müssen verschiedene Aufgaben lösen um die einzelnen Zutaten für ihre Cocktails zu bekommen. Bei der Teilnahme vieler Jugendlicher können Kleingruppen auch gegeneinander antreten.

Ziel

In den Aufgaben testen die Jugendlichen ihr Wissen um Herkunft, Anbau und Transport von Südfrüchten und werden sensibilisiert für die damit verbundenen Probleme.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	1 Stunde
Altersempfehlung	Ab 10 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Weltkarte zur Veranschaulichung*, Rezepte, Zutaten, Shaker* o.ä., Barmaß (cl)*, Messbecher*, Gläser, Strohhalme*, Bilder(rätsel)*

Vorbereitung

Ein oder mehrere Rezepte für alkoholfreie Cocktails wurden im Vorfeld (gemeinsam mit den Jugendlichen) rausgesucht. Einige Beispielrezepte finden sich auf den nächsten Seiten.

Weitere Rezepte gibt es auch unter

http://www.spiele-kinderspiele.de/cocktails-ohne-alkohol-rezepte-schnell.html

http://www.chefkoch.de/rs/s0/alkoholfreie+cocktails/Rezepte.html

http://www.rezepte-cocktails.de/alkoholfrei.html

Die entsprechenden Zutaten müssen alle vorhanden sein. Die anleitende Fachkraft sollte sich außerdem beim Einkauf notieren, aus welchen Ländern die verschiedenen Obstsorten kommen. Diese Informationen werden später gebraucht, damit die Teilnehmenden mithilfe der beiliegenden Tabelle ausrechnen können, wie weit alle Zutaten ihres Cocktails insgesamt gereist sind.

Es wird zusätzlich die Weltkarte benötigt um zu veranschaulichen wo sich die Länder befinden, aus denen die Zutaten kommen.

Durchführung

1. Zunächst wird den Jugendlichen der Ablauf des Spiels erklärt und die Jugendlichen teilen sich - bei großer Teilnehmendenzahl - selbst in Kleingruppen ein.

2. Den Jugendlichen wird für jede benötigte Zutat eine Frage gestellt, welche sie richtig beantworten müssen um diese Zutat zu bekommen. Für jede Zutat sollte die anleitende Fachkraft daher mehrere Fragen parat haben, falls die Jugendlichen mehrmals falsch raten.

3. Wenn die Jugendlichen alle ihre Zutaten haben, rechnen sie zum Schluss die Gesamtkilometer ihres Cocktails aus, indem sie schauen woher jeder Bestandteil kommt und zusammenzählen, wie weit alle Inhalte gereist sind und mixen dann ihren Cocktail.

Tabelle Distanzen

Lebensmittel	Herkunft	Entfernung
Äpfel	Italien	1.000 km
	Deutschland	150 km
	Neuseeland	18.500 km
	Argentinien	12.300 km
Ananas	Costa Rica	9.500 km
	Ecuador	10.000 km
Aprikose	Türkei	2.400 km
	Deutschland	150 km
Banane	Costa Rica	9.500 km
Birnen	Chile	12.500 km
Granatäpfel	Südafrika	9.200 km
	Türkei	2.400 km
	Spanien	1.600 km
Kirschen	Deutschland	150 km
	Spanien	1.600 km
Kiwi	Neuseeland	18.200 km
Melonen	Brasilien	9.400 km
	Costa Rica	9.500 km
Mango	Brasilien	9.400 km
Maracuja	Kolumbien	9.200 km
	Neuseeland	18.200 km
Orangen	Spanien	1.600 km
	Brasilien	9.400 km
Weintrauben	Südafrika	9.200 km
Pfirsich	Italien	1.000 km
	Frankreich	815 km
	Spanien	1.600 km
	Griechenland	1.600 km
	Südafrika	9.200 km
	Argentinien	12.300 km
	Chile	12.500 km
Zitrone	Spanien	1.600 km
	Brasilien	9.400 km

Die Kilometangaben sind gerundet.

Quelle: http://www.luftlinie.org/

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Obst aus der Region suchen. (Mithilfe von www.mundraub.org) an die Orte gehen und das Obst pflücken. Gemeinsam Säfte daraus machen.
- das Thema „Nüsse“ noch dazu nehmen

BEISPIEL-REZEPT - ZUTATEN PRO GLAS

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **ORANGE**

Wie viel Wasser wird in Florida für die Gewinnung von einem Glas Orangensaft benötigt?

- ○ 1 Glas
- ➲ 1.000 Gläser
- ○ 10.000 Gläser

Quelle: http://www.fairbrechen.de/uploads/media/FAIRBRECHEN_Quiz.pdf

Aus welchem Land stammt fast der gesamte Orangensaft, den wir in Deutschland konsumieren (90%)? (Weltkarte zur Veranschaulichung einsetzen!)

- ○ Deutschland
- ○ Island
- ➲ Brasilien

Quelle: http://www.fairbrechen.de/uploads/media/FAIRBRECHEN_Quiz.pdf

Ein_e Arbeiter_in auf einer Orangenplantage pflückt am Tag über 6.000 Orangen. Mit welchen Schwierigkeiten hat er/sie dabei zu kämpfen?

- ➲ mit giftigen Spinnen und Schlangen
- ➲ mit schlechter Bezahlung
- ➲ mit giftigen Düngemittel (Pestiziden)

Quelle: http://www.fairbrechen.de/uploads/media/FAIRBRECHEN_Quiz.pdf, http://www.taz.de/!125137/

Was davon ist eine Orange?

a

b

c

Auflösung: a - Grapefruit, **b - Orange**, c - Mandarine

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **BANANE**

Woher stammt die Banane ursprünglich? (Weltkarte verwenden)

- ○ Deutschland und Frankreich
- ➲ Südostasien
- ○ Südamerika

Sie kam durch indonesische Einwanderer nach Madagaskar, gelangte dann bis zu den Kanarischen Inseln, von wo sie die Portugiesen mit nach Mittel- und Südamerika nahmen. Dort verbreitete sie sich stark und wird seitdem wirtschaftlich kultiviert. Quelle: http://www.nationalgeographic.de/aktuelles/quiz/testen-sie-ihr-wissen-ueber-bananen

Was ist eine Kochbanane?

- ○ gibt es nicht
- ➲ ein Grundnahrungsmittel (ähnlich wie die Kartoffel in Europa) in vielen Regionen Amerikas, Afrikas und Asiens
- ○ eine kleine rote Banane aus Brasilien, die man nicht essen kann, weil sie giftig ist

Im Anschluss das Bild von den verschiedenen Bananensorten zeigen.

Wie lange braucht eine Banane von der Plantage bis zu uns in den Supermarkt?

- ○ 12 Stunden
- ➲ 3 - 4 Wochen
- ○ 2 Monate

Die Bananen werden grün geerntet und per Kühlschiff nach Europa gebracht. In speziellen Lagerhäusern werden sie mit Hilfe von Gas und Wärme fertig gereift. Anschließend geht es per LKW oder Güterzug in den Einzelhandel. Quelle: http://www.nationalgeographic.de/aktuelles/quiz/testen-sie-ihr-wissen-ueber-bananen

Die größten Bananen-Anbauländer sind…? (Weltkarte verwenden)

- ○ Großbritannien und Spanien
- ○ Indien und Russland
- ➲ Ecuador und Costa Rica

Quelle: http://weltladen-dettingen.de/images/stories/bananenquiz.pdf

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **APRIKOSE**

Wie wird die Aprikose noch genannt?

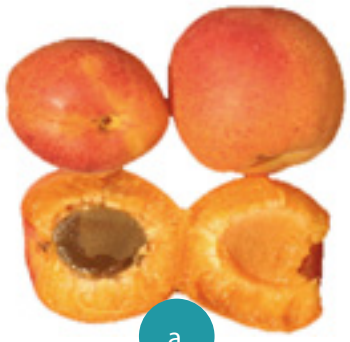
- ○ Mistel
- ○ Mangostane
- ➲ Marille

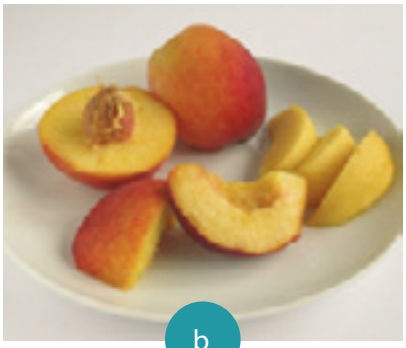
Wo liegt das weltweit größte Anbaugebiet für Aprikosen? (Weltkarte verwenden)

- ➲ Türkei
- ○ Italien
- ○ Andorra

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Aprikose

Was davon ist eine Aprikose?


a


b

c

Auflösung: **a) Aprikose** b) Pfirsich c) Nektarine

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **MARACUJA**

Unter welchem Namen sind Maracujas noch bekannt?

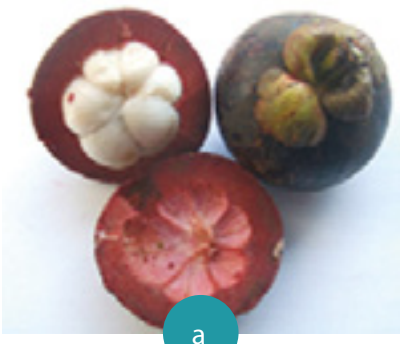
- ○ Sauerapfel
- ➲ Gelbe Passionsfrucht
- ○ Afrikanische Stachelbeere

Quelle: http://www.checkyourself.de/quiz/qmc-fruechte-01/fragen.html

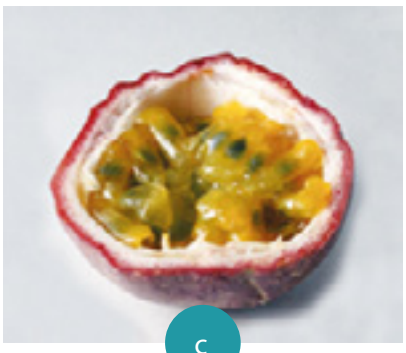
Nenne 3 Länder, in denen die Maracuja wächst! (Weltkarte)

Sämtliche Länder Mittel- und Südamerikas, Neuseeland, Australien, Südafrika, Kenia, USA Quelle: http://www.hoooliday.com/tipps-info/fruechte/frucht-lexikon-p.php

Was davon ist eine Maracuja?


a

b


c

Auflösung: a) Mangostane, b) Tamarillo, **c) Maracuja / Passionsfrucht**

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **ZITRONE**

Was ist der Unterschied zwischen einer Zitrone und einer Limette?

.....

.....

Limetten sind kleine Limonen, gelb bis grün und wachsen in tropischen und subtropischen Gebieten, sowie im südlichen Europa.

Im Anschluss das Bild von der Zitrone und den Limetten zeigen.

Welche Länder sind die größten Produzenten von Zitronen und Limetten weltweit? (Weltkarte)

- ➲ Mexiko und Indien
- ○ sie werden fast überall in großer Menge angebaut
- ○ Kanada und USA

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Zitrone

Wie viel kg Zitrusfrüchte (Zitronen, Limetten, Orangen, Mandarinen etc.) verbraucht jede_r Deutsche pro Jahr?

- ○ ca. 0,5 kg
- ○ ca. 10 kg
- ➲ ca. 40 kg

Quelle: http://www.nachhaltigkeit.org/20081208707/materialien-produkte/nachrichten/sauer-auf-zitronenanbau

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **GRENADINE**

Woraus wird Grenadine hergestellt?

- ○ Kaktusfeigen
- ○ Granadilla
- ➲ Granatäpfel

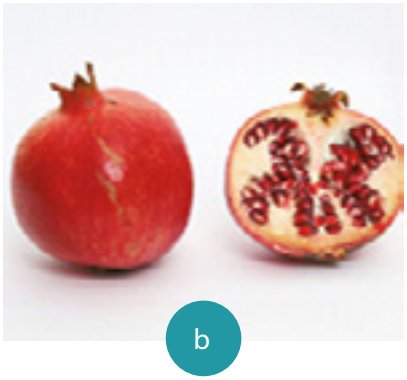
Quelle: http://www.checkyourself.de/quiz/qmc-fruechte-01/fragen.html

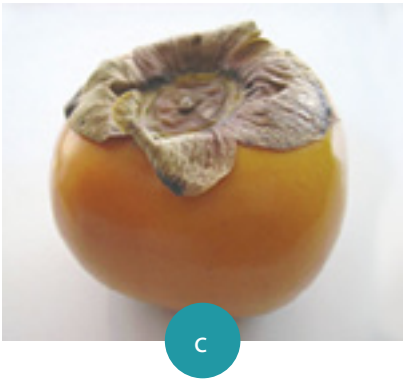
Welche Farbe hat Grenadine?

- ○ blau
- ○ farblos
- ➲ rot

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **GRANATAPFEL**

Was davon ist ein Granatapfel?





Auflösung: a) Drachenfrucht **b) Granatapfel** c) Kaki / Sharon / Persimone / Honigapfel

Nenne 3 Länder, in denen Granatäpfel wachsen. (Weltkarte)

.....

.....

Türkei, Armenien, Aserbaidschan, Georgien, südliches Russland, Tadschikistan, Turkmenistan, Usbekistan, Iran, Pakistan, Indien, Afghanistan, Ägypten, Spanien, Marokko, Tunesien, Syrien, Palästina, Israel, Indonesien

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **MINERALWASSER:**

Wie viele Mineralwässer gibt es in Deutschland?

- ○ rund 70
- ○ knapp 300
- ➲ über 500

Quelle: http://www.trinken-im-unterricht.de/fileadmin/downloads/Mineralwasser-Quiz.pdf

Welcher Fima gehört ein Großteil des abgefüllten Wassers (70 Marken)?

- ➲ Nestlé (darunter S. Pellegrino, Vittel, Perrier…)
- ○ Coca Cola
- ○ Pepsi

Quelle: http://www.greenpeace-magazin.de/luegendetektor/ld-artikel/artikel/2012/01/25/nestle-pure-life-verpackung-mit-sieben-siegeln/?no_cache=1&cHash=a5afa97e739d1f1de055334d388fa01b

Was haben Weichmacher oder Hormone mit Mineralwasser zu tun?

.....

.....

.....

Die Frankfurter Universität hat herausgefunden, dass von 20 Mineralwassermarken, die Plastikflaschen verwenden, zwölf hormonähnliche Stoffe beinhalten. Nur in acht Fällen wurde keine hormonelle Wirkung nachgewiesen, beim Rest wurde vor allem vermehrt das weibliche Sexualhormon Östrogen im Wasser gefunden. Es wurde zwar von den Wissenschaftlern der Universität betont, dass diese Ergebnisse keine konkrete Gesundheitsgefahr zur Folge haben, aber dennoch stellten sie zudem fest, dass der Anteil an Östrogenen im Wasser aus PET Flaschen ca. doppelt so hoch war wie der im Wasser aus Glasflaschen. Dies belegt, dass eine aktive Verbreitung von Hormonen in Nahrungsmitteln bereits stattfindet und täglich mehr ins Grundwasser oder unsere Mägen eindringt. Die Hormone werden meistens als Weichmacher genutzt, der das Plastik flexibler werden lässt. Der prominenteste Kandidat solcher Weichmacher ist die chemische Verbindung Bisphenol A, der außerdem auch eine schwache östrogene Wirkung aufweist. Doch die Verwendung solcher unerwünschten Inhaltsstoffe ist keinesfalls gesetzeswidrig, das Problem sind die Regulierungen, die vielen als zu lasch und undurchsichtig gelten. Quelle: http://www.plastic-planet.at/ist-wasser-aus-plastikflaschen-wirklich-ungesund/

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **KIRSCHE**

Nenne die 3 Farben, die Kirschen haben können?

.....

.....

.....

rot, dunkelrot, gelb

Im Anschluss das Bild von den Kirschsorten zeigen.

Nenne zwei Länder, aus denen Kirschen nach Deutschland importiert werden.

.....

.....

.....

Türkei, USA, Spanien, Italien

In welchen Monaten werden die Kirschen in Deutschland geerntet?

Juni und Juli

Wie heißt die Wildform der Kirsche?

- ○ Rosenblütenkirsche
- ○ Schattenkirsche
- ➲ Vogelkirsche

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **ZUCKER**

Zucker wird entweder aus

Zucker ..... oder

Zucker ..... gewonnen.

70% des Zuckers weltweit wird aus Zuckerrohr hergestellt
Die Bilder von der Zuckerrübe und dem Zuckerrohr zeigen.

Wie lange dauert es, um aus einer Zuckerrübe Zucker zu machen?

- ○ 18 Minuten
- ➲ 8 Stunden
- ○ 10 Wochen

Quelle: http://www.kinder-echo.de/machdichschlau/schongewusst/Von-der-Zuckerruebe-zum-Zucker;art48,18141

Wachsen Zuckerrüben in Deutschland?

- ➲ Ja, seit über 200 Jahren
- ○ Nein
- ○ Ja, aber erst seit 1945

Quelle: http://www.kinder-echo.de/machdichschlau/schongewusst/Von-der-Zuckerruebe-zum-Zucker;art48,18141

Wer sind die größten Zuckerrohrproduzenten weltweit?

- ➲ Brasilien und Indien
- ○ Bulgarien und Polen
- ○ Deutschland und Mexiko

Die Arbeitsbedingungen auf den Zuckerrohrfeldern sind teilweise problematisch. Häufig werden Kinder als Arbeitskräfte eingesetzt; geringe Bezahlung ist in den Regionen des Zuckerrohranbaus an der Tagesordnung. Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Zuckerrohr

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **KOKOSNUSS**

Die Flüssigkeit in einer Kokosnuss ist...

- ○ gelb
- ○ weiß
- ➲ farblos

Kokosnüsse sind gar keine echten Nüsse sondern...

- ➲ einsamige Steinfrüchte
- ○ Schalenbeeren
- ○ Wurzelgemüse

Kokosnüsse wachsen...

- ➲ an Kokospalmen
- ○ an Kokossträuchern
- ○ unter der Erde

Wo wachsen Kokospalmen? (Weltkarte)

- ○ nur in Gewächshäusern in Rumänien
- ➲ im gesamten Tropengürtel (Philippinen, Indonesien, Sri Lanka, Indien, Südamerika...
- ○ nur in China, den USA, Russland und Korea

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Kokospalme

BEISPIELAUFGABEN ZU DIESEM REZEPT - **ANANAS**

Das Wort Ananas stammt ursprünglich aus der Guaraní-Sprache und kommt von naná, was Frucht bedeutet. Wo wird die Sprache Guaraní gesprochen? Von dort kommt die Ananas ursprünglich auch. (Weltkarte)

- ○ in Teilen Paraguays, Argentiniens, Brasiliens und Boliviens
- ○ diese Sprache hat es nie gegeben
- ○ in Ländern, die in der Region der Wüste Sahara liegen (Ägypten, Algerien, Libyen, Mali, Marokko, Mauretanien, Niger, (West-) Sahara, Sudan, Tschad und Tunesien)

Wie wächst die Ananas?

- ○ unter der Erde
- ○ dicht am Boden
- ○ an riesigen Palmen

Wenn man ein junges Ananaspflänzchen einpflanzt, wie lange dauert es dann, bis man die erste reife Frucht ernten kann?

- ○ 20 Tage
- ○ 5 Wochen
- ○ zwischen 14 und 20 Monaten, je nach Temperatur

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Ananas

LETZE AUFGABE VORM MIXEN, UM DEN STROHHALM ZU BEKOMMEN:

Wie viele Kilometer ist euer Cocktail insgesamt gereist?

.....

à Tabelle (Distanzen) austeilen oder im Internet Herkunftsländer und km-Distanzen zwischen Herkunftsland und Deutschland suchen lassen

Quellen der benutzten Fotos

Kirschsorten:
https://www.flickr.com/photos/jseidl2011/5862607420/in/photolist-9W3rEV-9W6g8s-9W4oWh

https://www.flickr.com/photos/hoffnungsschimmer/15299741038/in/photolist-piZaYA-31YgS-9xuyLs-a1dtRh-nWx5xr-9ZSoRk-dygPS-o8eSrx-c4Rdim-oa1Z5p-6KH2H9-pyA9pk-nN6UgD-dQM4FX-59yLan-h8joku-h8jrYb-9QNM3F-3XJPdb-nSXqju-59yLnV-4Ukpmr-f6i8vk-fueiPn-6ukFCc-dqmQ3d-o6cszG-o2pNX7-6taSAw-8dpJag-6DtpF2-9S81XW-e3Bdnp-nPND1Q-o7aVNq-bvEC8f-8eU4TJ-5oyuB5-nKE21L-8dZvto-9S81Ls-ntBVNi-o6WNme-mSi5W4-nHFB4s-cpamPN-cpakLy-f314m3-fBrsfw-r4j9pN

https://www.flickr.com/photos/dirkvorderstrasse/10584523134/in/photolist-h8jrYb-9QNM3F-3XJPdb-nSXqju-59yLnV-4Ukpmr-f6i8vk-fueiPn-6ukFCc-dqmQ3d-o6cszG-o2pNX7-6taSAw-8dpJag-6DtpF2-9S81XW-e3Bdnp-nPND1Q-o7aVNq-bvEC8f-8eU4TJ-5oyuB5-o6WNme-nKE21L-8dZvto-9S81Ls-ntBVNi-mSi5W4-nHFB4s-cpamPN-cpakLy-f314m3-fBrsfw-r4j9pN-5A1VFc-8eQJ1i-9Us8WM-7Buc9Z-9xLfUm-JrqBZ-nT6Ffq--4YkBmx-nmLH9L-9N3sEo-f8Rque-e3BbpZ-9xLNNg-9xPPAU-9xLLyx-9xPGBo

Zitronen:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Lemon#mediaviewer/File:Lemon.jpg (Urheber_in: André Karwath)

Limetten:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Limes.jpg?uselang=de (Urheber_in: Steve Hopson)

Zuckerrüben:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sugar_beets.jpg?uselang=de (Urheber_in: Stanzilla)

Zuckerrohr:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Sugar_cane#mediaviewer/File:Ca%C3%B1a_de_Azucar.jpg (Urheber_in: Cmales)

Aprikose:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apricots_one_open.jpg?uselang=de (Urheber_in: Matthias Kabel)

Pfirsich:
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pfirsichteller01.jpg?uselang=de

Nektarine:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nectarines_2.JPG?uselang=de (Urheber_in: Nicole-Koehler)

Mangostane:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Garcinia_mangostana.jpg?uselang=de (Urheber_in: Hans B.)

Tamarillos:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tamarillo#mediaviewer/File:Owoce_Tamarillo.jpg

Maracuja:
https://de.wikipedia.org/wiki/Passiflora_edulis#mediaviewer/Datei:Passiflora_Edulis_Open_Fruit2.jpg (Urheber_in: Alexander Klink)

Drachenfrucht:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hylocereus_undatus_red_pitahaya.jpg?uselang=de (Urheber_in: T.Voekler)

Granatapfel:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Granatapfel_2013.jpg?uselang=de (Urheber_in: Tim.Reckmann)

Kaki:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diospyros_kaki_Frucht.jpg?uselang=de (Urheber_in: Garitzko)

Grapefruit:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sliced_Grapefruit.jpg?uselang=de (Urheber_in: LinuxPickle)

Orange:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Oranges#mediaviewer/File:Orange_seedless.jpg

Mandarine:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Citrus_reticulata#mediaviewer/File:Mandarin_Oranges_%28Citrus_Reticulata%29.jpg

Rote Banane:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Red_banana#mediaviewer/File:Banane_Rose_-_2.JPG (Urheber_in: MichaelFrey)

Kochbananen:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plantain.jpeg?uselang=de (Urheber_in: SandisterTei)

Baby Bananen:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Twin_baby_banana,_Thailand.JPG?uselang=de

Herkömmliche Banane:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Banana#mediaviewer/File:Bananas_white_background.jpg

Ananas:
https://www.flickr.com/photos/ilf_/5502512098/in/photolist-9oeP9f-bM5XGz-aeWyoN-bXqRjb-83r1hv-ajRhAE-cfSp8f-pv5h42-pv3w7U-puMY7D-pt381u-pdz4xt-g4kKYk-dRsajV-e3Bdnp-59NzW7-aAZJYz-aAZJeB-aAZCiZ-6MBCvi-aAZEog-pUjsov-aB3mgQ-aAZE7r-aAZDWP-8f9ea9-6Bnris-f4AwjC-prk23a-arWodb-iWbh3K-53QWGk-53VaXQ-53VaRw-53VaPf-9movps-21oVTP-6RYTJ-bdUGvn-dXQPhs-6Yphqa-6YtaWL-8raz8C-6YtaWE-6YtaWC-5hyePZ-aEJ7Ga-aEJ7G2-8Q8HBc-9KQX26

WEITERE COCKTAILREZEPTE

Maraki

Für einen Cocktail benötigt man

- 1 Limette(n)
- 2 TL Rohrzucker
- n. B. Eis, crushed
- n. B. Nektar (Maracuja)
- n. B. Kirschsaft
- Mineralwasser

Die Limette heiß abwaschen und achteln. Die Stücke in ein stabiles, dickes Glas geben. Den Rohrzucker darüber geben und mit einem Stößel gut ausdrücken. Jetzt das Glas komplett mit gecrushtem Eis auffüllen. Besonders gut schmeckt es wenn das Eis aus Orangensaft gemacht wurde. Man kann aber auch normales crushed Eis verwenden. Dann gießt man den Maracujanektar darüber (ca. bis zur Hälfte des Glases). Anschließend nimmt man einen Teelöffel zu Hilfe und gießt den Kirschsaft vorsichtig über die gewölbte Rückseite des Löffels in das Glas. Natürlich vermischen sich beide Säfte leicht, aber wenn man genau hinsieht, ist zwischen den grünen Limetten noch gut der gelbe Maracujanektar zu sehen. Nun nur noch ein bisschen mit Mineralwasser auffüllen und die Kohlensäure ganz leicht mit dem Strohhalm unterheben.

Shirley

Für einen Cocktail benötigt man

- 3cl Orangensaft (frisch gepresster)
- 2cl Limettensaft (frisch gepresster)
- n. B. Zitronenlimonade (eiskalte, zum Aufgießen)
- 1cl Grenadine
- 2-4 Kirsche(n) (Cocktailkirschen) zur Dekoration
- 8 Eiswürfel

Den Orangensaft und den Limettensaft mit 4 Eiswürfeln in einen Shaker geben und ca. 20 Sekunden kräftig schütteln. Durch ein Sieb auf 4 frische Eiswürfel in ein Glas gießen. Das Ganze nach Bedarf mit Zitronenlimonade aufgießen und die Grenadine darüber laufen lassen.

Exotic Dream

Für einen Cocktail benötigt man

Orangensaft ohne Zuckerzusatz
Ananassaft ohne Zuckerzusatz
Kokoscreme, ungesüßt (Dose)

Alle Zutaten mischen und gut gekühlt genießen.

PRALINENMANUFAKTUR

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen lernen zunächst die Schritte der Kakaoproduktion kennen. Danach erfahren sie in einem Quiz Fakten zur Herkunft und der Herstellung von Kakao. Zum Schluss stellen sie selbst aus fair gehandelter Schokolade Pralinen her.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen setzen sich mit der Herkunft, der Herstellung und dem Konsum von Schokolade auseinander und werden für die damit verbundenen Probleme sensibilisiert.

Vorbereitung

Die Materialien zu den Schritten der Kakaoproduktion stehen zum Sortieren bereit. Für das Quiz wurden – je nach Variante – die Bingo-Zettel in ausreichender Menge kopiert.

Ein oder mehrere Rezepte für Pralinen wurden im Vorfeld (gemeinsam mit den Jugendlichen) rausgesucht. Im Koffer befinden sich Beispielrezepte. Für die schwierigeren Varianten wird mehr Zeit und mehr Material benötigt. Für kurze Einheiten werden die einfachen Rezepte empfohlen.

Die Zutaten sind alle vorhanden.

Durchführung

1. **Verarbeitungsschritte: Vom Baum zur Schokolade**
   Die Jugendlichen sortieren die Schritte der Verarbeitung einer Kakaobohne zu Kakaopulver in der richtigen Reihenfolge. Das Bild, die getrocknete Kakaoschote und Materialien in den Dosen dazu befinden sich im Koffer.

2. **Schokoladenquiz**
   Das Quiz kann in verschiedenen Varianten gespielt werden:

a. Eine Variante funktioniert so wie beim Cocktail- und (vegetarischem) Burgerquiz. Die Teilnehmenden beantworten die von der Spielleitung gestellten Fragen und bekommen für jede richtige Antwort eine Zutat für die Pralinenherstellung.

b. Will man etwas Bewegung in die Gruppe bringen, dann eignet sich auch ein Such-Quiz. Die Spielleitung bittet dazu die Gruppe, vor der Tür zu warten und versteckt währenddessen im Raum die „Antwortkarten", indem sie sie unter Stühle, über die Tür, seitlich an die Heizung etc. mit Klebestreifen hängt. Die Jugendlichen kommen in den Raum und die Spielleitung liest eine Quizfrage vor. Die Jugendlichen suchen nun die Karte mit der richtigen Antwort. Auch hier kann man für jede richtige Antwort eine Zutat an die Jugendlichen übergeben.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	2 - 3 Stunde
Altersempfehlung	Ab 7 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Rezept*, Zutaten, Weltkarte*, Kakaobaum (Bild)*, getrocknete Kakaoschote*, in Dosen: Kakaobohnen*, Nibs*, Kakaobutter*, Kakaopulver*; Lösungsbuchstaben A, B, C*, Glocke *, Antwortkarten*, kopierte Bingovorlagen*

c. Gibt es nur wenige Zutaten, kann das Quiz auch als „Quizduell“ mit zwei oder mehreren Kleingruppen gespielt werden. Dazu bekommt jede Gruppe je ein Set „Lösungsbuchstaben A, B, C“ und muss sich, nachdem die Spielleitung die Frage vorgelesen hat, für einen Buchstaben entscheiden und ihn hochhalten. Wichtig ist hierbei, dass die Spielleitung ein Signal gibt, damit beide Gruppen die Lösungsbuchstaben gleichzeitig hochhalten.

d. Das Quiz kann auch in den „Wartezeiten“, wenn die Pralinen beispielsweise im Kühlschrank abkühlen, gespielt werden. Dazu eignet sich ein „Bingo“. Dazu bekommen alle Jugendlichen eine „Bingo-Vorlage“. Die Spielleitung liest eine Quizfrage langsam vor. Die Jugendlichen kreuzen auf ihrer Bingovorlage das Kästchen mit der Antwort an, die sie für richtig halten. Gewonnen hat, wer als erstes eine Reihe senkrecht, waagrecht oder diagonal komplett angekreuzt hat. Es kann noch weitergespielt werden mit der Vorgabe: der/ die zweite Gewinner_in ist der/ diejenige, der/ die als letzte_r eine ganze Reihe komplett leer hat. Im Anschluss werden die Antworten aufgelöst und Raum gegeben für Fragen und Diskussionen.

Hinweise für die Durchführung mit jüngeren Teilnehmenden

Mit jüngeren Teilnehmer*innen kann sich die Fachkraft das Bildmaterial anschauen und über den Weg der Kakaoschote bis zu fertigen Tafel sprechen. Die Quizfragen richten sich eher an ältere Teilnehmende. Mit den Schokocrossie-Pralinien finden Fachkräfte in der Methodenbox ein Rezept, das auch mit Kindern im Grundschulalter einfach durchführbar ist, da es nur wenige, unkomplizierte Arbeitsschritte beinhaltet.

Auflösung: Vom Baum zur Schokolade

1. Kakaobaum

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Kakao

2. Kakaoschote

Foto: Kakaofrucht ganz, geöffnet und Kakaobohnen by Genet
Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Kakao#mediaviewer/File:Theobroma_cacao_-_fruit,_from_inside,_beans.jpg

3. Kakaobohnen

Foto: Geröstete Kakaobohnen by 3268zauber
Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:KakaobohnenJPG?uselang=de;

4. Kakaokernbruch / Nibs (fermentierte, geröstete, geschälte, zerbrochene Bohnen)

Foto: Cacao Nibs by Daniel Brock

Quelle: https://www.flickr.com/photos/brockamer/8203033066/in/photolist-duSFWA-duM4VR-5WuTyF-bzLyLJ-dQgpVy-8uVmZQ-oGxLFL-oGxxEV-oZ1wBA-oGyd7H-CKG3g-93X75j-5MwoFY-dKdGob-eW29c1-bAAH7H-633bdp-7X71Wx-6YJbVL

5. Kakaobutter - (gewonnen durch das Mahlen des Kakaokernbruchs)

Durch das Mahlen der Kakaobutter entsteht die dickflüssige, fetthaltige, braune Kakaomasse. Aus diese Masse wird unter Zugabe weiterer Zutaten durch erneutes Mahlen bzw. Walzen zu Schokolade gerührt (Conchieren).

Eine weitere Verarbeitungsmöglichkeit der Kakaomasse ist das Erhitzen und Auspressen des Öls. Dadurch trennt sich die Kakaomasse in Kakaobutter und Kakaopresskuchen. Durch Mahlen des Kakaopresskuchens entsteht schließlich Kakaopulver.

Foto: Cacao oleum, Theobroma cacao by Maša Sinreih in Valentina Vivod
Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cacao_oleum1.JPG?uselang=de; Urheber_in: Maša Sinreih in Valentina Vivod)

6. Kakaopulver

Foto: Cocoa, Cocoa powder, on a sheet of paper, with scale / measurement by Rillke

Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theobromae_cacaois_seminis_pulvis_308294.jpg?uselang=de; Urheber_in: Rillke

QUIZFRAGEN FÜR DIE **QUIZVARIANTEN A + C**

Wie viel Schokolade isst ein_e Deutsche_r durchschnittlich im Jahr?

- ○ 2 kg
- ➲ 11,6 kg (2012)
- ○ 24,7 kg

Quelle: http://onegoldenticket.blogspot.de/2013/01/chocolate-consumption-statistics-by.html

Wo wird heute am meisten Kakao angebaut?

- ○ Mexiko
- ○ Kamerun
- ➲ Elfenbeinküste

http://www.theobroma-cacao.de/wissen/wirtschaft/kakaoanbau/zahlen/

Wie viele Gläser Nutella werden weltweit jährlich gegessen?

- ○ 7 Millionen
- ➲ 400 Millionen
- ○ 33 Millionen

Quelle: http://de.globometer.com/speisen.php

Die Kakaoschote wächst…?

- ➲ immer direkt am Stamm
- ○ am Ast, etwa so wie Kirschen
- ○ unter der Erde wie eine Kartoffel

Woher kommt der Name Schokolade?

- ➲ von der aztekischen Bezeichnung „cacahuatl“ (Kakaowasser)
- ○ von der französischen Bezeichnung „chocolat“
- ○ von der lateinischen Bezeichnung „coccineus“ (scharlachrot, -farben)

Quelle: http://www.fair4you-online.de/cms/media//pdf/mach_mit/aktionsideen_von_a-z/Schokoladenquiz.pdf

Wie werden die reifen Kakaofrüchte geerntet?

- ➲ Einzeln mit der Machete abgeschlagen
- ○ Vom Baum geschüttelt
- ○ mit Erntemaschinen

http://de.wikipedia.org/wiki/Kakao#Ernte_und_physikalische_Bearbeitung

Woher kommt die Kakaopflanze ursprünglich?

- ○ aus Haiti
- ○ aus Brasilien
- ➲ aus Mexiko

http://www.schoko-seite.de/Schokolade/geschichte.html

Aus welchem Teil des Kakaobaumes wird später das Kakaopulver gewonnen?

- ○ Aus dem Stamm
- ○ Aus den Schalen der Früchte
- ➲ Aus den Kernen der Schoten

Vor dem Trocknen sind die Kakaobohnen…?

- ○ grün und fast geschmacklos
- ➲ weißlich und eher bitter
- ○ gelb und zitronensauer

Quelle: http://www.fair4you-online.de/cms/media//pdf/mach_mit/aktionsideen_von_a-z/Schokoladenquiz.pdf

Wie viele Kinder arbeiten schätzungsweise auf den Plantagen in Mittel- und Westafrika unter ausbeuterischen und gefährlichen Bedingungen?

- ➲ 200.000
- ○ 30.000
- ○ 5.000

Quelle: http://www.aktiv-gegen-kinderarbeit.de/produkte/landwirtschaft/kakao/

Wie viele Kakaoschoten werden in etwa für eine Tafel Schokolade benötigt?

- ○ 10 Schoten
- ○ 5 Schoten
- ➲ 2 Schoten

Quelle: http://www.fair4you-online.de/cms/media//pdf/mach_mit/aktionsideen_von_a-z/Schokoladenquiz.pdf

Wer ist der weltweit größte Schokoladenhersteller?

- ○ Mars Incorporated
- ➲ Barry Callebaut (Schweiz; beliefert u.a. Unilever, Nestlé, Cadbury, Mars)
- ○ Nestlé

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Barry_Callebaut

QUIZFRAGEN FÜR DIE **QUIZVARIANTEN B + D**

Wie viel Schokolade isst ein_e Deutsche_r durchschnittlich im Jahr?

.....

ca. 12 kg

Quelle: http://onegoldenticket.blogspot.de/2013/01/chocolate-consumption-statistics-by.html

Woher kommt die Kakaopflanze ursprünglich?

.....

aus Mexiko

http://www.schoko-seite.de/Schokolade/geschichte.html

Woher kommt der Name Schokolade?

.....

.....

von der aztekischen Bezeichnung „cacahuatl" (Kakaowasser)

Quelle: http://www.fair4you-online.de/cms/media//pdf/mach_mit/aktionsideen_von_a-z/Schokoladenquiz.pdf

Wo wird heute am meisten Kakao angebaut?

.....

.....

Elfenbeinküste

http://www.theobroma-cacao.de/wissen/wirtschaft/kakaoanbau/zahlen/

Wie werden die reifen Kakaofrüchte geerntet?

.....

.....

Einzeln mit der Machete abgeschlagen

http://de.wikipedia.org/wiki/Kakao#Ernte_und_physikalische_Bearbeitung

Wie viele Kinder arbeiten schätzungsweise auf den Plantagen in Mittel- und Westafrika unter ausbeuterischen und gefährlichen Bedingungen?

.....

200.000

Quelle: http://www.aktiv-gegen-kinderarbeit.de/produkte/landwirtschaft/kakao/

Aus welchem Teil des Kakaobaumes wird später das Kakaopulver gewonnen?

.....

.....

Aus den Kernen der Schoten

Wer ist der weltweit größte Schokoladenhersteller?

.....

Barry Callebaut

(Schweiz; beliefert u.a. Unilever, Nestlé, Cadbury, Mars)
Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Barry_Callebaut

Wie viele Kakaoschoten werden in etwa für eine Tafel Schokolade benötigt?

.....

2 Schoten

Quelle: http://www.fair4you-online.de/cms/media//pdf/mach_mit/aktionsideen_von_a-z/Schokoladenquiz.pdf

3. Pralinen herstellen

Gemeinsam stellen die Jugendlichen anhand des Rezeptes und mit der fair gehandelten Schokolade selbst Pralinen her.

KEKS-PRALINEN

Zutaten (1 Portion)

Zubereitung

Arbeitszeit: ca. 15 Min. / Koch-/Backzeit: ca. 5 Min. Ruhezeit: ca. 10 Min.

Die Kekse in einem Gefrierbeutel mithilfe eines Nudelholzes zerbröseln. Die Butter schmelzen. Das Aroma gleich in die Butter einrühren, damit sich alles gleichmäßig verteilt.

Die Schokolade langsam in einem Wasserbad erhitzen. Wenn die ganze Schokolade geschmolzen ist, die zerbröselten Kekse, den Puderzucker sowie die Butter unterrühren und das Ganze zum Abkühlen für 10 Minuten in den Kühlschrank stellen.

Mit einem Löffel die Masse portionieren, etwas zusammendrücken und kleine Kügelchen zwischen den Handflächen formen. In Kakaopulver oder Kokosraspeln wälzen und jeweils in einem Pralinenförmchen abkühlen lassen.

http://www.chefkoch.de/rezepte/2058601333018067/Pralinen-selbstgemacht.html

NUSS-NOUGAT-PRALINEN

Zutaten (ergibt etwa 18 Stück)

Zubereitung

Arbeitszeit: ca. 10 Min. Ruhezeit: ca. 1 Std.

Die Kuvertüre im Wasserbad schmelzen. Silikoneiswürfelformen (damit geht's am besten, da die Schokolade sich dann leicht herauslösen lässt) oder normale Eiswürfelformen in Herzform o. ä. zu etwa einem Drittel mit der geschmolzenen Schokolade füllen. Die Formen dann für ca. 15 Minuten in den Kühlschrank stellen, damit die Schokolade fest wird.

Anschließend das Nougat ebenso schmelzen und auf die Schokolade gießen. Diese sollte leicht fest sein, da sich sonst das Nougat mit der Schokolade vermischt! Dann die Formen wieder für kurze Zeit in den Kühlschrank stellen.

Die restliche Kuvertüre als Überzug in die Formen gießen, eventuell vorher wieder etwas verflüssigen. Für ca. 1 Std. kaltstellen, dann vorsichtig aus den Formen drücken.

http://www.chefkoch.de/rezepte/1217171227283184/Nuss-Nougat-Pralinen.html

KOKOS-SCHOKO PRALINEN

Zutaten (ergibt ca. 30 Stück)

Zubereitung

Arbeitszeit: ca. 20 Min. Ruhezeit: ca. 1 Std.

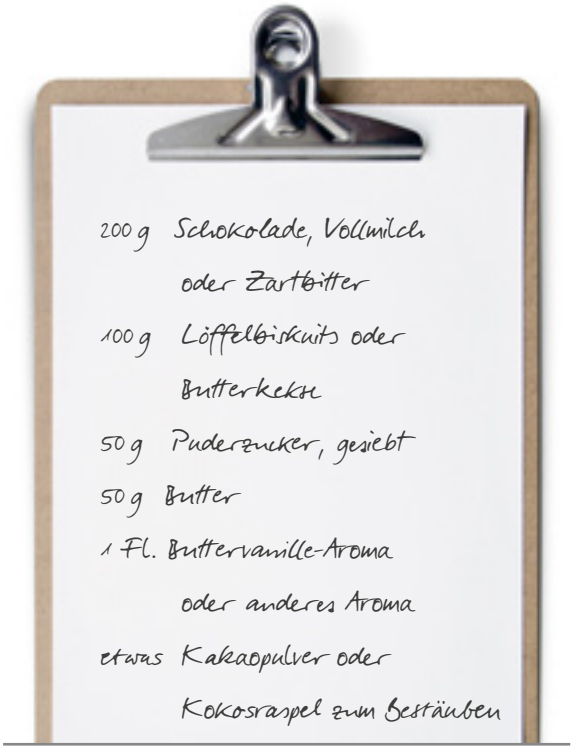
Die Sahne mit der Butter erwärmen u. die Schokolade darin schmelzen. Dann die Kokosraspeln rein und alles mit dem Mixer verkneten.

Die Masse ist flüssig, nicht erschrecken! Aber wenn sie im Kühlschrank war, so etwa 1 Stunde, ist die Masse genau richtig um sie zu verarbeiten.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr beim Kugeln formen jeweils eine halbe Mandel mit rein tun. Anschließend die Kugel in den Kokosraspeln wälzen u. im Kühlschrank lagern.

http://www.chefkoch.de/rezepte/898331195222777/Raffaello-Pralinen.html

SCHOKOKÜGELCHEN



Zubereitung

Arbeitszeit: 15 min Ruhezeit: 15 min

Die Kekse in einem Gefrierbeutel mithilfe eines Nudelholzes zerbröseln. Die Butter schmelzen. Das Aroma gleich in die Butter einrühren, damit sich alles gleichmäßig verteilt. Die Schokolade langsam in einem Wasserbad erhitzen. Wenn die ganze Schokolade geschmolzen ist, die zerbröselten Kekse, den Puderzucker sowie die Butter unterrühren und das Ganze zum Abkühlen für 10 Minuten in den Kühlschrank stellen. Mit einem Löffel die Masse portionieren, etwas zusammendrücken und kleine Kügelchen zwischen den Handflächen formen. In Kakaopulver oder Kokosraspeln wälzen und jeweils in einem Pralinenförmchen abkühlen lassen.

Man kann sehr viel experimentieren - ob mit der Schokolade, dem Aroma oder zusätzlichen Inhalten wie zum Beispiel Krokant.

Quelle: http://www.chefkoch.de/rezepte/2058601333018067/Pralinen-selbstgemacht.html

SCHNEEBÄLLE

Zutaten (ergibt ca. 30 Stück)

Zubereitung
Arbeitszeit: 20 min Ruhezeit: 1 h

Die gesamte Schokolade im Wasserbad schmelzen. Butter mit einer Prise Salz und 400 g Mandeln/Haselnüssen so gut es geht vermengen. Die geschmolzenen Schokolade nach und nach unterrühren und alles zu einer Masse verarbeiten. Die restlichen geriebenen Mandeln/Haselnüsse unterrühren. Die Gewürze nach Belieben hinzufügen. Zwischendurch evtl. abschmecken.

Alles gut verrühren und für eine Stunde in den Kühlschrank stellen. Kokosraspel in eine Schüssel geben und etwas Backpapier auslegen. Anschließend mit einem Teelöffel keine Stücke abstecken und Kugeln formen. Die Kugeln durch die Kokosraspel rollen und auf das Backpapier legen.

SCHOKOCROSSIE-PRALINEN

Zubereitung
Arbeitszeit: 20 min Ruhezeit: 1 h

Schokolade in kleine Stücke brechen und in eine Schüssel geben. Die Hälfte der Schokolade im Wasserbad schmelzen. Wenn alles vollständig geschmolzen ist, die restliche Schokolade unterrühren, bis eine gleichmäßige Masse entstanden ist.

Die Cornflakes unter die Schokoladenmasse rühren. Mit einem Teelöffel kleine Häufchen der Masse auf ein Stück Backpapier setzen. Nach etwa einer Stunde sind die Schokocrossie-Pralinen fest und können gegessen werden.

Das Grundrezept kann beliebig verändert werden. Es ist nur zu beachten, dass auf 200 g Schokolade 100g Trockenzutaten nötig sind, damit die Pralinen gelingen. Wie wäre es zum Beispiel mit sommerlichen Kokoscrossie-Pralinen? Mit 200 g weißer Schokolade, 20 g Kokosraspel, 20 g Cranberries und 60 g Cornflakes zaubert ihr eine völlig neue Variante der belibeten Süßigkeit.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Film zum Thema Kinderarbeit in der Schokoladenproduktion (siehe Filmliste)
- Supermarktrallye oder Umfrage zu Kinderarbeit
- weitere Produkte näher betrachten, die mit Kinderarbeit hergestellt wurden
- Verpackungen für die Pralinen basteln und das Thema „Verpackungen“, Plastik etc. thematisieren

SUPERMARKT-RALLYE

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen kaufen in Gruppen die Zutaten für die Methode „Burgerquiz und vegetarische Burger“ selbst ein und füllen dabei ihren Laufzettel aus. Die hier erklärte Supermarkt-Rallye ist daher nur direkt vor dem „Burgerquiz“ sinnvoll.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen befassen sich mit den Inhaltsstoffen und der Herkunft verschiedener Lebensmittel. Sie lernen außerdem Begriffe wie „tierische Produkte“, „fair“ oder „vegan“ kennen.

Vorbereitung

Die Laufzettel wurden ausgedruckt und die benötigten Zutaten zur Burgerherstellung grob kalkuliert, sodass alle Teilnehmenden am Ende einen Burgen bekommen. (siehe Rezept unter „Burgerquiz und vegetarische Burger“). Die Fachkraft hat sich zuvor überlegt, welche Gruppe welche Zutaten einkauft, sodass bei der Burgerherstellung nicht zu viele oder zu wenige Zutaten vorliegen.

Gruppengröße	Ab 4 - 16 Personen
Zeitrahmen	60 - 90 Minuten
Altersempfehlung	Ab 8 Jahren (im Beisein einer Fachkraft oder älteren Teilnehmer*innen in gemischten Gruppen)
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	ein ausgedruckter Laufzettel pro Gruppe, Stoffbeutel für jede Gruppe zum Transport des Einkaufs, Geld für die Zutaten

Durchführung

Die Teilnehmenden werden in gleichstarke Gruppen eingeteilt. Jüngere Teilnehmer*innen sollten mit älteren Teilnehmer*innen in einer Gruppe spielen, um nicht im Nachteil zu sein.

Die Gruppen bewegen sich frei um Supermarkt, um alle Produkte zu finden und den Zettel auszufüllen. Den Kindern und Jugendlichen wir erklärt, dass sie, um gemeinsam Burger herstellen und essen zu können, zuerst einkaufen gehen müssen. Dazu bekommen sie einen Zettel, auf dem sie die benötigten Zutaten finden. Die zu kaufenden Zutaten sind in der ersten Spalte mit einem Kreuz durch die Fachkraft gekennzeichnet worden. Was die einzelnen Gruppen kaufen kann sich unterscheiden, da zum Beispiel keine vier Packungen Haferflocken benötigt werden. In die leere Spalte kann die Fachkraft ggf. Mengenangaben ergänzen, damit keine Verwirrung entsteht.

Die Teilnehmenden finden auf dem Zettel noch eine Reihe von Fragen und Aufgaben neben den zukaufenden Produkten, welche in der Spalte „Antwort“ zu beantworten sind. Die Gruppe, die einen komplett ausgefüllten Zettel mit korrekten Angaben vorweisen kann und allen Kochzutaten beisammen hat, gewinnt die Supermarkt-Rallye. Die Teilnehmenden können auch darauf hingewiesen werden, dass sie nach Möglichkeit Bio-Produkte kaufen sollen. Das Angebot des Supermarktes sollte vorher von der Fachkraft überprüft werden.

Die Supermarkt-Rallye kann auch mit einer von der Fachkraft selbst erstellten Tabelle und anderen Produkten und Fragen durchgeführt werden. Zum Beispiel mit dem Schwerpunkt auf Süßigkeiten und fairer Schokolade, als Vorbereitung auf die Methode „Pralinienmanufaktur“.

Auswertung

Nach dem Spiel können folgende Fragen gestellt werden:

- Was hat euch besonders überrascht?
- War es schwer, die Liste auszufüllen?
- Welche Frage/Aufgabe war besonders schwierig zu erfüllen?
- Was ist denn ein regionales Produkt?
- Was versteht man unter tierischen Bestandteilen/Produkten? Welche fallen euch ein?

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- Methode „Cocktails mixen“
- Methode „Verkostung“
- Informationen zu Fairtrade: www.fairtrade-deutschland.de
- Informationen zu verschiedenen Qualitätssiegeln: www.label-online.de
- Smartphone-App „CodeCheck“ ausprobieren, um Lebensmittel im Supermarkt auf Inhaltsstoffe zu überprüfen

nur Produkte mit X kaufen		Frage/Aufgabe	Antwort
		Was sind die ersten 3 Inhaltstoffe, in **Burgerbrötchen**, oder anderen verpackten Brötchen, die sich für Burger eignen?	
		Worin sind **Haferflocken** verpackt?	
		Welche Kräuter gibt es (außer **Petersilie**) noch zu kaufen? Zählt höchstens drei weitere auf.	
		Wie viel wiegt eine **große Zwiebel**?	
		Aus welchen Ländern kommen die verschiedenen Sorten **Tomaten**, die es hier im Supermarkt gibt?	
		Wie viele Inhaltsstoffe stehen auf dem Etikett der **Gemüsebrühe**? Sucht euch eine Sorte aus.	
		Wie viele Sorten **Butter** gibt es hier zu kaufen?	
		Welche verschiedenen Sorten von **Eiern** kann man hier im Supermarkt kaufen?	
		Welche verschiedenen **Öle** gibt es zu kaufen, mit denen man braten kann?	
		Ist im **Ketchup** etwas drin, das aus Tieren gewonnen, oder mit Hilfe von Tieren hergestellt wird?	

VERKOSTUNG

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen verkosten konventionelle, vegane und faire Produkte sowie Bio-Produkte, ohne zu wissen welche Produkte konventionell, bio, fair oder vegan sind. Sie bewerten die einzelnen Lebensmittel mit Punkten und erstellen ein Ranking.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen erkennen, dass vegan nicht eklig schmeckt und auch bio-faire Süßigkeiten eine leckere Alternative zu konventionellen Produkten sein können. Sie verstehen, dass in einigen Markenprodukten mit Zusatzstoffen gearbeitet wird, die den Geschmack künstlich „verbessern".

Vorbereitung

Die Bewertungsbögen (vorgefertigte oder individualisierbare) wurden ausgedruckt, die Produkte, in der abgeschlossenen Küche, auf Tellern vorbereitet und mit Nummern (siehe Bewertungsbogen) gekennzeichnet. Unter den Tellern kleben Zettel, auf denen notiert ist worum es sich bei dem jeweiligen Produkt handelt.

Bei Produkten, von denen im Bewertungsbogen drei Varianten angegeben sind, kann zwischen konventionell, bio und vegan unterschieden werden. Bei Produkten mit zwei Varianten ist eine Unterscheidung zwischen bio und konventionell sinnvoll. Auch Markenprodukte können eingesetzt werden, um einen Vergleich zwischen Gewohntem und Alternative zu haben. Die Liste kann von Fachkräften allerdings, je nach Schwerpunkten und Präferenzen, beliebig verändert und erweitert werden. Für eigene Ideen kann auch die individualisierbare Liste verwendet werden.

Optional kann auch der Preis pro Packung mit angegeben werden. Besonders bei älteren Teilnehmer*innen, die mit dem „viel höheren" Preis von Bioprodukten argumentieren, bietet sich diese Zusatzinformation an.

Die Teilnehmenden sollten nicht gerade erst gegessen haben, damit sie überhaupt motiviert sind mehrere Produkte zu kosten.

Durchführung

Den Teilnehmenden dürfen die Küche, die zuvor verschlossen war, betreten und ihnen wird erklärt, dass sie sich durch die Produkte kosten und Punkte von 1 (überhaupt nicht gut) bis 10 (sehr, sehr gut) für jedes Produkt vergeben dürfen. Die Fachkraft kann zuvor erklären, dass es sich bei einigen Produkten um Bioqualität, sowie vegane und faire Lebensmittel, aber auch Markenartikel handelt.

Die Teilnehmenden können aber auch ohne diese Information verkosten, um nach dem Probieren einen Aha-Effekt zu haben. Die Teilnehmenden erhalten je einen Bewertungsbogen und probieren sich durch die angebotenen Leckereien, die die Fachkraft nach und nach zum Kosten herausgibt, um nicht mit dem Angebot zu überfordern und den Überblick zu gewährleisten. Die Kinder und Jugendlichen notieren die Punktzahlen für die einzelnen Lebensmittel auf ihren Listen. Die Fachkraft stellt sicher, dass nicht unter die Teller geschaut wird.

Gruppengröße	Ab 2 - 15 Personen
Zeitrahmen	40 Minuten
Altersempfehlung	Ab 6 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Produkte zum Verkosten (siehe Bewertungsbogen Ein ausgedruckter Bewertungsbogen pro Person, Klebezettel

Es folgt eine Auswertung der Punkte. Die Gesamtpunktzahl (aller Teilnehmenden zusammengenommen) jedes Produkts wird auf einem Zettel notiert und zu dem jeweiligen Teller gelegt, sodass die Teilnehmenden die Gesamtbewertung gut sehen können. Im Anschluss erfolgt, durch das umdrehen der Teller, die Auflösung. Das Umdrehen der Teller kann auch nach und nach erfolgen, sodass der Fokus immer nur auf einem Produkt liegt.

Hinweise zum Einkauf der Produkte

Da es in der Methode in erster Linie darum geht, den Teilnehmenden auch Produkte vorzustellen, die sie noch nicht kennen, kann das eine oder andere Produkt auch im Bioladen oder einem Reformhaus gekauft werden. Möchte die Fachkraft den Fokus allerdings auf Produkte legen, zu denen die Kinder und Jugendlichen selbst leichten Zugang haben, können zahlreiche Artikel (fair, bio, vegan) auch aus Supermarktketten wie REWE oder Kaufland bezogen werden. Es kann auch eine Auswahl aus Bioläden und Supermarktketten bereitgestellt werden. Es empfiehlt sich in diesem Fall, die Bezugsquelle ebenfalls auf den Zetteln unter den Tellern zu notieren. Auch Markenartikel können gut als Vergleich genutzt werden, da die Kinder und Jugendlichen diese meist kennen.

Um die Verkostung noch etwas spannender und interessanter zu gestalten, kann eine Art Show inszeniert werden. Eine Jury vergibt Punkte für die Produkte und legt ihre Bewertung nach und nach offen. Die Fachkraft kann hier als Moderator*in wirken.

Auswertung

Nach der Verkostung können folgende Fragen gestellt werden:

- Was hat euch beim Auflösen besonders überrascht?
- Gab es ein Produkt, das euch überhaupt nicht geschmeckt hat?
- Würdet ihr bestimmte Produkte, die ihr eben probiert habt, auch beim Einkauf (mit euren Eltern) kaufen?

Was heißt eigentlich bio/fair/vegan?

Wenn Preise mit angegeben worden sind: Wie sieht es mit dem Preisunterschied aus? Ist bio/fair/vegan immer sehr viel teurer?

Warum schmecken euch bestimmte Marken- oder Discountprodukte besser? Woran könnte das liegen? (Hier kann auf Inhaltsstoffe wie Glutamat eingegangen werden, um Bewusstsein für die Zusätze in den Produkten zu wecken.

Kennt ihr die App „CodeCheck“? (Mit dieser Smartphone-App können Lebensmittel, Kosmetika und andere Produkte auf Inhaltsstoffe geprüft werden. Dazu muss nur der Barcode gescannt werden.)

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- Methode „Cocktails mixen“
- Methoden „Supermarkt-Rallye“ und „Burgerquiz und vegetarische Burger“
- Methode „Tier-Puzzle“
- Informationen zu Fairtrade: www.fairtrade-deutschland.de
- Wer verdient was? Kostenanteil des Rohkakaos je Tafel Schokolade – Vergleich zwischen konventionell und fair: https://www.fairtrade-deutschland.de/fileadmin/DE/mediathek/pdf/fairtrade_unterrichtseinheit_kakao.pdf (Seite 7)
- Informationen zu verschiedenen Qualitätssiegeln: www.label-online.de

Produkt	Bewertung von 1 - 10
Schokoaufstrich 1	
Schokoaufstrich 2	
Schokoaufstrich 3	
Keks 1	
Keks 2	
Keks 3	
Milch 1	
Milch 2	
Milch 3	
Chips 1	
Chips 2	
Apfel 1	
Apfel 2	
Käse 1	
Käse 2	
Saft 1	
Saft 2	
Saft 3	

Punktevergabe:

1 = sehr, sehr schlecht
2 = schlecht
3 = nicht so gut
4 = geht so
5 = ganz okay
6 = ganz gut
7 = gut
8 = sehr gut
9 = sehr, sehr gut
10 = extrem lecker

Produkt	Bewertung von 1 - 10

Punktevergabe:

1 = sehr, sehr schlecht
2 = schlecht
3 = nicht so gut
4 = geht so
5 = ganz okay
6 = ganz gut
7 = gut
8 = sehr gut
9 = sehr, sehr gut
10 = extrem lecker

TIERPUZZLE

nur mit der Methodenbox durchführbar

Kurzbeschreibung

Die Übung wirft anhand eines Puzzles einen Blick auf die Tierhaltung. Die Jugendlichen ordnen den Tieren ihre jeweilige Lebenserwartung in Freiheit und in Haltung zu.

Ziel

Ziel der Übung ist es, die Jugendlichen zum Nachdenken über ihr Essverhalten anzuregen und die Auswirkungen auf Tiere und Natur zu begreifen.

Vorbereitung

Die Puzzlekarten sind ausgedruckt. Es müssen nicht alle Beispiele genommen werden. Bei einer großen Anzahl von Jugendlichen können die Puzzlekarten auch doppelt oder dreifach ausgedruckt und das Puzzle in Kleingruppen durchgeführt werden.

Durchführung

1. Zunächst wird den Jugendlichen das Puzzle erklärt.
2. Die Jugendlichen ordnen den Tieren ihre Lebenserwartung zu. Zum einen die Lebenserwartung, wenn die Tiere in Freiheit leben. Zum andern die Lebenserwartung, wenn die Tiere in Haltung leben.
3. Wenn die Jugendlichen fertig sind, wird aufgelöst und ausgewertet.

Auswertung

In der Auswertung können folgende Fragen verwendet werden:

- War es schwierig oder leicht, die Zahlen zuzuordnen?
- Was hat euch überrascht?
- Geht ihr selbst einkaufen? Wisst ihr, woher die tierischen Produkte kommen?
- Welche Produkte kennt ihr, die aus Tieren und tierischen Erzeugnissen gemacht sind bzw. in denen tierische Erzeugnisse drin sind?

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	15 Minuten
Altersempfehlung	Ab 8 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Puzzlekarten*, Bilder „bekannte vegane Persönlichkeiten“*

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Filme schauen, z.B.

„Samsara“
(https://www.youtube.com/watch?v=k56NBsZXjr8)

„Die Meatrix“
(https://www.youtube.com/watch?v=Ois4a8UyBX8

https://www.youtube.com/watch?v=4Q0H9osRKCw&index=18&list=PLC67A0360375EEA96

- Vegane Brotaufstriche selber machen
- Rallye durch den Supermarkt und schauen, in welchen Produkten überall tierliche Erzeugnisse drin stecken
- Jugendlichen „bekannte Persönlichkeiten“ vorstellen, die sich vegan ernähren, z.B. Sportler_innen, Musiker_innen, Schauspieler_innen..
- Interview mit dem Triathlet Brendan Brazier

http://www.spiegel.de/gesundheit/ernaehrung/vegan-ironman-brendan-brazier-hat-extremleistungen-vollbracht-a-923358.html

| einige ausgedruckte Bilder von „bekannten veganen Persönlichkeiten“ liegen der Box bei.

Hintergrundinformation

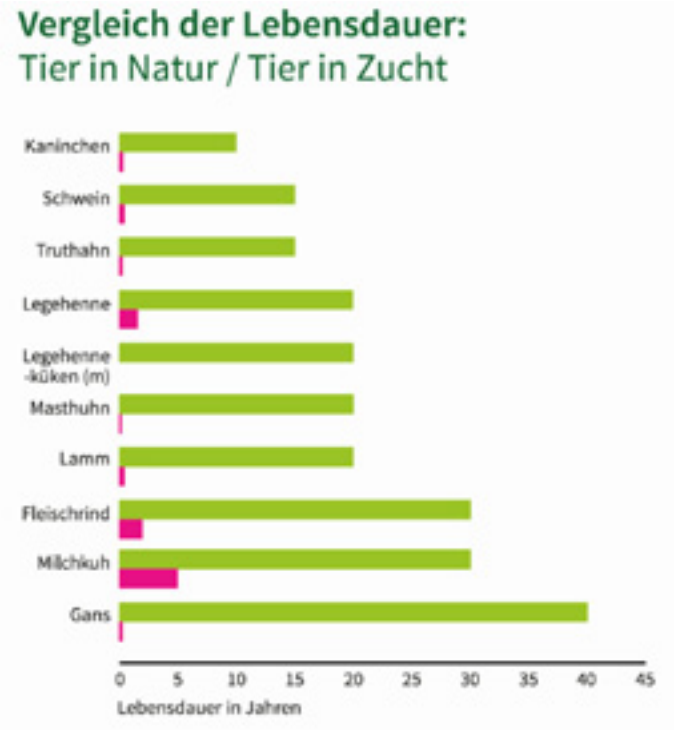
- Zahl der Vegetarier_innen und Veganer_innen hat weltweit in den vergangenen zwei Jahrzehnten stetig zugenommen
- Deutschland: aktuell rund 7 Millionen Vegetariern und Vegetarierinnen ▶ mehr als eine Verfünfzehnfachung innerhalb von 20 Jahren ▶ Darunter derzeit ca. 700.000 Veganer
- Zahl der Vegetarier_innen weltweit: eine Milliarde
- Indien führend mit, je nach Quellenlage, 20 bis 40 Prozent der Gesamtbevölkerung, bis zu 200 Millionen Menschen. ▶Dort ist es Angehörigen bestimmter Kasten verboten Fleisch zu essen.

Quelle: http://www.sueddeutsche.de/leben/vegane-ernaehrung-vs-fleischkonsum-jetzt-haben-wir-den-salat-1.1601837 (Artikel vom 15.Februar 2013)

Auflösung Puzzle

Tier	Lebenserwartung in Jahren	
	in Freiheit	in Haltung
Kaninchen	10	10-12 Wochen
Schwein	15	0,5
Truthahn	15	2-3 Monate
Legehenne	20	1,5
Legehenne-küken ♂	20	maximal einige Stunden
Masthuhn	20	5-6 Wochen
Lamm	20	maximal 0,5
Fleischrind	30	maximal 2
Milchkuh	30	4-5
Gans	30-40	einige Monate

Quelle: https://vebu.de/tiere-umwelt/massentierhaltung-ausbeutung-von-tieren/nutztiere-reduktion-natuerliche-lebenserwartung/



Thema **Textilien**

BILDER RATEN – WAS IST DENN DAS?

nur mit der Methodenbox durchführbar

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen erraten verschiedene Bilder, die nach und nach aufgedeckt werden und reflektieren das, was sie darauf sehen.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen lernen verschiedene Aspekte von Mode und Textilproduktion kennen.

Vorbereitung

Die Fachkraft bereitet die Technik vor und kennt die Bilder bereits, um auf Fragen reagieren und Hinweise geben zu können.

Gruppengröße	Ab 4 Personen
Zeitrahmen	30 Minuten
Alter	Ab 10 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Beamer, Laptop Präsentation auf USB-Stick* (diese Methode kann wirklich nur mit der Box durchgeführt werden)

Durchführung

Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen eingeteilt, die gegeneinander spielen. Es gewinnt die Gruppe, die die meisten Bilder richtig erraten kann. Die Fachkraft klickt und deckt dadurch die Bilder nach und nach damit auf. Die Gruppen raten was sie auf den Bildern sehen. Die Gruppe, die ein Bild richtig errät, bekommt einen Punkt.

Während oder nach der Durchführung können folgende Fragen durch die Fachkraft gestellt werden:

- Wo könnte das sein?
- Was genau ist das, was wir da sehen/was da passiert?
- Was könnte das mit uns zu tun haben?
- Wie viele Jeanshosen/Shirts/Pullover habt ihr eigentlich? Wisst ihr das?

Die Fachkraft kann den Teilnehmenden Hintergrundinformationen zu den einzelnen Bildern geben, wenn diese aufgedeckt sind. Unter „Links und Hintergründe“ gibt es einige Hinweise dazu, worüber man in der Gruppe sprechen kann.

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- Textil-Upcycling
- Textildruck
- Kleidertauschparty organisieren: Die Kinder und Jugendlichen bringen Kleidung mit, die sich nicht mehr tragen, die aber noch unbeschädigt und tragbar ist.

  In der Einrichtung werden Leinen gespannt, auf die die Teile gehängt werden können. Jede/r kann sich nun wegnehmen, was er/sie gern tragen möchte.

Links und Hintergründe zu den einzelnen Bildern

Bild 001 Model auf dem Laufsteg; Thema: Allgemeines zur Geschichte der Mode: https://de.wikipedia.org/wiki/Mode

Bild 002 Näherinnen in Bangladesch; Thema: Arbeitsbedingungen in der Textilproduktion http://www.handelsblatt.com/unternehmen/handel-konsumgueter/gipfel-der-textilbranche-bangladesch-das-dilemma-der-naeherinnen-von-dhaka/19443666.html

Bild 003 Adidas; Thema: teure Marken lassen billig produzieren http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/adidas-sportlich-im-akkord-1.2987550

Bild 004 Baumwollfeld; Thema: die sehr wasserintensive Baumwollpflanze wird teilweise in Ländern angebaut, in denen es sehr trocken ist und künstliche Bewässerung an den natürlichen Wasserreserven zehrt http://virtuelles-wasser.de/baumwolle.html

Bild 005 Jeans; Thema: die Geschichte der berühmtesten Arbeitshose der Welt http://www.baumwollseite.de/Baumwolle/jeans.html

Bild 006 Kleiderspende; Thema: Was tun, wenn man Kleidung nicht mehr möchte?

Bild 007 Kleidung einer muslimischen Frau/Kopftuch; Bild 008 traditioneller Kimono einer Frau in Japan; Bild 009 Frauen im Dirndl;

mögliche Themen: Menschen kleiden sich überall unterschiedlich; Was ist denn modisch?; Klischees: Tragen alle Frauen in Japan Kimonos und alle in Deutschland Dirndl?

Bild 010 H&M; Thema: Shirts für 5 €? Die Folgen der Billigmode: Produktion in Billiglohnländern und unzufriedene Mitarbeiter*innen in Deutschland http://www.zeit.de/2017/29/h-und-m-mitarbeiter-betriebsrat-kuendigung-arbeitsbedingungen

Bild 011 Stricken; Bild 012 Nähmaschinenkopf; Thema: Selbstgemacht! Wer von euch kann stricken, häkeln oder nähen?

Bild 013 Primark; Thema: Billigmode, Wo geht ihr einkaufen?

Bild 014 Schnipsel im Pulli; Thema: Nervt der euch auch so?; Welche Infos findet man darauf?

Bild 015 SALE; Thema: Warum kaufen wir eigentlich? Animiert uns Werbung/SALE?

Bild 016 Shopping/Shoppingtüten

Bild 017 Textillabel: Thema: Öko-Mode/faire Mode

http://www.siebenblau.de/epages/61896147.sf/de_DE/?ObjectPath=/Shops/61896147/Categories/Wissenswertes/%22%C3%9Cber%20Textil-Label%22

A, B ODER C?

Kurzbeschreibung
Die Kinder und Jugendlichen

Ziel
Die Kinder und Jugendlichen

Vorbereitung
Die Fachkraft legt die Lichtschläuche aus und platziert darin jeweils eine der ABC-Karten. So, dass ein Spielfeld (ähnlich dem der Sendung „1, 2 oder 3“ des ZDF) entsteht, auf dem die Teilnehmenden hin und her springen, bis sie sich für eine finale Antwort entscheiden. Die Fragen liegen der Fachkraft ausgedruckt vor.

Gruppengröße	Ab 9 Personen
Zeitrahmen	10 - 20 Minuten
Alter	Ab 10 Jahren
Materialien	Lichtschläuche, ABC-Karten Ausgedruckte Quizfragen für die Fachkraft, Musikboxen und Laptop

* Materialien sind in der Box enthalten.

Durchführung
Die Teilnehmenden werden in drei Gruppen eingeteilt, die gegeneinander antreten. Die Fachkraft liest eine der Fragen vor und gibt den Kindern und Jugendlichen Zeit sich zu entscheiden. Mit den Worten „A, B oder C? Letzte Chance…“ Endet die Bedenkzeit und alle müssen sich für eines der Felder entschieden haben. Die Gruppen, die richtig stehen (oder überwiegend richtig, wenn nicht alle die gleiche Wahl getroffen haben) bekommen einen Punkt. Musik im Hintergrund kann die Stimmung erheblich auflockern.

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss
- Kleiderschrankinventur
- Textildruck
- Kleidertauschparty organisieren: Die Kinder und Jugendlichen bringen Kleidung mit, die sich nicht mehr tragen, die aber noch unbeschädigt und tragbar ist.

  In der Einrichtung werden Leinen gespannt, auf die die Teile gehängt werden können. Jede/r kann sich nun wegnehmen, was er/sie gern tragen möchte.

QUIZFRAGEN

Welches Bekleidungsgeschäft ist nach einer Kundenumfrage in Deutschland das beliebteste?

A Kik

B C&A

C Zara

(Im Jahr 2017 hatten rund 41,1 Prozent der deutschsprachigen Bevölkerung ab 14 Jahre in den letzten 6 Monaten bei C&A eingekauft. Auf dem zweiten Platz landete H&M.) Quelle: https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171497/umfrage/in-den-letzten-6-monaten-besuchte-bekleidungsgeschaefte/

Die beliebten Ugg Boots sind inspiriert von Schuhen, die für eine bestimmte Sportart genutzt wurden. Sie wurden durch die Sportler erst populär. Welche Sportart könnte das sein?

A Surfen à Wettkampfsurfer nutzen in den 60ern solche Schuhe, um ihre Füße warm zu halten.

B Handball à Es handelt sich bei Ugg Booty um klassische Handballschuhe, wie sie auch heute noch genutzt werden.

C Skatboarding à Ugg Boots dienten Skatern als Schutz ihrer Knöchel. Der dicke Schuh sollte Brüche verhindern.

Quelle: http://www.maedchen.de/fashion/mode-quiz

Wie wird eine Mischung aus Jeans und Leggins genannt?

A Leggers

B Jeggins

C Jeanslegs

Quelle: http://www.maedchen.de/fashion/mode-quiz

Wie lange kann die Schicht einer Näherin in Bangladesch gehen?

A maximal bis 16 Uhr nachmittags

B maximal bis 20 Uhr am Abend

C auch mal bis 3 Uhr morgens

Quelle: https://www.bmz.de/de/themen/textilwirtschaft/hintergrund/index.html

Was heißt DIY?

A Dinge selbst herstellen/machen

B Dinge mit anderen teilen

C Dinge wegwerfen

Wann war der berühmte Minirock populär?

A Um 1900, zu der Zeit in der „Sherlock Holmes“ spielt. Passt ja auch perfekt ins Viktorianische Zeitalter.

B Um 1960, zur Zeit von Elvis Presley. Passt ja auch super zum Rock `n´ Roll.

C Um 2000, zur Zeit von Britney Spears. Die Popsängerin machte den Trend als erste vor.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Minirock

Welches dieser Länder gehört zu denen, in denen viele der Kleidungsstücke genäht werden, die es bei uns in den Läden gibt?

A Bangladesch

B Frankreich

C Peru

Auch in vielen anderen Ländern -wie Indien, China, Pakistan, aber auch Polen und Tschechien werden Kleidungsstücke u.a. für den deutschen Modemarkt genäht. Bangladesch ist jedoch ein besonders bekanntes Beispiel, da die dortigen Fabrikeistürze vor einigen Jahren durch die Medien gingen und vielen Konsument*innen die Augen öffneten. Quelle: http://www.saubere-kleidung.de/index.php/laender/bangladesch

Was, das es in Deutschland kaum gibt, braucht die Baumwollpflanze, um gut zu wachsen?

A Eine bestimmte Käfersorte, die die Blüten bestäubt.

B Eine ganz besondere Art von Lehmboden.

C Eine große Menge an Sonne und Hitze.

Viel Sonne und viel Wasser sind das, was die Baumwollpflanze braucht. In vielen Anbauländern ist es sehr warm und sonnig, aber das Wasser ist in diesen Ländern häufig knapp. Die durstige Pflanze sorgt mit ihrem Wasserbedarf für jede Menge Probleme in z.B. der Wasserversorgung der Bevölkerung. Quelle: https://www.youtube.com/watch?v=lYqV8yEeB38

Was heißt Upcycling?

A im Discounter einkaufen

B aus alten Dingen neue machen

C das Wort gibt es nicht

Wie viele Menschen arbeiten weltweit in der Textil- und Bekleidungsbranche?

A 600

B 60.000

C 60 Mio

Quelle: https://www.bmz.de/de/themen/textilwirtschaft/hintergrund/index.html

Die Löhne, die in der Textilbranche gezahlt werden reichen häufig nicht aus, um…

A Miete und Essen zu zahlen.

B Schulbesuche für die Kinder zu zahlen.

C ärztliche Versorgung zu zahlen.

Quelle: https://www.bmz.de/de/themen/textilwirtschaft/hintergrund/index.html

TEXTIL-UPCYCLING - AUS ALT MACH NEU

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen machen aus ihren alten Kleidungsstücken neue Gebrauchsgegenstände, oder werten die alten Kleider auf und entwerfen ihre eigene DIY-Fashion.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen lernen Möglichkeiten zu Wieder- und Weiterverwendung ihrer alten Kleidungsstücke kennen und werden selbst kreativ.

Vorbereitung

Die Fachkraft sucht passende Ideen aus den Vorschlägen (siehe Links) aus und beschafft das nötige Material. Die Fachkraft probiert die Upcycling-Ideen vorher selbst aus, damit diese den Teilnehmenden erklärt und gezeigt werden können.

Durchführung

Die Teilnehmenden bringen alte T-Shirts mit in die Einrichtung und können sich für verschiedene Upcycling-Ideen entscheiden. Die Fachkraft macht verschiedene Upcycling-Varianten vor und unterstützt die Teilnehmenden bei der Umsetzung. Das Umgestalten von Shirts kann zum Bespiel auch mit Textilmalerei verbunden werden. Auf Internetseiten wie youtube.de, pinterest.com, smarticular.net und utopia.de gibt es zahlreiche Upcycling-Ideen. Ein paar leicht umsetzbare Ideen sind unter den Links zu finden.

Hinweise für die Arbeit mit jüngeren Teilnehmenden

Für jüngere Teilnehmer*innen gibt es jede Menge einfacher und schneller Upcycling-Varianten. Textildruck, das Aufbügeln von Bügelbildern oder das Verschönern von alten Textilien mit Textilmalstiften sind nur einige Beispiele. Kompliziertere Näh- und Stickarbeiten sind nicht zu empfehlen.

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- Kleiderschrankinventur
- Textildruck
- Kleidertauschparty organisieren:
  Die Kinder und Jugendlichen bringen Kleidung mit, die sich nicht mehr tragen, die aber noch unbeschädigt und tragbar ist. In der Einrichtung werden Leinen gespannt, auf die die Teile gehängt werden können. Jede/r kann sich nun wegnehmen, was er/sie gern tragen möchte.

Gruppengröße	Ab 1 Personen
Zeitrahmen	30 - 90 Minuten
Alter	Ab 7 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	alte T-Shirts + Ersatz-Shirts, falls was schief läuft **zum Besticken:** Stickrahmen, Stickgarn, Sticknadeln, abwaschbarer Markierstift/Schneiderkreide, Muster und Ideen **zum Umgestalten:** (verschiedene Varianten, ohne Nähen): Schere, Lineal, Klebeband, abwaschbarer Markierstift/Schneiderkreide, dickeres Kordelband **Filzapplikationen aufnähen:** Filzplatten aus dem Bastelladen, Nadel und Faden

Links

T-Shirts umgestalten (ohne Nähen):
https://www.youtube.com/watch?v=L0lLFlUU8TY

Shirts und andere Kleidungsstücke mit kleinen Stickereien aufpeppen:
http://www.fashiontamtam.com/upcycling-jeanshemd-mit-stickerei-pimpen/

https://lindaloves.de/diy-pinguin-auf-shirt-aufsticken/

Shirts zu Einkaufstaschen machen (ohne Nähen):
https://www.smarticular.net/in-7-minuten-machst-du aus-alten-t-shirts-coole-einkaufsbeutel/

Filzapplikationen aufnähen:
http://www.kunecoco.de/2017/01/diy-jutebeutel-filz-fuchs.html?m=1

Einkaufsnetz aus Shirt machen:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=42&v=jABYISSkqKc

TEXTILDRUCK

Kurzbeschreibung

Mit Hilfe eines „Globingos“ und/oder einer „Inventur im Kleiderschrank“ werden die Jugendlichen auf das Thema Textil eingestimmt. In dem „Globingo“ suchen die Jugendlichen mit einem Laufzettel Personen, auf die die Aussagen auf dem Zettel zutreffen. In der „Inventur im Kleiderschrank“ machen sich die Jugendlichen Gedanken darüber, welche Kleidungsstücke sie in ihrem Kleiderschrank haben und tauschen sich dazu aus. Im Anschluss bedrucken die Jugendlichen ihre mitgebrachten T-Shirts mit Hilfe von (selbst hergestellten) Schablonen.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	2 Stunden
Alter	Ab 10 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Kopierte Laufzettel für das Globingo Textil, Kopierter Inventur im Kleiderschrankbogen **Für den Textildruck:** fertige Schablonen* oder Motive (aufgezeichnet, ausgedruckt), T-Shirt o.ä., Stoffmalfarbe*, Pinsel* und/ oder Schwamm/Schaumstoff*, Glas, Wasser und Papiertücher (falls mit Schwamm gearbeitet wird), Unterlage (Pappe, altes Heft, Zeitung, Plastiktüte...), Bügeleisen **Wenn die Schablonen selbst hergestellt werden zusätzlich:** Klebefolie (z.B. Bucheinbandfolie), Permanentmarker, Klebestreifen (zum Fixieren der Folie), Skalpell*, Schere, evtl. Blaupapier* und Klebestift* (um das Motiv auf die Folie zu übertragen)

Ziel

Ziel der Aktion ist es, bei den Jugendlichen ein Bewusstsein für die Herkunft und die Herstellung unserer Textilien zu schaffen und sie zum Upcyceln von Produkten anzuregen.

Vorbereitung

- Die Laufzettel für das Globingo sind kopiert.
- Der Inventur im Kleiderschrankbogen ist kopiert.
- Die Materialien für den Textildruck liegen bereit.

Bei Bedarf kann auf einem Rechner (mit Beamer) eine Anleitung zum Textildruck gezeigt werden, z.B.

https://www.youtube.com/watch?v=Og1_T9auKGE

Durchführung

1. „Globingo“

Allen Jugendlichen wird zunächst der Ablauf beschrieben, dann beginnt das Spiel. Alle Jugendlichen erhalten einen Globingo-Laufzettel. Jede*r geht für sich mit dem Zettel in der Hand frei im Raum umher, liest die Aussagen auf dem Zettel und sucht sich eine Person, von der er / sie denkt, dass diese Person auf eine Aussage des Laufzettels zutrifft. Findet der/die Jugendliche eine Person, dann wird der Name der Person und deren Antwort in das betreffende Feld eingetragen. Danach sucht der/die Jugendliche eine weitere Person, auf welche eine Aussage auf dem Zettel zutrifft. Ein Name darf immer nur einmal auf jedem Zettel stehen. Ziel ist, eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe mit Personen zu finden, deren Namen in die Felder eingetragen werden. Wer zuerst fertig ist, ruft „Globingo!“

Variante
Wer zuerst überall einen Namen stehen hat, ruft „Globingo!“ und hat gewonnen.

Im Anschluss werden in einer Runde die herausgefundenen Namen und Antworten aufgelöst und es kann über die Aussagen auf dem Laufzettel und die Themenaspekte diskutiert werden.

Wer das „Globingo“ gewonnen hat, darf sich beispielsweise als Erste/r eine Schablone für den darauf folgenden Textildruck aussuchen.

2. „Inventur im Kleiderschrank“

Alle Jugendlichen erhalten einen Inventur im Kleiderschrankbogen, den sie ausfüllen. Im Anschluss werden die Inventurbögen gemeinsam durchgegangen und besprochen.

Kopiervorlage siehe nächste Seite.

Finde jemanden der / die …

… gern Klamotten shoppen geht. *Name:*	… schon einmal ein Kleidungsstück selbst hergestellt hat. *Name:* *Kleidungsstück:*	…Second Hand Klamotten besitzt. *Name:* *Second Hand Klamotten:*
… 3 Länder nennen kann, in denen Kleidungsstücke hergestellt werden. *Name:* *Länder:*	… nähen oder stricken kann. *Name:*	… 3 Stoffe nennen kann, aus denen Kleidung besteht *Name:* *Stoffe:*
… seine/ihre Kleidungsstücke schon einmal an andere (Geschwister, Freunde/-innen) weiter gegeben hat. *Name:* *Weitergegeben an:*	… weiß, was der Stone-Wash-Effekt bei Kleidung ist. *Name:* *Stone Wash Effekt:*	… letzten Monat nicht mehr als 2 Kleidungsstücke gekauft hat. *Name:*

1. Schätze, wie viele Kleidungsstücke du ungefähr in deinem Kleiderschrank hast.

.....

2. Ziehst du alle Sachen an?

- ○ ja
- ○ nein

3. Welche Kleidungsstücke magst du gar nicht und liegen ungenutzt in deinem Schrank bzw. ziehst du selten an?

.....

.....

4. Was sind deine Lieblingskleidungsstücke?

.....

5. Hast du selbst gemachte Kleidungsstücke in deinem Kleiderschrank?

- ○ ja
- ○ nein

6. Hast du Second-Hand Klamotten (auch von Geschwistern und Freund/-innen) in deinem Kleiderschrank?

- ○ ja
- ○ nein

7. Von welchen Kleidungsstücken träumst du und hättest sie gerne in deinem Kleiderschrank?

.....

.....

3. Textildruck

Wenn fertige Schablonen benutzt werden, dann weiter mit Punkt 3.3.

3.1 Schablonen erstellen

Das Motiv wird direkt auf die Rückseite der Folie gezeichnet. Dabei muss bedacht werden, dass der Druck spiegelverkehrt ausfällt.

Man kann auch eine Vorlage, z.B. einen Ausdruck verwenden. Dann wird folgendermaßen vorgegangen:

Entweder das Motiv – wenn möglich spiegelverkehrt – ausdrucken und mittels Blaupapier auf die Rückseite der Folie übertragen und ausschneiden. Oder das Motiv ausdrucken und mit Klebestift auf die Rückseite der Folie kleben und ausschneiden. Wenn die Laufrichtung für das Motiv wichtig ist, z.B. bei Wörtern, dann das Motiv auf dem Papier ausschneiden und spiegelverkehrt auf die Rückseite der Folie kleben.

Wenn das Motiv „Innenräume“ hat, z.B. bei einem A, dann müssen die Innenräume auch ausgeschnitten werden und später dazwischen geklebt werden.

3.2 Schablone aufkleben

Das T-Shirt wird auf einen Tisch gelegt. Zwischen Vorder- und Rückseite wird eine Unterlage, z.B. Pappe, Heft, Plastiktüte gelegt, um die Gegenseite zu schützen.

Die Schablone wird nun an die gewünschte Stelle aufgeklebt. Dabei unbedingt darauf achten, dass das Papier nach und nach abgezogen wird, da die Folie manchmal schwer abgeht und verkleben kann.

Die Schablone nochmals ausrichten und dann fest andrücken.

3.3 Farbe auftragen

Nun wird die Farbe entweder mit einem Pinsel oder mit einem Schwamm aufgetragen.

Farbübergänge und -nuancen können nun variiert werden, je nachdem, wie fest der Schwamm aufgedrückt und wie viele Farbschichten aufgetragen werden. Dabei beachten, dass die Farbe immer trocken sein sollte, bevor die nächste Farbschicht aufgetragen wird.

3.4 Schablone entfernen

Die Farbe antrocknen lassen und dann die Schablone vorsichtig entfernen.

3.5 Nachbereitung

Die meisten Stoffmalfarben müssen nach dem Trocknen mit dem Bügeleisen fixiert werden. Dazu die Gebrauchsanweisung der jeweiligen Stoffmalfarben lesen.

Auswertung

- Was hat euch am Textildruck Spaß gemacht? Was war einfach /schwer?
- Was macht ihr gewöhnlich mit Klamotten, die euch nicht mehr gefallen?
- Fallen euch noch andere Möglichkeiten ein, „alte“ Klamotten „aufzupeppen“?

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Textilquiz
- Textil-Upcycling
- Bilderraten – was ist denn das?
- Filme zu Herkunft unserer Textilien und Arbeitsbedingungen, z.B. auf der Seite der „Kampagne für Saubere Kleidung“

http://www.saubere-kleidung.de/index.php/filme-a-audio

- Fotorallye:
  Jugendliche in die Stadt schicken und Fotos machen lassen von Kleidern, die ihnen gefallen. Im Anschluss auswerten: Welcher Laden? Warum hast du das Kleidungsstück ausgesucht? Wo kommt die Kleidung her? Material? Preis?
- Nähworkshop
- Spray-on clothing

http://www.youtube.com/watch?v=AE_Q7aafKnM

- Jugendliche selbst etwas herstellen und verkaufen lassen. Im Anschluss auswerten: Wie viel Geld bekomme ich? Was ist mir das wert? Warum?
- Klamottentauschparty veranstalten
- chemische Rückstände an Kleidung mit Film (-ausschnitt) „Schick aber schädlich“

http://www.globalfilm.de/film_schick_aber_schaedlich.shtml

Thema **Kosmetik**

DO IT YOURSELF - KOSMETIK

Kurzbeschreibung
Die Kinder und Jugendlichen stellen ihre eigene Kosmetik her.

Ziel
Die Kinder und Jugendlichen erfahren mehr über die Inhaltsstoffe und Herstelllung von Kosmetik und lernen Alternativen selbst herzustellen.

Vorbereitung
Die Rezepte liegen ausgedruckt vor und alle nötigen Rohstoffe und Arbeitsutensilien sind vorhanden. Die Fachkraft erklärt, wie die Kosmetik hergestellt wird und unterstützt die Kinder und Jugendlichen bei der Umsetzung.

Gruppengröße	Max. 8 Personen
Zeitrahmen	30 bis 90 Minuten (je nach Rezept) + Zeit zum Aushärten
Alter	ab 7 Jahren **einfache Rezepte**, wie Badebomben und Bodylotion-Riegel ab 14 Jahren **schwierigere Rezepte**, wie Deostick und Haarshampoo
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	ausgedruckte Rezepte, kosmetische Rohstoffe (siehe Rezept), Seifenförmchen aus Silikon*, sowie weitere Utensilien (s.u.)

Durchführung
siehe einzelne Rezepte

Mögliche Themen, die bei der Herstellung angeschnitten werden können:
- Warum benutzen wir überhaupt dekorative und pflegende Kosmetik?
- Was ist in den Produkten alles drin?
- Welche Firmen arbeiten mit Tierversuchen?
- Wie wird Kosmetik verpackt und sind die Verpackungen wiederverwendbar?

Wie die Fachkraft die Gruppen arbeiten lässt, kann sie selbst entscheiden. Entweder arbeiten alle individuell an einem Rezept, es werden Gruppen gebildet oder die Fachkraft rührt eine Grundmasse (je nach Rezept) an und verteilt die fertige Masse zur Weiterverarbeitung.

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss
- Methode: Makeup weltweit
- Methode: Kosmetik-Domino
- Apps: „Kosmetik ohne Tierversuche“, „CodeCheck“
- Doku vom WDR „Die schmutzige Welt der Kosmetik“

https://www.youtube.com/watch?v=cwH6dxo2gco

Links
Kosmetische Rohstoffe bestellen

http://www.alexmo-cosmetics.de/

Infos zu kosmetischen Rohstoffen und ihrer Wirkung

http://www.naturinstitut.info/

KOSMETIK-DOMINO

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen legen die Dominokarten an die passenden Kärtchen an und erfahren dabei verschiedenes rund um das Thema Kosmetik.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen erfahren mehr über die Inhaltsstoffe und Herstelllung von Kosmetik und lernen erste Alternativen kennen.

Vorbereitung

Die Karten liegen ausgedruckt vor. Bei diesem Spiel muss nicht zwangsläufig eine Fachkraft anwesend sein

Durchführung

Die Dominokarten werden gleichmäßig verteilt. Es müssen alle Dominokarten, bis auf eine, an die Teilnehmenden verteilt sein. Die eine übrige Karte (Start) liegt als Startkarte in der Mitte. Passt die Anzahl der Karten nicht zur Anzahl der Teilnehmenden, bekommen einige Spieler*innen eine Karte mehr.

Da es in dem Spiel um das Zusammenpuzzeln einer Kette geht, gibt es nur eine Lösung. Es geht also nicht primär darum, wer zuerst keine Dominokarten mehr hat, sondern wer erkennt, wo seine/ihre Karten angelegt werden müssen. Die Spieler*innen spielen nicht der Reihe nach, da immer nur eine Dominokarte passt. Die Person, die glaubt, dass ihre Karte die passende ist, legt sie an.

Gibt es noch eine/n Spieler*in, die/der glaubt eine passende Karte zu haben, diskutiert die Gruppe, welche Dominokarte besser passt.

Auch eine Person allein kann das Spiel wie eine Puzzlekette spielen. Um Diskussionen anzuregen empfiehlt sich jedoch eine Gruppengröße von mindestens 2 Personen.

Für fast alle Dominopaare gilt: Zu einem Bild gehört ein Text. Es gibt nur eine Ausnahme (Schadstoffe in Kosmetik)

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- Apps: „Kosmetik ohne Tierversuche“, „CodeCheck“
- Doku vom WDR „Die schmutzige Welt der Kosmetik“

https://www.youtube.com/watch?v=cwH6dxo2gco

- Doku vom WDR „Quarks & Co Tierversuche“ über Tierversuche in Medizin und Kosmetik:

https://www.youtube.com/watch?v=WBGcKGdI1KA

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	20 bis 30 Minuten
Alter	Ab 14 Jahren
Materialien	ausgedruckte Dominokarten*

* Materialien sind in der Box enthalten.

Links

Palmöl allgemein

https://paneco.ch/palmoel/?gclid=Cj0KCQiA9_LRBRDZARIsAAcLXjdDEBOZpUnV3dcaunISb4BIP5zmuFdEpv_C0XLVg-B6lkS_Gec_ORYaApMEEALw_wcB

Schadstoffe in Kosmetika

http://www.paradisi.de/Beauty_und_Pflege/Gesichtspflege/Lippenstifte/Artikel/16549.php

https://www.test.de/Mineraloele-in-Kosmetika-Kritische-Stoffe-in-Cremes-Lippenpflegeprodukten-und-Vaseline-4853357-0/

https://utopia.de/ratgeber/die-schlimmsten-inhaltsstoffe-in-kosmetik/

https://www.beyer-soehne.de/mineraloele-in-kosmetik-gut-oder-schlecht/

Tenside

https://www.elisabethgreen.com/tenside/

Statistik zu Verkauf von Kosmetik und begünstigende Faktoren

https://de.statista.com/infografik/9211/branchenumsatz-mit-kosmetik-und-koerperpflege/

Tierversuche in der Kosmetikindustrie – Eigentlich seit 2013 verboten, aber immer noch ein Problem

https://utopia.de/ratgeber/kosmetik-ohne-tierversuche/

https://www.tierschutzbund.de/information/hintergrund/tierversuche/kosmetik/

DIY-Kosmetik

https://www.smarticular.net/bio-natur-kosmetik-zu-hause-herstellen-einfuehrung-und-grundlagen/

Hauttypen

https://www.gesundheit.de/wellness/koerperpflege/hautpflege/hauttypologie-und-einteilung-in-die-klassischen-hauttypen

START

YOUTUBES BEAUTY-STARS

…wie Bianca Heinicke, bekannt als Bibi, verdienen mit Beauty-Videos jede Menge Geld. Durch das Präsentieren von Kosmetik großer Markenfirmen und mit diversen Werbeverträgen wurde sie zu einer Größe in der Youtube-Welt.

ÖLPALMEN

Ölpalmen, die zur Herstellung von Palmöl dienen, kommen vor allem in Ländern wie Malaysia und Indonesien vor. Dort werden große Plantagen mit den Palmen angelegt, um möglichst viel Palmöl produzieren zu können. Das Öl wird in der Kosmetikindustrie für sehr viele Produkte verwendet.

REGELWALDABHOLZUNG

Um möglichst viele der riesigen Plantagen anlegen zu können, benötigt man Platz. Aus diesem Grund werden riesige Flächen des Regelwaldes in Indonesien und Malaysia vernichtet.

KOSTEN

Palmöl ist sehr viel günstiger, als zum Beispiel Rapsöl, Mandelöl, Olivenöl und andere Pflanzenöle.

VERWENDUNG

Palmöl wird in sehr vielen Produkten verwendet. In Süßigkeiten, Brotaufstrichen und Cornflakes, vor allem aber in Kosmetik ist es zu finden. Kaum eine Creme kommt ohne das Öl aus. Damit landet Palmöl fast täglich auch auf unserem Gesicht.

VON KNALLPINK BIS TIEFROT

Kaum ein Lippenstift kommt ohne das kostbare Palmöl aus.

SCHADSTOFFE IN KOSMETIK

Viele Kosmetika, besonders Cremes und Produkte für die Lippen, enthalten Mineralöle. Diese gelten als gesundheitlich bedenklich. Doch wie erkennt man, ob Mineralöle in einem Produkt stecken? Hinter welchen Wörtern verbirgt sich der Rohstoff?

CERA MICROCRISTALLINA

Mineral Oil Ozokerite
Paraffin Paraffinum Liquidum
Petrolatum Ceresin

TENSIDE

In Shampoo, Duschgel, Zahnpasta und Waschmittel befinden sich Tenside. Das sind waschaktive Substanzen, die dafür sorgen, dass alles auch schön sauber wird. Die findet man auch in der Natur, in Kastanien oder Kokosnüssen zum Beispiel.

AGGRESSIVE TENSIDE

Nicht jedes Tensid ist gut für unsere Haut. Menschen mit empfindlicher Haut bekommen häufig juckende Kopfhaut von Shampoo mit zu aggressiven Tensiden oder leiden an Ausschlägen.

KAUM ZU GLAUBEN

Man kann sich auch mit einer Paste aus Roggenmehl und Wasser die Haare waschen. Das ist völlig unbedenklich. Allerdings muss man seine Kopfhaut daran erstmal gewöhnen. Es braucht einige Wochen, bis das Haar nicht mehr so schnell nachfettet.

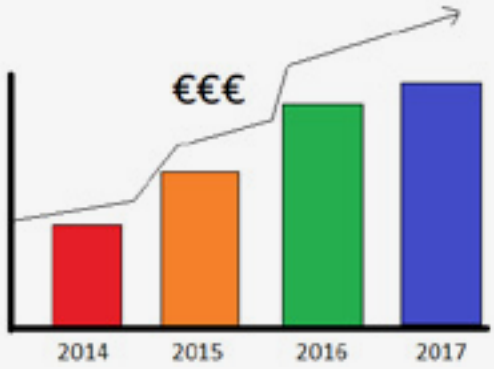
DIY-LIPPENSTIFT

Ein bisschen Farbe auf den Lippen gefällig? ½ TL Shea-butter, ½ TL Bienenwachs und ½ TL Mandelöl schmelzen und mischen, Rote-Beete-Pulver und reines Kakaopulver zum Einfärben unterrühren, in eine leere, saubere Labello-Hülle gießen und 2 Stunden abkühlen lassen. Tadaaaaa!

DIY - do it yourself

IN DEUTSCHLAND WIRD IMMER MEHR KOSMETIK GEKAUFT

Die Verkaufszahlen von Kosmetika steigen seit einigen Jahren stetig an. Vor allem junge Frauen kaufen zunehmend mehr Kosmetik.



TIERVERSUCHE

Tierversuche für Kosmetika sind seit 2013 in der EU verboten, es gibt aber dennoch viele Lücken und Ausnahmeregelungen, die dafür sorgen, dass es in Deutschland nach wie vor Kosmetika gibt, deren Inhaltsstoffe an Tieren getestet wurden.

NIVEA

Kaum zu glauben, dass die erste Dose der beliebten Creme schon 1911 über die Ladentheke ging. Noch heute ist die Marke eine der beliebtesten in Deutschland. Weißt du, was in diesem Bestseller so alles drin ist? Schau doch mal nach.

INSTAGRAM

Im sozialen Netzwerk Instagram gibt es vieles an Bildern und Insta-Stories zu sehen. Beauty-Themen gehören ebenfalls zu besonders beliebten Inhalten. Kaum ein Makeup-Trend wird ausgelassen.

MODEBUSINESS

Ob auf dem Laufsteg, im TV oder in Hochglanzmagazinen, Models sieht man selten ohne schweres Makeup. Oft sitzen sie Stunden auf dem Stuhl einer Makeup-Artistin, bevor sie so aussehen.

DIY GESICHTSMASKE

Eine weiche und glatte Haut, ohne eine Maske aus dem Laden?
Gar kein Problem. 1 TL Honig, 1 EL Quark, 1 TL Olivenöl und 1 Eigelb mischen und auftragen. Nach 10 Minuten mit warmem Wasser abspülen.

SCHLUSS

MAKEUP WELTWEIT

nur mit der Methodenbox durchführbar

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen erfahren wozu dekorative Kosmetik in verschiedenen Teilen der Welt dient

und reflektieren die eigene Verwendung von Makeup.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen erfahren mehr die Bedeutung von Makeup in verschiedenen kulturellen Zusammenhängen.

Vorbereitung

Die ausgedruckten Bilder hängen an den Wänden des Raumes und wurden von der Fachkraft nummeriert. Die Fachkraft hat sich zuvor über die verschiedenen gezeigten Bilder informiert (Links) und kann ggf. Fragen dazu beantworten.

Gruppengröße	ab 4 Personen
Zeitrahmen	40 Minuten
Alter	ab 7 Jahren
Materialien *	Ausgedruckte Bilder*, Weltkarte* oder aufblasbarer Globus, Klebepunkte in drei verschiedenen Farben

Durchführung

Variante 1

Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen eingeteilt, die gegeneinander spielen. Jede Gruppe bekommt einen Bogen mit Klebepunkten (jede Gruppe eine andere Farbe) und einen Stift. Die Gruppen bewegen sich im Raum und schauen sich die Bilder an. Sie sollen sich überlegen, wo auf der Welt die Bilder aufgenommen worden sein könnten. Zu jedem Bild schreibt die Gruppe die Nummer auf einen der Klebepunkte und überlegt sich, wo auf der Weltkarte / dem aufblasbaren Globus sie den Punkt platziert. Die Punkte können während der Phase, in der sich die Gruppen durch den Raum bewegen auf der Karte / dem Globus angebracht werden. Wenn jede Gruppe 11 Klebepunkte platziert hat, kann aufgelöst werden. Die Kinder und Jugendlichen drehen die Bilder an den Wänden um und lesen vor. Die Fachkraft kann dann Klebepunkte mit einer anderen Farbe (z.B. rot) auf das passende Land/die passende Region kleben. Fällt den Teilnehmenden die Zuordnung sehr schwer, kann die Fachkraft Kontinente und Länder bereits auf festeres, buntes Papier schreiben, sodass diese schon vorgeben sind und nur noch zugeordnet werden müssen.

Die Fachkraft kann dazu auch einige Fragen stellen:

- Wozu dient das Makeup in diesem Bild? Habt ihr eine Idee? (Kampfbemalung, Tradition, Festlichkeit, Hochzeit, Schönheitsideal entsprechen…)
- Gibt es ähnliche Traditionen bei uns?
- Würdet ihr das gern ausprobieren?
- Kennt ihr ähnliche Schminktraditionen aus Fernsehen/Kino/Zeitschriften/Youtube…?

Als „Belohnung“ kann am Ende der Methode das Ausprobieren von Henna-Tattoos stehen. Eine Anleitung befindet sich unter dem Punkt „Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss“

Variante 2

Die Bilder können auch einfach als Ausstellung in der Einrichtung organsiert werden, um die Kinder und Jugendlichen zu Gesprächen anzuregen. Die Fachkraft kann auch mit den Teilnehmenden gemeinsam durch die Ausstellung gehen und zu den einzelnen Bildern spannender Hintergründe erzählen. Informationen und interessante Geschichte zu den Hintergründen sind unter dem Punkt „Links zu Hintergründen“ zu finden.

Hinweise für andere Durchführungsvarianten und die Arbeit mit jüngeren Teilnehmenden

Die Bilder sind nicht vornummeriert, da sie auch für Bildmethoden verwendet werden können, bei denen die Bilder einfach auf dem Boden ausliegen und die Kinder beschreiben, was sie darauf sehen und um welche Art der Bemalung / des Makeups es sich handeln könnte. Besonders für Kinder von 7 – 10 Jahren ist eine geografische Einordnung noch schwierig. Es bietet sich an mit dieser Altersgruppe einfach über die Bilder zu sprechen.

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

Henna selbst ausprobieren, eine Anleitung von A - Z:
https://utopia.de/ratgeber/henna-tattoo-selber-machen-darauf-musst-du-achten/

Videos zu Schönheitsidealen weltweit:
https://www.youtube.com/watch?v=UwD_dLtwiM8
https://www.youtube.com/watch?v=RT9FmDBrewA

(Zwei junge Frauen schicken ihre Fotos an Menschen in verschiedenen Ländern der Welt und bitten diese, ihre Erscheinungen so zu retuschieren, dass sie den Schönheitsidealen der jeweiligen Regionen entsprechen. Beide Videos sind in englischer Sprache, funktionieren aber hauptsächlich über die Bilder.)

Links zu Hintergründen

Geishas im Japan des 18. Und 19. Jahrhunderts:
https://de.wikipedia.org/wiki/Geisha

Der Barong-Tanz auf Bali:
http://www.sunda-spirit.com/bali-mensch-kultur/bali-tanz-drama/barong-tanz/

Henna-Tätowierungen zu Hochzeiten in Indien:
http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/menschen/indien-hochzeit-in-henna-12578798.html

Kara-Volk in Äthiopien:
https://de.wikipedia.org/wiki/Kara_(Volk)

Über die Maori:
https://de.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori

Allgemeines über Guadeloupe:
https://de.wikipedia.org/wiki/Guadeloupe

„Tag der Toten“ in Mexiko:
https://de.wikipedia.org/wiki/Tag_der_Toten

WGT in Leipzig:
https://de.wikipedia.org/wiki/Wave-Gotik-Treffen

Cosplay:
https://www.animexx.de/cosplay/?ts=1516795675

Thema **Smartphone**

GELÄNDESPIEL – DAS GLOBALE SMARTPHONE

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden bewegen sich innerhalb eines Geländes und suchen nach Stationen, die Aufgaben und Rätsel für sie bereithalten. Sie versuchen alle Stationen zu erledigen und einen Laufzettel auszufüllen.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen erfahren an den einzelnen Stationen vieles zur Produktionskette eines Smartphones und bekommen die Gelegenheit, über ihr eigenes Nutzungsverhalten ins Gespräch zu kommen. Die Teilnehmenden erhalten einen Überblick über die globale Vernetzung und die Auswirkungen der Smartphone-Produktion.

Gruppengröße	Ab 6 Personen
Zeitrahmen	120 – 180 Minuten
Alter	Ab 12 Jahren
Materialien	Das Spiel ist nur mit der Methodenbox spielbar – alle Materialien sind in der Box

Vorbereitung

Die Fachkraft hat die verschiedenen Aufgaben an den Stationen ausprobiert und geprüft, ob alles Benötigte vorhanden ist. Die Stationen wurden im eingegrenzten Gelände verteilt, Stempel und Stempelkissen platziert, sowie ausgedruckte „Smartphone-Karten“ (und optional Weltkarten) für jede Gruppe bereitgelegt.

Das Material aus der Methodenbox (siehe Unterpunkt „Stationen“) liegt an allen Stationen bereit. Die betreuenden Personen kennen die Stationen, die Aufgaben und die Lösungen, um die Gruppen ggf. zu unterstützen. Es wurden kleine Preise für die Gruppen vorbereitet.

Durchführung

Die Teilnehmenden finden sich in Gruppen zusammen. Ein eingezäuntes/abgegrenztes/durch natürliche Barrieren beschränktes Gelände wird den Teilnehmenden als Spielgelände vorgestellt. Jede Gruppe erhält eine „Smartphone-Karte“. Es wird den Kindern und Jugendlichen erklärt, dass es auf der Karte neun Felder für „Apps“ gibt, die am Ende des Spiels alle gefüllt sein sollen.

Ausgefüllt werden die „App-Felder“ mit den Stempeln, die es an jeder Station gibt. Pro Station ist ein Stempel vorhanden, sodass die Gruppen insgesamt neun Stationen auf dem Gelände finden müssen. An jeder Station muss eine Aufgabe erledigt oder ein Rätsel gelöst werden, um eine „App herunterladen“ (Feld mit Stempel ausfüllen) zu dürfen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Gruppen bei der Aufgabenerfüllung zu betreuen. Entweder wird an jeder Station eine betreuende Person eingesetzt, oder jede Gruppe wird von einer betreuenden Person begleitet. So kann sichergestellt werden, dass die Gruppen die Aufgaben auch wirklich erledigen und sich so die „App-Stempel“ verdienen. Die Informationszettel von den Betreuenden vorgelesen, damit sie nicht untergehen oder das Lesen zu viel Zeit in Anspruch nimmt.

Auch die Aufgaben müssen nicht komplett von den Teilnehmenden gelesen werden. Es reicht, wenn die betreuende Person die Aufgabe erklärt.

Ziel ist es, dass die Gruppen mit voll ausgefüllten „Smartphone-Karten“ zum Startpunkt zurückkehren. Es obliegt der Fachkraft, die erste Gruppe, die mit einer ausgefüllten Karte zurückkommt, mit einem Preis auszuzeichnen.

Es können aber, um die Gruppen nicht unter Zeitdruck zu setzten, auch alle einen kleinen Preis erhalten, die eine komplette Karte vorzeigen, ohne, dass der Zeitfaktor eine Rolle spielt. Die Stationen müssen in keiner bestimmten Reihenfolge besucht werden.

Die Gruppen können außerdem je eine Weltkarte (Kopiervorlage in der Box) zugeteilt bekommen. Der Einsatz der Weltkarte ist optional und stellt eine zusätzliche Aufgabe während des Spiels dar. Sie dient als Hilfestellung, um die „Reise eines Smartphones“ am Ende des Spiels nachvollziehen und damit den Aspekt der Globalität fassen zu können.

Auf der Weltkarte sollen die Teilnehmenden vermerken, was sie an den Stationen erfahren und die Länder anschließend mit Pfeilen verbinden, um die Produktionskette nachvollziehen zu können. Dieser Schritt kann jedoch auch im Anschluss an das Geländespiel gemeinsam mit der Fachkraft erfolgen.

An einigen Stationen gibt es Aufgaben, bei denen die Teilnehmenden etwas notieren oder ausfüllen sollen. Diese Notizen können nachdem Geländespiel zu einer inhaltlichen Auswertung verwendet werden.

Um zu vermeiden, dass alle Gruppen einer anderen nachlaufen, damit sie es leichter haben, kann durch kleine Spiele (Schere-Stein-Papier), Lose ziehen oder Entscheidung der Fachkraft ausgehandelt werden, welche Gruppe in welche Richtung geht.

Bevor es losgeht muss den Teilnehmenden ausdrücklich gesagt werden, dass die immer zuerst die Aufgabenstellung an den Stationen lesen sollen, bevor sie die beigelegten Gegenstände untersuchen. An manchen Stationen gibt es Rätsel/Aufgaben, deren Sinn verloren geht, wenn die Gegenstände schon vor dem Lesen der Aufgabenstellung genau unter die Lupe genommen werden.

Stationen und Material

Zu jeder Station gibt es eine Aufgabenstellung und ggf. Infozettel, die ausgedruckt vorliegen müssen. Auch ein Stempel und muss an jeder Station vorhanden sein. Ein Stempelkissen kann jede Gruppe mit sich führen.

1. Erdöl / Sudan
   - Brett / flache Unterlage
   - Bausteinset
   - Karten
   - Sanduhr (30 Sekunden)

2. Gummi / Brasilien
   - Pflöcke
   - Kiste
   - Schleich-Tiere

3. Coltan / Kongo
   - 3 schwarze Steine, die zuvor nahe der Station versteckt wurden

4. Lithium / Bolivien
   - Stifte
   - mehrfach ausgedruckte Kreuzworträtsel

5. Produktion / China
   - Gummihandschuhe
   - Handyteile
   - Augenbinde

6. Verkauf und Nutzung / Deutschland
   - rote Zettel
   - orangene Zettel
   - Stifte

7. Elektroschrott / Nigeria
   - Kiste mit kleinen schwarzen Kielsteinen, silbernen, goldenen und kupfernen Kieseln
   - Pinzetten
   - Löffel
   - Kleines Einmachglas
   - rote Zettel
   - Sanduhr (2 Minuten)

8. Design / USA
   - blaue Zettel
   - grüne Zettel
   - Stifte

9. Welche Apps nutzt ihr?
   - Stifte

Auswertungsfragen

- Welche Stationen haben euch am besten gefallen?
- Welche Apps wurden denn am häufigsten angestrichen? (Station 12)
- Welcher Nutzer*innen-Typ bist du?
  Wie findest du das? Hättest du das erwartet?
- Was habt ihr denn notiert? Wofür kann man Smartphones nutzen? (Station 1)
- Was habt ihr ausgezählt? Wie viele Smartphones hattet ihr schon und wie viele liegen in Schubladen? (Station 8) Findet ihr, das ist viel?
  Kann man mit den Altgeräten noch was anstellen?
- Wie kam es dazu, dass ihr schon x Smartphones besessen habt? Sind euch immer Geräte kaputt gegangen?
- Werft mal einen Blick auf die Weltkarte, die eure Gruppe ausgefüllt hat. Wo kommen die Rohstoffe nochmal überall her? Wo wird produziert/designt/gekauft?

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

Mögliche Links zur Recherche sind auf jedem Stationen-Aufgabenblatt zu finden.

- Methode „Sammelbox für Altgeräte“

SAMMELBOX FÜR ALTGERÄTE

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen basteln eine Sammelbox für alte Handys und Smartphones, die in der Einrichtung aufgestellt wird.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen erfahren welche kostenbaren Rohstoffe in den Geräten stecken und setzen sich mit der Notwendigkeit des Recyclings auseinander. Besucher*innen der Einrichtung werden auf die Sammelbox aufmerksam und kommen mit der Thematik in Berührung.

Vorbereitung

Die Materialien liegen aus und der Computer ist zur Recherche für das Infoblatt einsatzbereit.

Durchführung

Die Teilnehmenden recherchieren (hilfreiche Quellen siehe „Möglichkeiten zur Weiterarbeit“) zu den Themen „Recycling von technischen Geräten“, „Rohstoffen in Mobiltelefonen“ und „Coltan-Minen“ im Internet. Hier kann die Fachkraft unterstützend tätig werden, Material bereitstellen und zur Informationsbeschaffung motivieren. Die Teilnehmenden gestalten ein Informationsblatt (digital als Druckversion oder von Hand als Collage o.ä.), welches später laminiert und an der Sammelbox angebracht werden kann. Vor der Gestaltung einer Sammelbox ist es sinnvoll, die Methode „Geländespiel - Das globale Smartphone“ durchzuführen. Diese kann aber auch im Anschluss zum Einsatz kommen. Sind Recherche und Gestaltung des Infoblattes abgeschlossen, kann der Schuhkarton nach Belieben gestaltet werden.

Wichtig ist dabei, dass die Öffnung zum Einwerfen der Geräte auch groß genug ist, um auch 5,5-Zoll-Smartphones einzuwerfen. Außerdem sollte die Box mit Gewebeklebeband gut verschlossen werden. Um später die volle Sammelbox zu entleeren, muss das Gewebeklebeband wieder aufgetrennt werden. Durch erneutes Zukleben und Bemalen der geöffneten Stelle ist die Box jedoch mehrfach verwendbar.

Die fertige Box wird zusammen mit dem Infoblatt gut sichtbar in der Einrichtung platziert. Nun können Besucher*innen sich über das Thema informieren und Altgeräte einwerfen. Die gesammelten Telefone können an ganz verschiedene Organisationen gespendet oder bei Elektrowarenanbietern abgegeben werden. Eine Suchmaschinenanfrage im Internet listet eine Vielzahl an Optionen auf (Beispiele siehe „Möglichkeiten zur Weiterarbeit“). Auch hier können die Kinder und Jugendlichen recherchieren und entscheiden, welche Varianten sie als sinnvoll erachten und wo sie demnach die Altgeräte entsorgen/spenden möchten.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	20 bis 30 Minuten
Alter	Ab 12 Jahren **Hinweis:** Bei der Recherche und Infoblatterstellung sollten Mitarbeiter*innen oder ältere Besucher*innen der Einrichtung anwesend sein und Unterstützung bieten.
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	alter Schuhkarton bzw. Holz Gewebeklebeband bzw. Nägel und Schrauben, Acrylfarben und Pinsel, verschiedene bunte Stifte, Bildmaterial zum Ausschneiden (MediaMark-Prospekte etc.), Schere und Kleber, weiße A4-Blätter, Laminiergerät und –folie, Computer zur Recherche

Um eine größere Menge an Geräten zu sammeln, können auch mehrere Boxen gebastelt und an verschiedenen Stellen in der Umgebung platziert werden. In kleinen Läden, Bibliotheken, Rathäusern etc. können die Teilnehmenden um Erlaubnis bitten, die Box aufstellen zu dürfen. Eine Box kann auch über mehrere Wochen durch verschiedene öffentliche Einrichtungen wandern. So erhöht sich die Chance möglichst viele Geräte sammeln zu können. Steht die Box nur unbeachtet in der Einrichtung, könnten die Kinder und Jugendlichen demotiviert werden.

Wenn Sorge besteht, dass die Box geöffnet oder beschädigt werden könnte, besteht auch die Möglichkeit eine Box aus Holz mit einem Vorhängeschloss zu bauen.

Auswertungsfragen / mögliche Themen während des Bastelns

- Was genau habt ihr denn bei der Recherche rausgefunden?
- Wusstet ihr von diesen Problemen/Möglichkeiten schon vorher?
- Denkt ihr, dass den Leuten bewusst ist, was in ihren alten Geräten steckt?

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- Methode „Geländespiel – Das globale Smartphone“
- Methode „Entwickler*innenwettbewerb – Das perfekte Smartphone“

mögliche Links zur Recherche:

für Kinder und Jugendliche

(Welche Rohstoffe sind in Telefonen verborgen? Woher kommen diese? Wie hoch ist der Co2-Ausstoß? Wo und wie werden die Geräte Zusammengebaut?)

www.die-rohstoff-expedition.de

für jüngere Teilnehmende

(11 min-Doku zu Elektroschrott)

https://www.youtube.com/watch?v=9wUCyBtCzmw

für ältere Teilnehmende

(Inhalt wie beim vorhergehenden Link)

http://www.izmf.de/sites/default/files/IZMF_Factsheet_Lebenszyklus_2015.pdf

(Film und Artikel über Coltan-Abbau im Kongo)

http://www.daserste.de/information/politik-weltgeschehen/weltspiegel/sendung/kongo-verwertung-handys-100.html

(allgemeiner Artikel, der alle Themen kurz anreißt)

http://www.focus.de/digital/handy/handy-recyceln-wertvolle-rohstoffe-in-alten-smartphones_id_4743591.html

mögliche Links für Smartphone-Spenden und –Recycling:

verschiedene Tipps und Links zu Spenden- und Entsorgungsmöglichkeiten)

https://reset.org/act/verwertung-gebrauchter-mobiltelefone

https://www.vereev.de/

hier werden auch fertige Sammelboxen zur Bestellung angeboten, es können jedoch auch Geräte ohne diese eingesendet werden

https://www.prowildlife.de/aktionen/handys-sammeln/?gclid=CjwKCAjwhOvPBRBxEiwAx2nhLooriaNYqSTmcCqv2GGW6wu3W9BloefhFd0yTPHAJ9FccT9miEihQRoCzOAQAvD_BwE

Thema **Migration und Flucht**

Liebe Fachkräfte,

die folgenden Methoden zu den Themen „Flucht“, „Migration“ und „internationale Verständigung“ können ein guter Einstieg sein, um Kinder und Jugendliche zu sensibilisieren. Allerdings bieten sie keine konkreten Vorschläge dazu, wie man ein sprach- und nationenübergreifendes Miteinander in der eigenen Einrichtung tatsächlich anstoßen und vielleicht sogar ein Stück Integration erreichen kann. Um Ihnen ein paar Inspirationen zu geben, haben wir einige Ideen zusammengetragen, die sich als geeignet herausgestellt haben.

Fußballspiel

Ein gemeinsames Fußballspiel, oder sogar ein organisiertes Turnier, spricht viele Jugendliche an. Eine sprachliche Verständigung ist nicht vorrangig und die Regeln sind den meisten Jugendlichen ohnehin bekannt. Wenn es einen geeigneten Bolzplatz in der Nähe gibt, oder das Gelände Ihrer Einrichtung genügend Platz bietet, um einen zu improvisieren, kann durch eine solche Aktion ein attraktives Begegnungsangebot geschaffen werden.

Gemeinsames Kochen

Essen muss jede*r. Eine gute Gelegenheit, um sich kennenzulernen und sich über kulinarische Vorlieben auszutauschen. Ein (mehrsprachiger) Aushang, der zum gemeinsamen Kochen einlädt, oder das direkte Ansprechen und Einladen, kann ein echter Eisbrecher sein. Entweder geben Sie ein einfaches Gericht vor und betreuen die Aktion, oder Sie sammeln Vorschläge, was gekocht werden soll und überlassen die Küche den Kindern und Jugendlichen.

Schnitzeljagd

Eine Schnitzeljagd durch die Umgebung ist immer eine gute Idee, um Gruppen zusammenzubringen. Besonders in gemischten Gruppen und mit Aufgaben, die sehr verschiedenen Kompetenzen erfordern, kann das Spiel zu einem einschneidenden Erlebnis werden, an dem jede*r beteiligt ist. Einfach formulierte oder mehrsprachige Quizfragen aus verschiedenen Gebieten, zu unterschiedlichen Kulturen und mit diversen Schwierigkeitsstufen geben jeder/jedem die Möglichkeit Teil einer Gruppe zu werden.

Feste

Jedes Fest in der Einrichtung bietet eine Gelegenheit auch neue Gesichter einzuladen. Vielleicht haben die Kinder und Jugendlichen sogar Lust extra ein „Fest der Begegnung“ auszurichten, zu dem alle eingeladen sind, die die Einrichtung kennenlernen wollen. Mit Flyern und Plakaten erreichen Sie bestimmt viele potenzielle Gäste in Ihrer Umgebung.

Sicher fallen Ihnen noch viele weitere Aktionen ein.

Ein Problem, welches stets im Zusammenhang mit den genannten Themen auftauchen kann, ist Rassismus in der eigenen Einrichtung. Vorurteilen und Rassismen kann in einigen Fällen durch gezielte Aufklärung und Sensibilisierung entgegengewirkt werden. Sie können sich an diverse Vereine richten, die darauf spezialisiert sind mit Kindern und Jugendlichen zu diesem Themen zu arbeiten, oder Vereine kontaktieren, die Sie dazu beraten können. Eine kleine Auswahl an Kontakten haben wir Ihnen hier zusammengestellt.

Netzwerk für Demokratie und Courage:
www.netzwerk-courage.de

Kulturbüro Sachsen e.V. - Fachstelle Jugendhilfe
www.kulturbuero-sachsen.de

Antidiskriminierungsbüro Sachsen:
www.adb-sachsen.de

Viel Erfolg und Spaß mit unseren Methoden!

COMIC WETTBEWERB

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen zeichnen eigene kurze Comics, die ohne Worte auskommen und von alle Menschen, unabhängig davon welche Sprache sie sprechen, verstanden werden können. Die Comics werden im Rahmen eines Wettbewerbs ausgestellt und die Sieger*innen gewählt.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen setzen sich mit dem Problem sprachlicher Barrieren auseinander und entwickeln Vorstellungen von möglicher Kommunikation ohne eine gemeinsame Sprache.

Vorbereitung

Der Wettbewerb wird angekündigt und ggf. mit Aushängen beworben. Alle wichtigen Informationen sollten vor Beginn des Wettbewerbs an die Kinder und Jugendlichen herangetragen werden:
Das Comic soll von jedem Menschen verstanden werden, egal welche Sprache er spricht, weswegen keine Worte verwendet werden dürfen.

Das fertige Comic eines jeden Teilnehmenden soll den Umfang einer A2- oder A1-Seite nicht überschreiten. So bleiben die Ergebnisse übersichtlich und die Teilnehmer*innen haben einen festen Rahmen, in dem sie sich bewegen und planen können. Auf den unteren Rand des Comics sollen der Name und das Alter notiert werden.

Die Sieger*innen werden nach Altersgruppen getrennt bestimmt:
Platz 1 - 3 der Altersgruppen 8 – 10, 11 – 13, 14 – 15 und 16 – 18 oder älter.

Die Abstimmung erfolgt über einen Zettelkasten. Jede*r Besucher*in der Einrichtung darf eine Stimme abgeben, sobald die Ergebnisse ausgehängt worden sind. Nach der Siegerehrung soll es ein gemeinsames Kuchenessen zum Abschluss geben.

In der Woche, in der das Zeichnen der Comics begonnen werden kann, wird ein Kreativraum zur Verfügung gestellt, in welchem alle oben aufgeführten Materialien für die Teilnehmer*innen des Wettbewerbs bereit liegen. Preise und Urkunden für die Gewinner*innen liegen bereit.

Durchführung

Einleitend wird den Teilnehmenden nochmals erklärt, dass es sich um Comics ohne Worte handeln soll. Zur Inspiration kann Ileana Surducans Comic „Umbrella“ gezeigt werden (siehe Anhang).

Während der Erstellung kann durch die Fachkraft eine Diskussion darüber angeleitet werden, was es bedeutet in einem Land zu sein und die Landessprache nicht zu verstehen, oder auf welche Arten Verständigung funktionieren kann.

Die Teilnehmer*innen haben ein paar Tage oder eine Woche Zeit zur Erstellung ihrer Comics. Alle Arbeiten werden am selben Tag in einem passenden Raum mit Reißzwecken an die Wände gebracht. Dort können sie von allen Besucher*innen der Einrichtung bestaunt werden.

Gruppengröße	Ab 5 Personen
Zeitrahmen	mehrere Tage
Altersempfehlung	Ab 8 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	A2- und A1-Blätter für jede*n Teilnehmer*in Buntstifte, Bleistifte, Radierer, Spitzer, Lineale, Filzstifte, Acryl- und Aquarellfarben, Pinsel, Wasserbecher, Zeitschriften für Collagen, Reißzwecken

An einer zentralen Stelle, welche von den Fachkräften immer einsehbar ist, darf jede Person eine Stimme abgeben. Dazu wird der Name der Künstlerin/des Künstlers auf einen Zettel geschrieben und in die Zettelbox geworfen.

Nach einigen Tagen werden die Stimmen ausgezählt. Die besten Künstler*innen der verschiedenen Altersgruppen erhalten Preise und Auszeichnungen. Um Frustration zu vermeiden, können auch kleine Preise und Urkunden für alle anderen Teilnehmer*innen bereitgehalten werden.

Nach der Siegerehrung kann ein Zusammensitzen bei Kuchen stattfinden, um einen Abschluss des Projektes gemeinsam zu feiern.

Beispiele für Comics ohne Worte:
Schöne Comics, die ohne Worte auskommen, gibt es unter: www.ileanasurducan.com/silent-comics-2/

Auswertung
In der Auswertung bei einem Stück Kuchen können folgende Fragen gestellt werden:

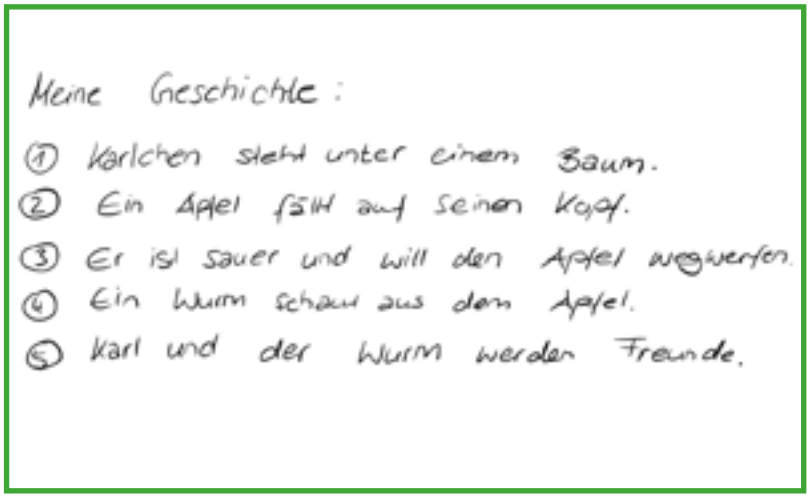
- Welche Vorteile haben Comics, die ohne Worte auskommen?
- Warum könnte es eine gute Idee sein Comics ohne Worte z.B. auch in Zeitungsläden weltweit für alle anzubieten?
- Wart ihr schon einmal in einer Situation, in der ihr euch ohne Sprache verständigen musstet? Wie war das für euch?
- Findet ihr es wichtig Möglichkeiten zu finden, die Kommunikation auch ohne Sprache ermöglichen?

WIE ZEICHNET MAN EIN COMIC?

Einige Teilnehmende wissen vielleicht sofort was sie zeichnen wollen und wie sie am besten anfangen. Einige wollen aber bestimmt erst einmal wissen, wie genau man ein Comic zeichnet. Die Fachkraft kann an einem Beispiel erklären, wie man vorgehen könnte:

1. Charaktere und Geschichte ausdenken

Als erstes müssen die Teilnehmenden wissen, worum es in ihrer Geschichte gehen soll. Was soll passieren und in welcher Reihenfolge? Wer soll die Hauptrolle spielen? Gibt es Nebencharaktere und was machen diese? Um den Überblick nicht zu verlieren, schreiben die Teilnehmenden in Stichpunkten auf was in ihrem Comic passieren soll und wer darin vorkommt.


Meine Geschichte:
① Karlchen steht unter einem Baum.
② Ein Apfel fällt auf seinen Kopf.
③ Er ist sauer und will den Apfel wegwerfen.
④ Ein Wurm schaut aus dem Apfel.
⑤ Karl und der Wurm werden Freunde.

2. Figuren (und Hintergründe) entwerfen

Steht die Geschichte fest, können die Teilnehmenden überlegen, wie ihre Figuren aussehen sollen. Auch die Hintergründe, vor denen sich die Geschichte abspielen soll, kann an dieser Stelle entworfen werden. Jüngere Teilnehmer*innen werden sich jedoch wahrscheinlich auf das Wesentliche beschränken. Sie könnten sich mit dem Gestalten von Hintergründen und Szenen überfordert fühlen.

3. Panels und Skizze

Im Anschluss machen sich die Teilnehmenden auf einem A4-Blatt eine Skizze vom Ablauf. Dazu teilen sie die Panels (Kästchen, in denen die die Bildsequenzen gezeichnet werden) auf und skizzieren grob was in welchem Panel passieren soll.

4. Comic vorzeichnen und mit schwarzem Stift nachziehen

Die Idee wird dann auf das große Blatt übernommen. Zuerst wird mit Bleistift gezeichnet, damit Fehler einfach korrigiert werden können. Wenn das gesamte Comic mit Bleistift vorgezeichnet wurde, kann alles sauber mit einem dünnen, schwarzen Stift, der wasserfest ist, nachgezogen werden. Dann muss das Bild eine halbe Stunde trocknen.

5. Colorieren / mit Farben arbeiten

Zum Schluss wird alles coloriert. Dabei kann mit Buntstiften, Filzstiften oder Wasserfarben gearbeitet werden. Wichtig: Damit beim Colorieren nichts verschmiert muss ein wasserfester Stift zum Nachzeichnen benutzt werden. Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass die schwarzen Linien gut getrocknet sind.

6. Fixativ (optional)

Um das Bild lange haltbar zu machen, kann man die gesamte Oberfläche mit Fixativ einsprühen. So bleiben die Farben erhalten und es verschmiert garantiert nichts mehr. Fixativ gibt es in jedem Hobbie- und Bastelladen.

Alternativ kann statt Zeichnen auch eine Collage aus Zeitschriften als Technik verwendet werden.

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

„Sag's ohne Worte – Zeige-Wörterbuch-Scharade" Die Kinder und Jugendlichen machen Erfahrungen damit, wie es schwierig sein kann sich ohne Worte verständigen zu müssen.

ILEANA SURDUCAN „UMBRELLA“ – WWW.ILEANASURDUCAN.COM

ILEANA SURDUCAN „UMBRELLA“ – WWW.ILEANASURDUCAN.COM

ILEANA SURDUCAN „UMBRELLA“ – WWW.ILEANASURDUCAN.COM

KRIEG, FLUCHT UND ANKOMMEN IN DEUTSCHLAND

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen sehen sich gemeinsam die Kurzfilme an und diskutieren im Anschluss gemeinsam verschiedene Fragen.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen gewinnen Einblicke in den Alltag geflüchteter Menschen, die seit einigen Monaten in Deutschland leben. Sie erkennen Gemeinsamkeiten mit und Unterschiede zu ihrem eigenen Alltag und können sich mit den Personen in den Kurzfilmen identifizieren.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	20 - 40 Minuten
Altersempfehlung	ab 7 Jahren Kurzfilm zu geflüchteten Kindern in Kriegsgebieten „Krieg in Syrien – Wie steht es um die Rechte der Kinder?“ ab 10 Jahren Kurzfilm zum Ankommen in Deutschland „Vivian ist mit Flüchtlingskind Atefeh verabredet“ ab 14 Jahren Kurzfilm zum Thema „Flucht über das Mittelmeer nach Europa“ „Auf der Flucht – Wenn Menschen ihre Heimat verlassen“
Materialien	Beamer, Projektionsfläche, Audioboxen

Vorbereitung

Die Kurzfilme wurden im Internet aufgerufen und sind abspielbereit.

Links und Beschreibungen zu den Kurzfilmen

Geflüchtete Kinder in Kriegsgebieten

9:30 MIN

„Krieg in Syrien – Wie steht es um die Rechte der Kinder?“ ab 7 Jahren

http://www1.wdr.de/kinder/tv/neuneinhalb/sendungen/rueckschau/2014/sendung-krieg-in-syrien-wie-steht-es-um-die-recht-100.html

Kurzbeschreibung

Im Libanon ist Hamza zwar in Sicherheit vor dem Krieg in Syrien, leicht ist sein Leben trotzdem nicht. Seine Familie plagen ständig Geldsorgen und er muss auf ein besonders wichtiges Kinderrecht verzichten: Er kann nicht zur Schule gehen. Und über das Fernsehen erreichen Hamza weiter ständig Bilder vom Krieg. Eine neue Kinderfernsehsendung will erreichen, dass syrische Kinder den Krieg auch mal für eine Weile vergessen können. Sie heißt „Yalla Nehna“ oder ins Deutsche übersetzt: „Lasst uns loslegen!“

Ankommen in Deutschland:

4:30 MIN

„Vivian ist mit Flüchtlingskind Atefeh verabredet“ ab 10 Jahren

http://www.kindernetz.de/motzgurketv/fluechtlingedeutschland/-/id=248850/nid=248850/did=372036/1d93iki/

Kurzbeschreibung

Vor einem Jahr ist Atefeh mit ihrer Familien nach Deutschland geflüchtet. Sie zeigt Vivian, wie das Leben in einer Flüchtlingsunterkunft aussieht.

Flucht nach Europa:

9:30 MIN

„Auf der Flucht – Wenn Menschen ihre Heimat verlassen“ ab 14 Jahren

http://www1.wdr.de/kinder/tv/neuneinhalb/sendungen/sendung-auf-der-flucht-wenn-menschen-ihre-heimat-100.html

Kurzbeschreibung

Seit Jahren kommen viele Geflüchtete auf der italienischen Insel Sizilien mit Booten an, da sie ihre Heimat über das Mittelmeer verlassen haben. Die Reise mit dem Boot ist teuer und lebensgefährlich.

Die freiwillige Helferin Giovanna zeigt, was sich auf der Insel abspielt. Außerdem erzählt Mamadou, der als 15-Jähriger ohne Eltern die gefährliche Überfahrt über das Mittelmeer gewagt hat, seine Geschichte. Jetzt hat er auf Sizilien eine zweite Heimat gefunden und hilft selbst Flüchtlingen.

Durchführung

Welcher der Filme geschaut wird, oder ob es sich anbietet mehrere zu zeigen, hängt vom Alter der Zuschauer*innen ab. Das Bildmaterial der drei Kurzfilme ist (laut FSK) auch für jüngere Zuschauer*innen geeignet, jedoch ist die Identifikation mit der eigenen Altersgruppe höher. Außerdem werden besonders im Film „Auf der Flucht – Wenn Menschen ihre Heimat verlassen“ Themen angesprochen, die für jüngere Kinder zu schwierig sein könnten. Deswegen empfiehlt es sich die Altersangaben unter „Altersempfehlung“ zu beachten.

Nachdem der Beamer mit allem nötigen Zubehör aufgebaut und der Raum abgedunkelt ist, wird der Film / werden die Filme abgespielt. Im Anschluss kann eine Auswertung stattfinden, die entweder durch Fragen geleitet, oder frei durch die die Teilnehmer*innen geführt wird.

Da es sich bei den Inhalten der Filme um sehr sensible Themen handelt und die Teilnehmer*innen unter Umständen bereits Meinungen und Argumente widergeben, die von Vorurteilen geprägt sind, ist es sinnvoll die Auswertungsdiskussion inhaltlich vorzubereiten.

Die Materialien von *www.proasyl.de* können Fachkräfte dabei unterstützen Hintergrundinformationen in Diskussionen bereitzustellen, wenn es zu Aussagen kommt, die von Vorurteilen und unzureichenden Informationen geprägt sind. Eine gute Zusammenfassung bietet die Broschüre:

„Pro Menschenrechte Contra Vorurteile“

https://www.proasyl.de/material/pro-menschenrechte-contra-vorurteile/

Auswertung

In der Auswertung können folgende Fragen gestellt werden:

„Krieg in Syrien – Wie steht es um die Rechte der Kinder?“:

- Welche Dinge, die für uns völlig normal sind, gibt es in Hamzas Alltag nicht?
- Was macht Hamza in seiner Freizeit?
- Welche Freizeitaktivitäten, die ihr besonders mögt, würden Hamza vielleicht auch gefallen?
- Hamzas Familie konnte bei der Flucht fast nichts mitnehmen. Was würdest du alles einpacken, wenn du so schnell dein Zuhause verlassen müsstest?

„Auf der Flucht – Wenn Menschen ihre Heimat verlassen“:

- Was denkt ihr, warum Menschen so viel Geld für eine gefährliche Flucht über das Meer bezahlen?
- Welche Hoffnungen haben Menschen, die ihr Land verlassen?
- Was erwartet die Geflüchteten in Europa?
- Wie sieht ihr Leben nach der Ankunft womöglich aus?
- Giovanna sagt, dass es ein großes Problem ist, wenn die Geflüchteten nichts zu tun haben. Warum kann das zu Problemen führen?

„Vivian ist mit Flüchtlingskind Atefeh verabredet“:

- Welche Gemeinsamkeiten gibt es zwischen Atefehs Leben und eurem?
- Welche Unterschiede konntet ihr feststellen?
- Was könnten Atefehs größte Schwierigkeiten in der neuen Heimat sein?
- Was würdet ihr Afeteh unbedingt zeigen wollen, wenn sie neu in eurer Nachbarschaft wären? (Orte, Spiele, Schule, Freunde…)
- Was würdet ihr Atefhe fragen wollen, wenn ihr sie kennenlernt?

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

Aktion *„Comic-Wettbewerb“*: Die Kinder und Jugendlichen zeichnen kurze Comics, die ohne die Verwendung von Worten auskommen und von jeder/jedem verstanden werden können, auch wenn sie/er die deutsche Sprache nicht spricht, oder gerade erst lernt.

Kartenspiel *„Was würdest du tun?“*: Die Kinder und Jugendlichen stellen sich gegenseitig Fragen zu Themen wie „Flucht“, „Migration“, „Fremdenfeindlichkeit“ und „Zivilcourage“, die sie aus dem Kartendeck ziehen. Dabei ist ihre eigene Meinung und ihre Sicht auf bestimmte Situationen gefragt.

„Sag's ohne Worte - Zeige-Wörterbuch-Scharade“ Die Kinder und Jugendlichen machen Erfahrungen damit, wie es schwierig sein kann sich ohne Worte verständigen zu müssen.

REISEPASS-QUARTETT

nur mit der Methodenbox durchführbar

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen spielen gemeinsam ein Quartett-Spiel, das spielerisch an die Thematik der Reisefreiheit heranführt.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen gewinnen erste Eindrücke von Begrifflichkeiten wie „Reisefreiheit", „Visa" und „globale Machtstrukturen".

Durchführung

Siehe Spielanleitung im Kartenspiel.

Auswertung

Nach dem Spiel können folgende Fragen gestellt werden:

- Welche Gründe könnte es haben, dass manche Reisepässe mehr Reisefreiheit ermöglichen als andere?
- Wenn ihr euch für einen Reisepass aus dem Spiel entscheiden müsstet, den ihr in der Realität besitzen würdet, welchen würdet ihr nehmen? (nicht zusätzlich zum deutschen Pass; nur den ausgewählten Pass besitzen)
- Wenn wir uns die Karten aus dem Spiel noch mal anschauen, welcher Pass bietet denn am wenigsten Freiheiten?

Gruppengröße	Ab 2 - 4 Personen
Zeitrahmen	40 Minuten
Altersempfehlung	Ab 14 Jahren (im Beisein einer Fachkraft zur Erläuterung neuer Begriffe, die im Spiel auftauchen)
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Reisepass-Quartett-Spiel, bestehend aus 28 Pässen und 6 Aktionskarten*

- Welche Gründe gibt es dafür, dass der deutsche Reisepass zur Gruppe der *Privilegierten* zählt?
- Was denkt ihr über die Gruppe der *Spitzenreiter*? Schaut nochmal auf die Karten. Wofür sind die Länder Spitzenreiter und was fällt euch dazu ein?

Hinweise zur Auswertung

Auf den Spielkarten werden eine ganze Reihe sensibler und Komplexer Themen angeschnitten. Zu einigen Punkten könnte den Kindern und Jugendlichen das Hintergrundwissen fehlen, andere sind eventuell zu umfangreich, um sie bis ins Detail zu erläutern. Die folgenden Links können jedoch eine kleine Hilfe für Fachkräfte darstellen, wenn es um die Beantwortung spezieller Fragen geht:

Länderprofile (Infos zu Wirtschaft, Demographie, Krisen und Herausforderungen verschiedener Länder der Welt)
http://www.gate-germany.de/artikel-studienpublikationen/laenderprofile.html

Visum (Begriff, Zweck, Definition)
http://www.juraforum.de/lexikon/visum

Reisen allgemein („Wo geht's hin?" fluter.-Heft der Bundeszentrales für politische Bildung für Jugendliche zum Thema „Reisen")
http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/fluter/186364/reisen

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- Aktion *„Comic-Wettbewerb"*: Die Kinder und Jugendlichen zeichnen kurze Comics, die ohne die Verwendung von Worten auskommen und von jeder/jedem verstanden werden können, auch wenn sie/er die deutsche Sprache nicht spricht, oder gerade erst lernt.
- *„Sag's ohne Worte - Zeige-Wörterbuch-Scharade"* Die Kinder und Jugendlichen machen Erfahrungen damit, wie es schwierig sein kann sich ohne Worte verständigen zu müssen.

„WAS WÜRDEST DU TUN?“

nur mit der Methodenbox durchführbar

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen ziehen abwechselnd Karten aus dem Deck und stellen sich gegenseitig die darauf abgebildeten Fragen.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen diskutieren und reflektieren ihre Einstellungen und ihre Meinungen zu bestimmten Sachverhalten und Situationen rund um die Themen „Flucht“, „Migration“ und „Zusammenleben“. Sie wechseln die Perspektive und denken darüber nach, wie es ihnen in einer Fluchtsituation oder in einem fremden Land gehen würde.

Vorbereitung

Die Karten liegen ausgedruckt vor. Bei diesem Spiel muss nicht zwangsläufig eine Fachkraft anwesend sein. Es kann förderlich sein die Spieler*innen die Fragen unter sich diskutieren zu lassen.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	15 - 40 Minuten
Altersempfehlung	Ab 10 Jahren
Materialien	ausgedruckte Karten, leere Flasche

Durchführung

Bei zwei Spieler*innen wird immer abwechselnd gezogen und die Situation/Frage auf der Karte vorgelesen. Das Gegenüber reagiert auf die Frage und ist im Anschluss selbst an der Reihe eine Karte zu ziehen und vorzulesen. Zieht ein*e Spieler*in einen Joker, darf sie/er sich für ihr/sein Gegenüber eine eigene Frage oder Situation überlegen.

Spielen mehrere Spieler*innen miteinander, wird reihum im Uhrzeigersinn eine Karte vom Stapel gezogen und vorgelesen. Die Gruppenmitglieder diskutieren gemeinsam, wie sie auf die vorgelesene Situation reagieren würden.

Sind alle Karten vorgelesen, können sich die Spieler*innen auch noch weitere eigene Fragen überlegen, oder Situationen ausdenken, auf die die anderen reagieren sollen.

Weitere Ideen für Fragen und Situationen, die mit in das Spiel übernommen werden sollen, können von den Kindern und Jugendlichen auf den leeren Karten notiert werden.

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- gemeinsam einen Film zum Thema schauen: Methode „Kurzfilme – Krieg, Flucht und Ankommen in Deutschland“

SAG'S OHNE WORTE

nur mit der Methodenbox durchführbar

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen ziehen abwechselnd Karten aus dem Deck und versuchen ohne Worte das wiederzugeben, was darauf steht.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen entwickeln ein Gefühl dafür, wie schwierig es ist sich ohne Sprache verständigen zu müssen. Sie werden dafür sensibilisiert was es bedeutet, in einem fremden Land zu Gast zu sein und sich mit Menschen anderer Sprache verständigen zu wollen.

Vorbereitung

Die Karten liegen ausgedruckt vor. Es sind zwei Zeige-Wörterbücher vorhanden und die Sanduhr steht bereit. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt, die gegeneinander antreten. Die Fachkraft fungiert als Spielleitung. Die Teilnehmenden haben zehn Minuten Zeit, sich mit dem Wörterbuch vertraut zu machen.

Gruppengröße	Ab 4 Personen
Zeitrahmen	15 - 30 Minuten
Altersempfehlung	Ab 10 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	ausgedruckte Karten, Sanduhr (2 min - im Geländespiel Smartphone)* / Stoppuhr / Timer-App 2 x Zeige-Wörterbuch „point it for refugees"* (wer keine Box hat kann es hier bestellen: **http://www.graf-editions.de/de/pointit-refugees** oder 2 x ein anderes Zeigewörterbuch

Durchführung

Auf jeder Karte stehen mehrere Sätze/Sachverhalte/Situationen. Es spielen zwei Gruppen gegeneinander. Es wird immer abwechselnd pro Gruppe gezogen und es wird versucht einen der Sachverhalte ohne Worte so wiederzugeben, sodass die eigene Gruppe herausfinden kann, worum es geht. Dazu soll das Zeige-Wörterbuch verwendet werden, aber auch pantomimische Elemente können zum Einsatz kommen.

Nur die Gruppe der Person, die in der Mitte sitzt/steht, rät mit. Die andere Gruppe kann sich in der Zeit etwas Abseits weiter mit dem Wörterbuch vertraut machen. Die Person, die beginnt, liest sich bei der Spielleitung eine Karte in Ruhe durch und die Gruppe sammelt sich um die/den. Die Sanduhr wird umgedreht und die Runde startet.

Konnte die erste Gruppe einen Satz/Sachverhalt richtig erkennen, oder stellt die Person, die in der Mitte sitzt/steht, fest, dass der Satz zu schwer ist, kann ein zweiter Satz von der Karte ausgewählt werden. Um erneut auf die Karte schauen zu können, muss die Spielerin/der Spieler zurück zur Spielleitung gehen, die die Karte bei sich behält, damit kein/e andere Spieler*in mitlesen kann. Eine neue Karte darf nur gezogen werden, wenn jeder Satz auf der aktuellen Karte einmal probiert wurde.

Mit Ablauf der Sanduhr endet die Runde und die zweite Gruppe ist an der Reihe. Die Spielleitung entscheidet, wie viele Runden gespielt werden und zählt die Punkte. Für jeden richtig erkannten Satz/Sachverhalt gibt es einen Punkt für die jeweilige Gruppe. Was als „richtig" zählt, also wie exakt die Antwort sein muss, entscheidet ebenfalls die Spielleitung. Eigene Ideen können auf den leeren Karten festgehalten werden.

Möglichkeiten zum Thematischen Anschluss

- Aktion „Comic-Wettbewerb":
  Die Kinder und Jugendlichen zeichnen kurze Comics, die ohne die Verwendung von Worten auskommen und von jeder/jedem verstanden werden können, auch wenn sie/er die deutsche Sprache nicht spricht, oder gerade erst lernt.

Thema **Wasser**

WASSER-ACTION

nur mit der Methodenbox durchführbar

Kurzbeschreibung

Wie in dem bekannten Spiel „Activity“ erraten die Kinder und Jugendlichen Begriffe, die sie sich auf unterschiedliche Art und Weise gegenseitig erklären müssen. Die Begriffe drehen sich rund um das Thema Wasser.

Ziel

Das Spiel führt in die Thematik des Wassers ein und fördert die Kreativität der Kinder und Jugendlichen.

Vorbereitung

Das Spielbrett mit den Aufgaben-/Begriffskarten ist aufgebaut.

Gruppengröße	Ab 4 Personen
Zeitrahmen	ca. 1 Stunde
Altersempfehlung	Ab 7 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Begriffskarten*, Sanduhr/ Stoppuhr (im Geländespiel Smartphone)*, Spielbrett, Spielfiguren (im Weltspiel)*, Papier und Stift **Das Spiel lässt sich nur mit der Methodenbox spielen.**

Durchführung

1. Die Kinder und Jugendlichen teilen sich in zwei oder mehrere Gruppen auf.

2. Die Gruppe, die beginnt, setzt ihre Spielfigur auf das erste Spielfeld. Es gibt drei verschieden farbige Felder, die jeweils eine Darstellungsart symbolisieren: gelb = malen; grün = Pantomime; rot = erklären.

3. Die Gruppe wählt eine*n „Darsteller*in“ aus. Die/Der „Darsteller*in“ nimmt vom Aufgabenstapel die oberste Karte und zwar so, dass die übrigen Mitspieler*innen der Gruppe den Begriff auf der Karte nicht sehen. Er/Sie hat 10 Sekunden Zeit sich den Begriff einzuprägen. Die Karte wird an eine andere Mannschaft gegeben, damit diese kontrollieren kann, dass „der/die Darsteller*in“ den Regeln gemäß (siehe unten) erklärt, vorspielt oder malt.

4. Die Sand-/Stoppuhr wird ebenfalls von einer anderen Gruppe kontrolliert. Wenn die Zeit läuft, hat der/die „Darsteller*in“ 2 Minuten Zeit der eigenen Gruppe den Begriff zu malen, pantomimisch vor zuspielen oder zu erklären. Die Farbe des Feldes auf dem die Spielfigur der Gruppe steht, bestimmt die Darstellungsart. Die eigene Gruppe muss den Begriff erraten. Errät sie ihn, darf die Gruppe ein Feld weiterziehen. Errät sie ihn nicht, muss sie auf dem Spielfeld bleiben. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst das Ziel erreicht hat.

Regeln für das „Darstellen“:

Malen: Der/die „Darstellende“ darf weder sprechen noch durch Gesten seinen Mitspieler*innen helfen. Die Zeichnung darf weder Zahlen noch Buchstaben enthalten.

Pantomime: Der/die „Darstellende“ darf dabei weder sprechen noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf sie zeigen. Er/Sie darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen.

Erklären: Der/Die „Darstellende“ beschreibt den Begriff ohne das betreffende Wort zu sagen bzw. Teile des Wortes oder abgeleitete Formen des Wortes zu verwenden.

Missachtet der/die „Darstellende“ eine der 3 oben genannten Regeln muss er/sie mit der Spielfigur seiner/ihrer Mannschaft 3 Felder zurückziehen und das nächste Team kommt an die Reihe.

Hinweise zur Durchführung mit jüngeren Teilnehmenden

Um bei Teilnehmenden im Grundschulalter keine Frustration durch zu schwere Begriffe hervorzurufen, kann die Fachkraft sehr einfache Begriffe auf Extrakarten notieren. Diese können dann zum Einsatz kommen, wenn sehr junge Teilnehmer*innen mit dem Darstellen an der Reihe sind. Wird mit sehr altersheterogenen Gruppen gespielt, ist es angebracht mehrere Stapel mit Begriffskarten einzusetzen. Die Spieler*innen können sich dann entscheiden, ob sie vom Stapel mit den schwierigen oder den leichten Begriffen ziehen wollen. Je nach Dynamik in der Gruppe können aber auch dafür spezielle Regeln eingeführt werden, die es nur den Spieler*innen unter z.B. 10 Jahren erlauben, Karten vom Stapel mit den einfacheren Begriffen zu nehmen.

Auswertung

In der Auswertung können folgende Fragen verwendet werden:

- Welche Begriffe waren leicht/schwer zu erklären/darzustellen?
- Mit welchen Begriffen konntet ihr wenig anfangen?
- Weshalb wisst ihr zu einigen Begriffen viel, zu anderen weniger?
- Über welche Begriffe wollt ihr gern mehr erfahren?

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Wasserfilterbau
- Virtuelles Wasser Puzzle

WASSERFILTERBAU - ANLEITUNG NACH WWW.WELTLEBEN.AT

Kurzbeschreibung

Mit verschiedenen Materialien bauen die Kinder und Jugendlichen Wasserfilter und reinigen verschmutztes Wasser durch ihre gebauten Filter.

Ziel

Ziel der Aktion ist es Interesse für die Reinigung von Wasser zu wecken und ein Bewusstsein für die Wichtigkeit von Wasser für alle Lebewesen zu schaffen.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	1 Stunde
Altersempfehlung	Ab 10 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Bild „Wasserfilter Aufbau“*, Bilder „Irak Merkanafilter“*, Holzkohle*, Sand, Kies, feiner Kies, Stoff oder Watte, Plastikflasche oder ein anderes Gefäß (z.B. Supermarkt-Weintrauben-Schale), Messer, Malfarben o.ä., Auffangbehältnis für das gefilterte Wasser, Spülmittel **Wenn keine Box vorhanden ist, Materialien selber besorgen und „Irak Merkanafilter“ weglassen.**

Vorbereitung

Die Kinder und Jugendlichen (teilen sich bei großer Anzahl in Kleingruppen auf) bekommen die benötigten Materialien. Außerdem stellen sie verschiedene Arten von Schmutzwasser her, z.B. mit Malfarbe, Dreck etc.

Durchführung

Als Einführung in den Wasserfilterbau oder im Anschluss an den Filterbau können die Bilder „Irak Merkanafilter“ als Beispiel des Einsatzes von selbst gebauten Wasserfiltern in der Nothilfe gezeigt werden.

1. Den Jugendlichen wird zunächst der Ablauf der Schichtung des Wasserfilters erklärt. Dazu kann auch das Bild „Wasserfilter_Aufbau“ gezeigt werden.

2. Dann bauen die Teilnehmenden ihre Filter mit den verschiedenen Reinigungsstufen: Zunächst muss der Boden der Plastikflasche herausgeschnitten werden. Dann waschen die Kinder und Jugendlichen die Kohle mit sauberem Wasser durch. Im Anschluss füllen sie die Schichten wie in dem Bild „Wasserfilter Aufbau“: Die unterste Schicht ein Stück Stoff, darüber feiner Kies, darüber die gewaschene Holzkohle, darüber wieder ein Stück Stoff oder Watte, darüber gewaschener Sand, darüber Kies und als letztes ganz oben wieder eine Schicht Stoff.

   Bei der Sandschicht können die Teilnehmer*innen etwas großzügiger sein als in der Abbildung. Bei der dicken Stoff- oder Watteschicht empfiehlt es sich, den Stoff zusammen zu knüllen, während der Stoff oben und unten beim Filter ausgebreitet hineingelegt wird. Die oberste Stoffschicht fängt den gröbsten Schmutz vor der Kieselschicht auf und kann nach jedem Filtervorgang ausgebeutelt werden. Der Filter wird so auf Steine, ein Holzgerüst oder etwas in der Art gestellt (oder aufgehängt), dass die Kinder und Jugendlichen unter das Ausflussloch ein Auffanggefäß stellen können.

3. Die Teilnehmenden lassen nun die verschiedenen Schmutzwasserarten durch ihren gebauten Filter laufen. Das Wasser sollte mehrfach gefiltert werden, um zu beobachten, wie viel sauberer das Wasser bei jedem Mal Filtern wird.

4. Das Wasser ist jetzt sauberer als vorher, aber Trinkwasser ist es deshalb noch nicht, denn Bakterien und andere schwer abbaubare Stoffe, z.B. Hormone, werden so nicht herausgefiltert. Das können die Teilnehmer*innen mit Spülmittel ausprobieren, welches sie durch die Kläranlage filtern und im Anschluss schütteln. Es schäumt wie vorher.

Optional nach dem Filtern:
Das Wasser in schwarz gestrichenen Kanistern oder Gefäßen in der Sonne stehend aufbewahren. Schwarz nimmt mehr Wärme auf als jede andere Farbe. Wenn sich das Wasser für mindestens eine Stunde über 65° C erhitzt, werden die meisten restlichen Krankheitserreger abgetötet. Man spart damit viel Brennmaterial, Zeit und schont die Umwelt.

Bei mehrtägiger Benutzung des Wasserfilters:
Die Schichten des Filters müssen regelmäßig ausgewechselt werden. Wie oft hängt vom Verschmutzungsgrad des Wassers ab. Bei sehr trübem Wasser wird der Filter bereits nach 1-2 Tagen neu befüllt werden müssen. Der Stoff kann, nachdem er gründlich mit sauberem Wasser und Seife (!) gewaschen wurde, wieder verwendet werden. Wenn nur wenige Leute den Filter benutzen, filtert er natürlich auch länger sauberes Wasser.

Die Tabelle gibt eine Empfehlung, nach der man sich ungefähr richten kann. (Tage bis zum Auswechseln des Filterinhalts bei Benutzung durch die Höchstzahl an empfohlenen Personen):

bei 2 Liter Plastikflaschenfilter für bis zu 2 Personen

- sehr trübes Wasser: 1 - 2 Tage
- trübes Wasser: 2 - 3 Tage
- fast klares Wasser: 3 - 4 Tage
- klares Wasser: 5 - 6 Tage

Auswertung

Während des Filterns oder im Anschluss können den Kindern und Jugendlichen folgende Fragen gestellt werden:

- Wieso ist sauberes Wasser lebenswichtig?
- Wie wird unser Trinkwasser gereinigt?
- Woher kommt unser Trinkwasser?
- Wo sind Grenzen der Wasseraufbereitung?

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Weltspiel mit Süßwasserverteilung
- Filme zur Wassersituation weltweit (Filmliste)
- Besuch einer Kläranlage

Hintergrundinformationen für die „Spielleitung“

Sand- und Kiesfilter kommen sowohl bei Wasseraufbereitung als auch bei Abwasserreinigung zur Filtration von Schwebeteilchen zum Einsatz:

- bei der Aufbereitung im Wasserwerk, um ausgeflocktes Eisen und Mangan zurückzuhalten
- bei Reinigung in Kläranlage auch zur Denitrifikation (Stickstoffelimination)

Reinigungsstufen und Funktionen:

- Filtersand (grob & fein) = mechanische Reinigung (filtert Schmutzteilchen heraus)
- Aktivkohle = organische Reinigung (entfernt Geruchs-/Geschmacksstoffe, Kohlenwasserstoffe, organische Chlorverbindungen wie Lösungsmittel, Pflanzenschutzmittel, Huminstoffe u.a.)
- Der Sand unterhalb der Kohleschicht ist wichtig, da sonst nach unten Kohlestückchen ausgespült werden.

VIRTUELLES WASSER

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen puzzeln in Kleingruppen den Herstellungsprozess eines Produktes und sehen dabei, wo und wie viel virtuelles Wasser in den einzelnen Produktionsschritten steckt.

Ziel

Durch das Puzzeln können die Teilnehmenden nachvollziehen, wie ein Produkt hergestellt wird und wo bei den einzelnen Herstellungsschritten Wasser verbraucht und verschmutzt wird.

Vorbereitung

Die Spielleitung hat die Puzzleteile farbig kopiert und grob auseinander geschnitten.

Gruppengröße	Ab 4 Personen
Zeitrahmen	ca. 1 Stunde
Altersempfehlung	Ab 10 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Puzzleteile, Infotexte, großes Papier zum draufkleben, Klebestifte, Scheren, Stifte

Durchführung

1. **Gruppeneinteilung:**
   Falls viele Jugendliche teilnehmen, ist es möglich, die Jugendlichen in Kleingruppen einzuteilen und jeder Kleingruppe ein Puzzle zu geben. Ansonsten puzzeln die Jugendlichen gemeinsam ein Puzzle.

2. **Verteilung der Puzzleteile und Infotexte:**
   Die Spielleitung gibt der Gruppe die entsprechenden Puzzleteile zu einem Produkt sowie den dazu gehörigen Infotext. Der Infotext sollte von den Jugendlichen laut vorgelesen werden.

3. **Puzzeln:**
   Wenn die Jugendlichen ihre passenden Puzzleteile haben, schneiden sie diese aus und puzzeln diese – mit dem bereits vorhandenen und aus dem Infotext angelesenen Hintergrundwissen – zusammen.

4. **Plakaterstellung:**
   Die Spielleitung gibt den Jugendlichen ein großes Papier, Scheren und Klebestifte. Die Spielleitung geht herum und schaut, ob die Puzzleteile in der richtigen Reihenfolge angeordnet sind. Die Jugendlichen fixieren die Puzzleteile auf dem Flipchart-Papier und gestalten ihr Plakat. Zusätzliche Informationen aus dem Text können von den Jugendlichen kreativ auf dem Flipchart-Papier ergänzt werden.

Auswertung

In der Auswertung stellen die Jugendlichen ihre Plakate vor. Oder/und es können abschließend folgende Fragen verwendet werden:

- Wie ist es euch beim Puzzeln ergangen? Was war einfach, was schwer?
- Hättet ihr gedacht, dass so viel Wasser in den Produkten steckt?
- Hättet ihr gedacht, dass so viele Arbeitsschritte notwendig sind, um ein Produkt herzustellen?
- In welchen Ländern wird das meiste Wasser gebraucht/verschmutzt?
- Was könnte das für Folgen für die Menschen und die Natur dort haben?

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Filme zu Virtuellem Wasser (siehe Filmliste)
- Wasserfilterbau

Infotexte

Um eine Baumwoll-Jeans herzustellen werden ungefähr 11 000 l Wasser verbraucht und verschmutzt. Das liegt vor allem daran, dass die Baumwolle eine sehr durstige Pflanze ist und zum Wachsen sehr viel Wasser braucht. Da die Baumwollpflanze es aber auch gerne sehr warm hat, wird sie meist in Gegenden angebaut, in denen es kaum regnet. Also muss die Baumwolle viel künstlich bewässert werden.

Außerdem wird beim Baumwollanbau viel Düngemittel und Pflanzenschutzmittel eingesetzt. Sie ist übrigens das landwirtschaftliche Produkt mit dem höchsten Einsatz an Chemikalien! Was hat das für Folgen?

Die Böden, das Wasser und die Natur werden vergiftet. Das trifft auch die Menschen, die in der Nähe von Baumwollfeldern wohnen, denn sie werden oft krank durch das vergiftete Wasser.

Aber nicht nur beim Baumwollanbau wird viel Wasser verbraucht und verschmutzt, auch bei den weiteren Schritten, vor allem beim Bleichen und Färben der Jeans. Zunächst aber wird die geerntete Baumwolle gesponnen, dann erst gebleicht. Dann wird der Stoff gewoben und gefärbt. Meist wird der Stoff noch veredelt, bevor er schließlich mit Reißverschluss und Nieten zusammen genäht wird.

Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Gesundheit (Hrsg): Virtuelles Wasser – Verstecktes Wasser auf Reisen – Informationen und Poster für die Umweltbildung". November 2009 http://de.wikipedia.org/wiki/Baumwolle

15.500 Liter Wasser werden gebraucht, um 4 Steaks herzustellen. Das ist enorm viel Wasser. Viele Menschen, vor allem auch in Deutschland, essen gerne und viel Fleisch. Deshalb besteht unser Fleisch aus dem Supermarkt meist aus Rindern, die nicht alleine auf der Wiese stehen, sondern in Massen gehalten werden. Die Rinder brauchen viel Wasser zum Trinken und viel Getreide und Heu zum Essen. Um das Getreide und Heu, das die Rinder essen, anzubauen, wird wiederum viel Wasser gebraucht.

Neben Getreide und Heu bekommen Rinder auch Kraftfutter. Das ist meist Soja aus Brasilien. Um in Brasilien Soja anzubauen, müssen Regenwälder abgeholzt werden, damit Flächen für den Sojaanbau entstehen können. Dadurch verlieren viele Menschen und Tiere ihr Zuhause. Ein Rind isst ungefähr 8.500 kg Getreide und Kraftfutter und trinkt ungefähr 24.000 Liter Wasser. Wasser wird auch gebraucht, um die Ställe und Schlachtbänke zu reinigen.

Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Gesundheit (Hrsg): „Virtuelles Wasser – Verstecktes Wasser auf Reisen – Informationen und Poster für die Umweltbildung". November 2009

Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Gesundheit (Hrsg): „Virtuelles Wasser – Verstecktes Wasser auf Reisen – Informationen und Poster für die Umweltbildung". November 2009

Ein Handy verbraucht und verschmutzt in der Produktion 3 000 Liter Wasser. Das Handy besteht aus wertvollen Rohstoffen, die nur mit erheblichem Wasseraufwand gewonnen und verarbeitet werden können.

Die Rohstoffe, also Erze wie Nickel, Silber, Kupfer, Koltan, Zinn und Gold werden aus der Erde geholt. Schon dabei wird viel Wasser eingesetzt, denn oft müssen sie vom Stein mit einem Wasserstrahl gelöst werden. Wenn sie aus der Erde befördert wurden, müssen sie zunächst gewaschen werden. Meist müssen die Metalle noch durch chemische Verfahren verändert werden, um sie schließlich zum Zusammenbauen für ein Handy benutzen zu können. Bei den chemischen Verfahren werden oft Giftstoffe verwendet, die die Umwelt vergiften.

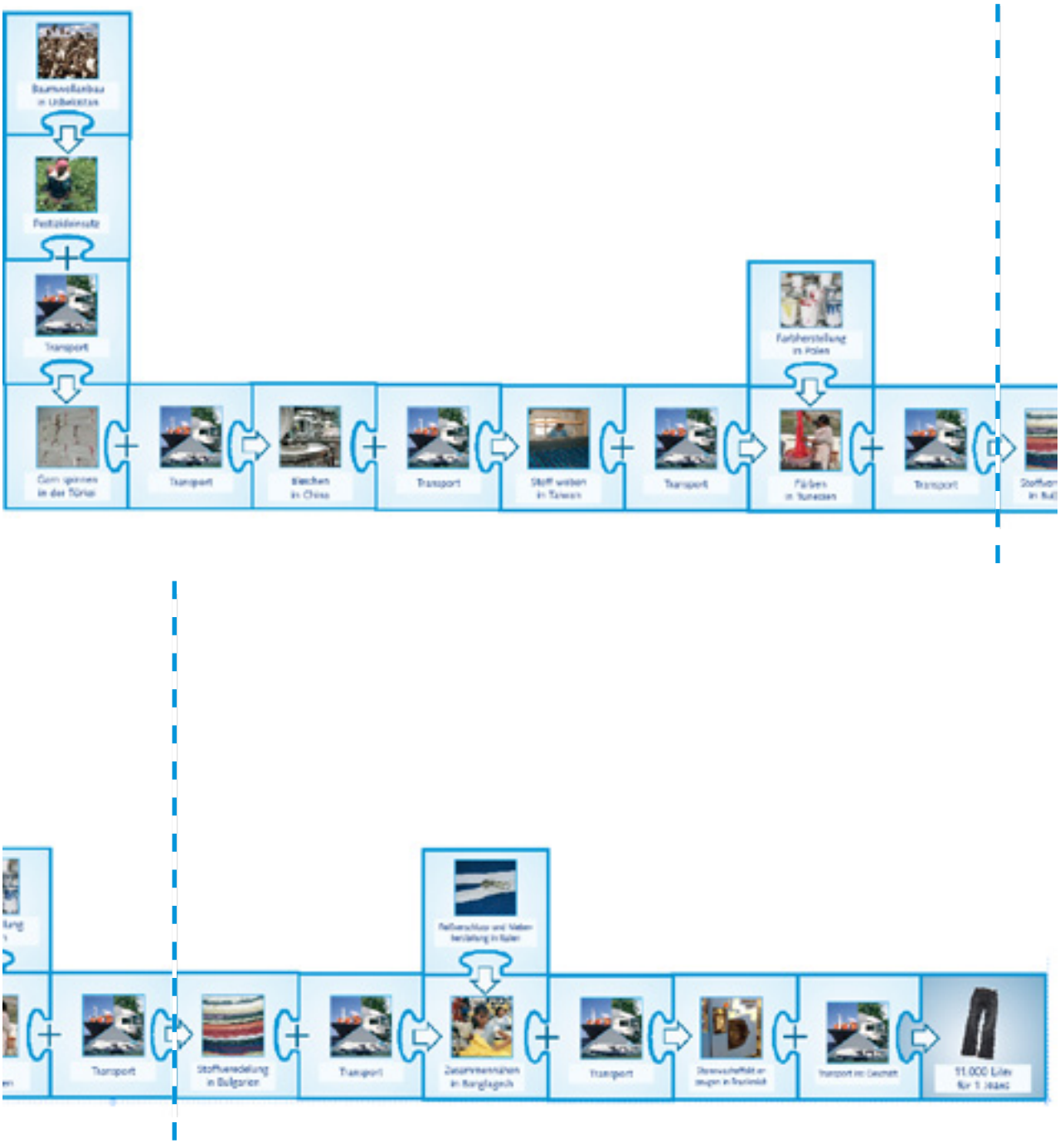
Neben den Erzen werden aber noch andere Materialien für die Herstellung eines Handys gebraucht. Jedes Handy enthält Keramik, das aus Ton hergestellt ist, und Kunststoff, welches aus Erdöl gewonnen wird. Außerdem sind in jedem Handy Flammschutzmittel enthalten. Das sind Chemikalien, die die Ausbreitung von Bränden verhindern sollen.

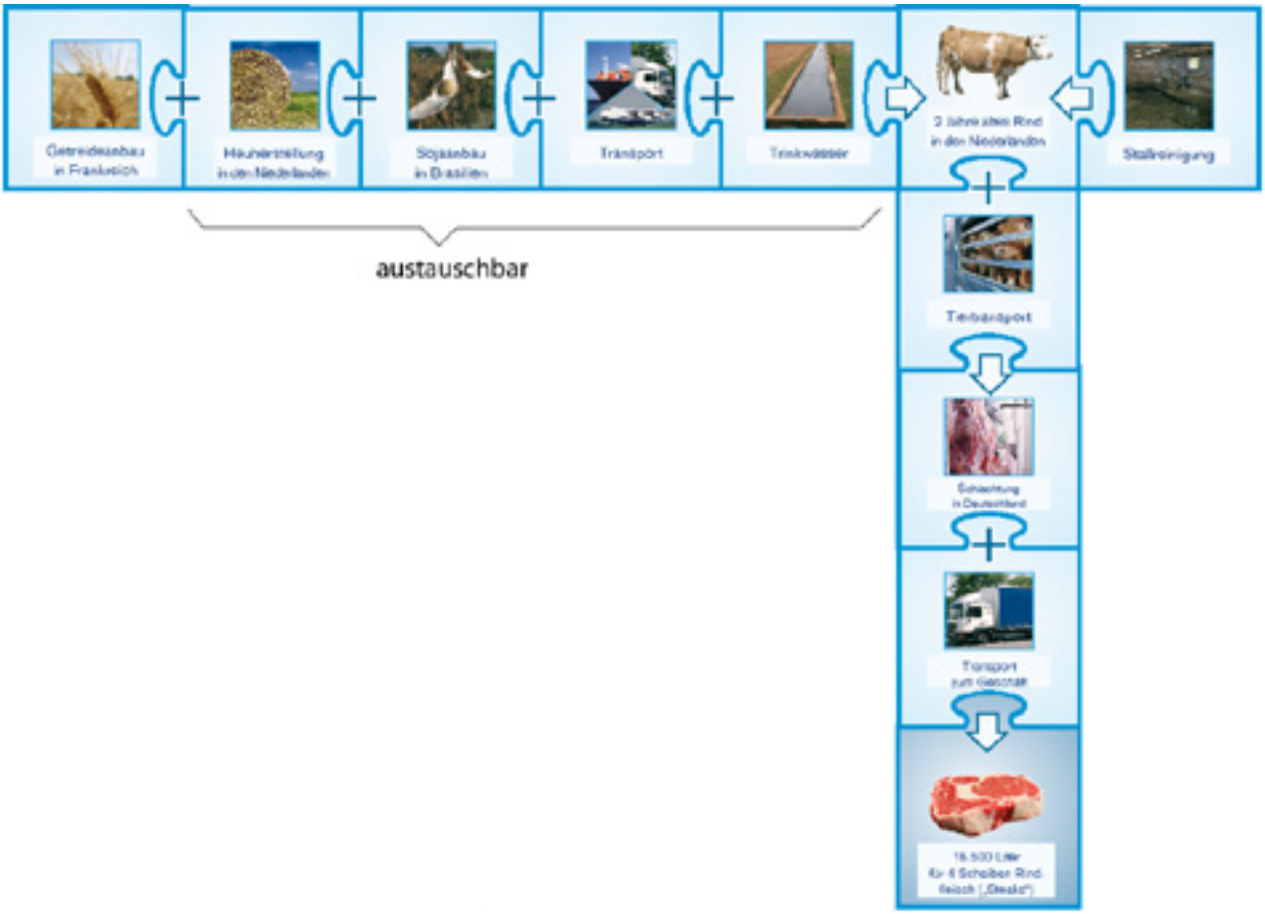
Lösung Puzzleteile

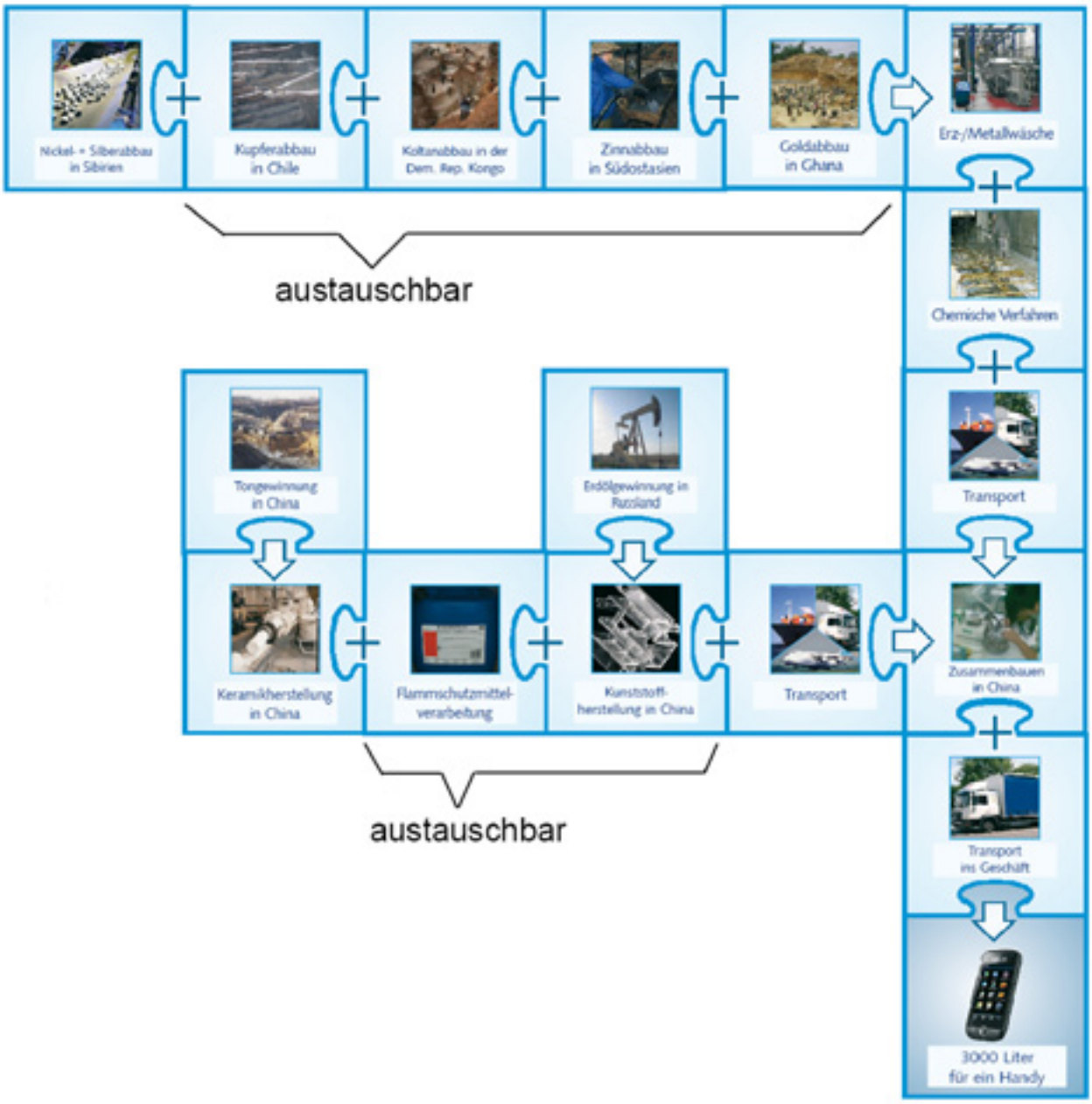
Jeans (Baumwolle) 112

Rindfleisch 113

Handy 114


Transport
Transport
Transport
Transport
Transport
Transport
Transport
Transport
Transport
11.000 Liter


Getreideanbau in Frankreich
Heuherstellung in den Niederlanden
Sojaanbau in Brasilien
Transport
Trinkwasser
2 Jahre altes Rind in den Niederlanden
Stallreinigung
austauschbar
Tiertransport
Schlachtung in Deutschland
Transport zum Geschäft


Nickel- + Silberabbau in Sibirien
Kupferabbau in Chile
Koltanabbau in der Dem. Rep. Kongo
Zinnabbau in Südostasien
Goldabbau in Ghana
Erz-/Metallwäsche
austauschbar
Chemische Verfahren
Tongewinnung in China
Erdölgewinnung in Russland
Transport
Keramikherstellung in China
Flammschutzmittel-verarbeitung
Kunststoff-herstellung in China
Transport
Zusammenbauen in China
austauschbar
Transport ins Geschäft
3000 Liter für ein Handy

Kopiervorlage - Puzzle

Jeans (Baumwolle). . . . . 116 - 119

Rindfleisch . . . . . 120 - 121

Handy . . . . . 122 - 125

Transport

Bleichen
in China

Pestizideinsatz

Transport

Baumwollanbau
in Usbekistan

Garn spinnen
in der Türkei

Transport

+

Färben
in Tunesien

Stoff weben
in Taiwan

Reißverschluss- und Nieten-
herstellung in Italien

+

Transport

Farbherstellung
in Polen

Transport

Stoffveredelung
in Bulgarien

Stonewasheffekt er-
zeugen in Frankreich

Transport

Zusammennähen
in Bangladesch

11.000 Liter
für 1 Jeans

Transport ins Geschäft

Transport

Sojaanbau
in Brasilien

Transport

Heuherstellung
in den Niederlanden

Tiertransport

Getreideanbau
in Frankreich

Trinkwasser

2 Jahre altes Rind
in den Niederlanden

Stallreinigung

15.500 Liter
für 4 Scheiben Rind-
fleisch („Steaks“)

Schlachtung
in Deutschland

Transport
zum Geschäft

Nickel- + Silberabbau
in Sibirien

Kupferabbau
in Chile

Zinnabbau
in Südostasien

Goldabbau
in Ghana

Koltanabbau in der Dem. Rep. Kongo

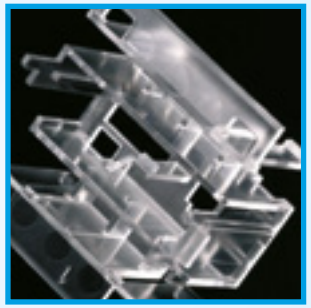
Erz-/Metallwäsche

Keramikherstellung in China

Chemische Verfahren

Flammschutzmittel-
herstellung

Zusammenbauen
in China



Kunststoff-
herstellung in China

Erdölgewinnung in
Russland

Tongewinnung
in China

Transport

3000 Liter
für ein Handy

Transport ins Geschäft

Transport

weitere **Anregungen**

AUSFLÜGE

Empfehlenswert sind Ausflüge mit den Jugendlichen, da sie dadurch aus ihrem gewohnten Umfeld „raus" und in Kontakt mit Menschen kommen, die vielleicht anders denken und leben. Außerdem hinterlassen Ausflüge oft bleibende Eindrücke von denen die Jugendlichen noch lange danach erzählen.

Ideen für Ausflüge mit globalem Bezug

- Museumsausstellungen, z.B. zum Thema Migration, Klimawandel...
- nachhaltige Projekte besuchen, z.B. Wohnprojekte, Umsonstläden, ökologische Landwirtschaftsprojekte wie Bio-Bauernhöfe etc.
- konventioneller und Bio-Bauernhof im Vergleich
- vegane Burger, veganes Eis etc. essen gehen
- Braunkohletagebau
- Fahrradtour, evtl. von Projekt zu Projekt

BÜROKLAMMERTAUSCH

Kurzbeschreibung

Die Jugendlichen tauschen eine Büroklammer so oft wie möglich und dokumentieren ihre Tauschgeschäfte mit Fotos.

Ziel

Ziel der Übung ist es, Jugendliche zum „Aus-Tausch" mit anderen Menschen zu motivieren und sie zum Nachdenken über ihre eigenen Wertigkeiten anzuregen.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	1 - 3 Stunde
Altersempfehlung	Ab 10 Jahren
Materialien	Büroklammertausch-Fotos, Geschichte vom Büroklammertausch, Büroklammern, Kameras, Laptop, Beamer, Kabel o.ä. für Verbindung von Kameras / Handys zu Laptop

Durchführung

1. Zunächst wird den Jugendlichen mithilfe der Fotos und der Geschichte des Kanadiers Kyle MacDonald der Büroklammertausch vorgestellt.

2. Die TN teilen sich selbst in Kleingruppen auf und bekommen jeweils eine Büroklammer. Sie gehen in die Stadt/in das Dorf um die Büroklammer zu tauschen und weitere Tauschgeschäfte durchzuführen. Diese dokumentieren sie mit Fotos. Die Jugendlichen tauschen so lange, bis sie mit dem, was sie „ertauscht" haben, zufrieden sind beziehungsweise so lange, bis die vorher ausgemachte Zeit um ist.

3. Alle Jugendlichen kommen wieder zusammen und stellen mithilfe von Laptop und Beamer ihre Fotos von den Tauschgeschäften und das „Endprodukt" vor.

Auswertung

In der Auswertung können folgende Fragen von der anleitenden Person verwendet werden:

- Wie ist es euch mit dem Spiel ergangen?
- War es schwierig oder leicht, auf andere Menschen zuzugehen?
- Was hat euch überrascht?
- Habt ihr manche Dinge nur schweren Herzens wieder getauscht?
- Seid ihr zufrieden mit dem, was ihr als letztes getauscht habt?
- Was würdet ihr am liebsten „ertauschen"?
- Habt ihr in eurem Leben schon einmal etwas getauscht?
- Wann fällt es euch schwer/leicht, etwas zu tauschen?

Quellen

Die ganze Story kann man auf oneredpaperclip.blogspot.com nachlesen.

Fotos:

http://www.pottwalblog.ch/2010/02/mann-tauscht-rote-buroklammer-gegen-haus/

HIP-HOP-BATTLE

Kurzbeschreibung

Die Nationalität verschiedener Hip-Hop-Bands soll durch Hören von Musikstücken erraten werden – mehrere Gruppen treten dabei gegeneinander an.

Ziel

Die Übung zeigt die Vielfalt der internationalen Hip-Hop Bewegung und sorgt für Spaß und Bewegung.

Gruppengröße	Ab 4 Personen
Zeitrahmen	15 Minuten
Altersempfehlung	Ab 12 Jahren
Materialien	Tondokumente von Hip-Hop Musikstücken, Abspielgerät, Länderkärtchen, Weltkarte* oder Globus

* Materialien sind in der Box enthalten.

Vorbereitung

Die Länderkärtchen sind so oft ausgedruckt, wie Gruppen gegeneinander antreten. Globus/ Weltkarte liegt bereit, es gibt genügend Platz.

Links zu Musikstücken:

Schweiz
https://www.youtube.com/watch?v=IGSZbwqqt7I

Japan
https://www.youtube.com/atch?v=dpmfE0HWaYc

Cuba
https://www.youtube.com/watch?v=cWNttxlNyrk

Polen
https://www.youtube.com/watch?v=ybV7jjVpZ3k

Griechenland
https://www.youtube.com/watch?v=sKNKLrgvB7g

Mali
https://www.youtube.com/watch?v=i3haccd4caY

Dänemark
https://www.youtube.com/watch?v=UaaaOOm5tP4

Südafrika
https://www.youtube.com/watch?v=lTKFBPM4GNg

Durchführung

1. Zunächst werden die Jugendlichen gefragt, was sie über Hip-Hop wissen und welche Bands sie kennen/ mögen. Was denken sie, wo überall auf der Welt Hip Hop gemacht und gehört wird?

2. Es werden Gruppen eingeteilt. In einer Gruppe sollten mind. 2, max. 8 Jugendliche sein.

3. Jede teilnehmende Gruppe bekommt einen Satz der 8 Länderkarten.

4. Jede Gruppe sucht sich einen Platz in einer Ecke des Raumes, wo die andere Gruppe sie nicht gut „bespähen" kann.

5. Es wird angekündigt, dass gleich 8 Songs abgespielt werden und sie überlegen sollen, aus welchen Ländern die kommen. Sie sollen die Kärtchen in der richtigen Reihenfolge vor sich ablegen, ohne dass die andere Gruppe diese mitbekommt.

6. Bei Unklarheiten können Stücke auch wiederholt werden, bis sie sich sicher sind.

7. Wenn die Jugendlichen fertig sind, sollen sie die Kärtchen nehmen, sich in einer Reihe aufstellen und die Kärtchen verdeckt vor sich ablegen. Die beiden Reihen stehen sich gegenüber und schauen sich an.

8. Jeder Song wird angespielt und die Jugendlichen bewegen sich dazu nach Art eines „battles". Dann wird aufgedeckt und geschaut, wer es richtig hatte. Das Land wird auf einer Weltkarte/ Globus gesucht.

9. Die Gruppe mit den meisten richtigen wird Battle-Profi.

Auswertung

In der Auswertung können folgende Fragen verwendet werden:

- War es schwierig oder leicht, die Länder zuzuordnen?
- Was hat euch überrascht?
- Was denkt Ihr wie Jugendliche in diesen Ländern leben?
- Was hört ihr sonst noch gerne? Hört man das anderswo auch?
- Was ist gut daran, wenn weltweit die gleiche Musik gehört wird?

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Nach den Top Charts verschiedener Länder googeln und anhören
- Hip Hop Song schreiben/ aufnehmen (Hip-Hop-Wörterbuch: wikipedia.org/wiki/Hip-Hop-Jargon)
- Filme schauen, z.B.:
  - » Wild Style *(Regie: Charlie Ahearn), USA 1982* Der erste Film über Hip-Hop; semidokumentarisch.
  - » Beat Street *(Regie: Stan Lathan), USA 1984* (Ein weiteres bedeutendes Dokument der Frühzeit des Hip-Hop)
  - » Style Wars *(Regie: Tony Silver, Produzent: Henry Chalfant), USA, 1983* Ein einzigartiger Dokumentarfilm über die Anfänge der Hip-Hop-Kultur.
  - » 8 Mile *(Regie: Curtis Hanson), USA 2002* (Ein Film über die Hip-Hop-Szene mit Eminem und Kim Basinger)
  - » Status Yo! *(Regie: Till Hastreiter), D/Schweiz, 2004* (Ein deutscher Hip-Hop-Film mit Laiendarstellern)
  - » Street Style (Originaltitel: You got served) *(Regie: Christopher B. Stokes), USA 2004* (Ein Film über die Street-Dancer-Kultur in Amerika)
  - » Get Rich or Die Tryin' *USA 2005* (Ein Film über 50Cents Vergangenheit als Drogendealer)
  - » Brown Sugar (Ein Film über Hip-Hop, ist aber auch eine romantische Komödie, berühmtestes Zitat: „When did you first fall in love with hip hop?")
  - » Barbershop 1 & 2 (Mit Eve, Queen Latifah, Ice Cube etc.)
  - » Zeiten ändern dich (Filmbiographie des Rappers Bushido, u.a. mit Elyas M'Barek, Fler, Moritz Bleibtreu, Hannelore Elsner)
- Weitere Elemente der Hip Hop Kultur ausprobieren: Beatboxing, Graffiti. DJing

Hintergrundinformation

Hip-Hop-Musik hat ihre Wurzeln in der schwarzen Funk- und Soul-Musik. Der Rap (Sprechgesang), der aus einer jamaikanischen Tradition entstand, das Samplen und das Scratchen sind weitere Merkmale dieser aus den schwarzen Ghettos der USA stammenden Musik. Der Begriff Hip-Hop hat keine versteckte Bedeutung.

Hip-Hop bezeichnet nicht ausschließlich eine Musikrichtung, sondern auch die Jugendkultur Hip-Hop mit den Elementen Rap (MCing), DJing, Breakdance, Graffiti-Writing und Beatboxing.

Seit Anfang der 1990er-Jahre hat sich Hip-Hop international verbreitet. Dabei haben sich typische Stile der einzelnen Länder herauskristallisiert, insgesamt aber bleiben die Interpreten aus den USA tonangebend. In Europa fiel Hip-Hop bereits in den 80er-Jahren in den französischen Banlieues von Paris und Marseille auf fruchtbaren Boden. Es existieren auch in anderen Ländern Hip-Hop-Szenen (z. B. Deutscher Hip-Hop, Polnischer Hip-Hop, Belgischer Hip-Hop, Arabischer Hip-Hop). Erwähnenswert ist noch der Britische Hip-Hop, der die eigene Spielart des Britcore hervorbrachte, sowie der brasilianische Hip-Hop, der ebenfalls einen eigenen Unterstil, den von der Bass Music beeinflussten Rio Funk, hervorbrachte. Auch in Afrika hat sich mittlerweile eine vielfältige Szene entwickelt, die oft amerikanischen Vorbildern nachstrebt, aber auch eigenständige Spielarten des afrikanischen Hip-Hop hervorbringt.

QUELLE: HTTP://DE.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/HIP-HOP

DÄNEMARK	DÄNISCH
POLEN	POLNISCH
MALI	FRANZÖSISCH / LOKALSPRACHEN
KUBA	SPANISCH
SÜDAFRIKA	ENGLISCH / LOKALSPRACHEN
SCHWEIZ	SCHWEIZERDEUTSCH
GRIECHENLAND	GRIECHISCH
JAPAN	JAPANISCH/ ENGLISCH

RECYCLING-BASTELN

Kurzbeschreibung

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, aus Müll etwas Brauchbares und Schönes zu basteln. Ein Beispiel, die Geldbörse aus einem Tetra Pak, wird hier erklärt.

Ziel

Ziel der Übung ist es die Kinder und Jugendlichen zum Nachdenken über Konsumverhalten und Ressourcenverschwendung anzuregen.

Vorbereitung

Die Materialien sind alle vorhanden.

Zur Einstimmung kann man mit älteren Teilnehmenden den kurzen Clip „How to destroy the world – Rubbish" anschauen (leider nur auf Englisch!).

Der Film befindet sich auf youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=u0OQPVy0S1o

Für jüngere Kinder eignet sich die Löwenzahnsendung zum Thema Müll:

https://www.youtube.com/watch?v=N7lByulRzos

Eine Anleitung zum Basteln kann man sich zusätzlich hier anschauen:

https://www.youtube.com/watch?v=FYF0gKONjhI

Wenn die Jugendlichen Lust darauf haben, kann man auch erst eine Müllsammel-Aktion in der Umgebung machen und dann im Anschluss mit dem gesammelten Müll etwas basteln.

Auswertung

Parallel können mit den Kindern und Jugendlichen folgende Fragen diskutiert werden:

- Wann ist für euch etwas „alt", zum Wegwerfen?
- Wer bestimmt eigentlich was „alt" und „Müll" ist?
- Habt ihr schon einmal „Müll" für etwas benutzt?
- Warum kann es sinnvoll sein, „Müll" noch einmal zu verwenden, um etwas Neues daraus zu machen?
- Könnt ihr euch eine Welt vorstellen, in der es keinen „Müll" mehr gibt?

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Film schauen über Cradle to Cradle: **www.youtube.com/watch?v=urGAIxTj3Dw**
- weitere Ideen fürs Recycling-Basteln gibt es unter: **http://www.recyclingbasteln.de**
- Müllsammelaktion mit Basteln

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	1 Stunde
Altersempfehlung	Ab 7 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	Tetra Pak (1 Liter oder größer), Schere, Bleistift, Lineal, breites Doppelklebeband (5cm), Cutter, Kartonstück als Klebeunterlage, selbstklebendes Klettband, eventuell Schneideunterlage und Lineal aus Metall

Durchführung (Anleitung von regina-lustig.com)

1. Boden mit Cutter wegschneiden.

2. Oberseite aufreißen und mit Cutter unterhalb der Ausgussöffnung alles abschneiden. Übrig bleibt ein „Schlauch".

3. Die beiden Seitenteile nach außen falten und die Kante mit dem Fingernagel kräftig falzen.

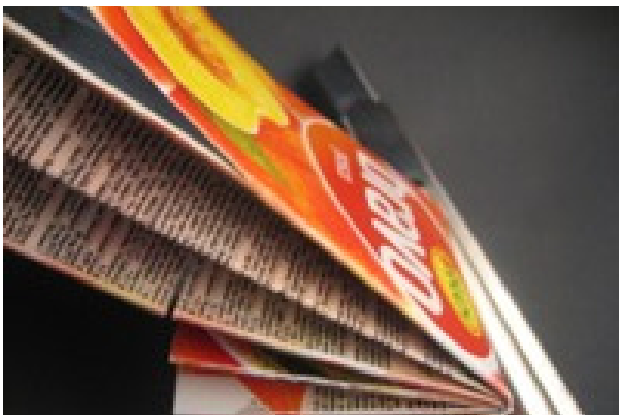
4. Bei beiden Seiten nochmals 2 Mal falten und die „Ziehharmonika" erneut gut falzen.

5. Mit Cutter bei 1/3 der Gesamtlänge mit 2 Schnitten einen 5 mm breiten Schlitz schneiden. **Achtung! Die Hinterseite der Verpackung nicht verletzen!** Sie bildet die Verschlussklappe der Börse.

6. Jetzt mit der Schere das angeschnittene Teil beidseitig bis knapp an die Kante der Rückseite herausschneiden.

7. Bei dem nun entstandenen Schlitz zusammenfalten.

8. Bei der Kante der Öffnung mit Cutter einschneiden. Die Seitenteile können dabei angeschnitten werden, aber die Hinterseite der Verpackung nicht verletzen!



9. Mit dem Cutter beidseitig einen Schnitt für die Verschlussklappe schneiden.

10. Mit Schere die angeschnittenen Teile bis an die Kante der Verschlussklappe herausschneiden.

11. Börse mit Doppelklebeband zusammenkleben.

12. Klappenecken abrunden. Ein Stück zusammengekletteten Klettverschluss auf Außenkante der Klappe kleben. Schutzfolie abziehen, Tasche zumachen.

SEEDBALLS

Methode aus

Einfach ganz anders. Bildung für nachhaltige Entwicklung an Ganztagsschulen. Lernreihe Boden. Schätze, Erde & Geschäft – Auf dem Boden der Tatsachen. Hrsg: Bund Jugend NRW und Eine Welt Netz NRW. 2012

Kurzbeschreibung

Die Kinder und Jugendlichen stellen Seedballs her. Das sind kleine Kügelchen aus Ton, Erde oder Kompost und Samen mit denen triste Flächen fast im Handumdrehen bunter gestaltet werden können.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen setzen sich mit Boden und Umwelt vor der eigenen Tür auseinander.

Vorbereitung

Die Materialien sind alle vorhanden.

Gruppengröße	Ab 2 Personen
Zeitrahmen	45 - 90 Minuten
Altersempfehlung	Ab 7 Jahren
Materialien * Materialien sind in der Box enthalten.	1 Teil Blumensamen, 3 bis 5 Teile Kompost / Erde, 3-5 Teile Tonpulver (diese Zutaten sollten trocken und gesiebt sein, es erleichtert die Herstellung), etwas Wasser

Durchführung

1. Zunächst werden die verschiedenen Samen untereinander vermischt.
2. Anschließend den Samen-Mix mit Kompost/ Erde vermengen.
3. Erst danach das Tonpulver zugeben und ebenfalls vermengen.
4. Zum trockenen Samen-/Erde-/Ton-Mix nun nach und nach vorsichtig Wasser gießen. Nicht sofort die gesamte Masse befeuchten, da sie sonst härtet bevor sie verarbeitet werden kann. Nur gerade so viel Wasser verwenden, dass die Masse bindet und sich gut verarbeiten lässt. Ist die Masse doch zu matschig geworden, nachträglich trockene Bestandteile zugeben und zügig weiter machen.
5. Jeweils etwas von der Mischung nehmen und zwischen den Handflächen zu kleinen (etwa münz- oder nussgroßen) Kugeln formen. Nicht zu kräftig bearbeiten. Die „Seedballs“ sind fertig, wenn die Kugeln weich, einigermaßen glatt und rund sind.
6. Die „Seedballs“ für 1 bis 2 Tage zum Trocknen auslegen – am besten in der Sonne. Zusätzliche Hitzequellen können die Samen unbrauchbar machen; also keine Heizung, Föhn, Ofen o.ä. verwenden. Die getrockneten „Seedballs“ können dann sofort ausgebracht werden; sie lassen sich sehr gut streuen, werfen oder auch in kleine Mauerritzen stecken. Sie halten sich allerdings auch über mehrere Wochen, sofern sie kühl und gut belüftet gelagert werden. Eine Aufbewahrung in Plastiktüten ist ungeeignet, da die „Seedballs“ schimmeln können.

7. Für sichere und sichtbare Erfolge ca. 10 „Seedballs“ pro Quadratmeter rechnen. Mit einer größeren Menge an „Seedballs“ können sogar brachliegende Flächen wiederbelebt werden.

8. Ab und zu vorbeischauen, wässern oder einfach auf Regen warten und sich freuen.

Auswertung

Parallel können mit den Jugendlichen folgende Fragen diskutiert werden:

- Warum blühen keine Blumen am Straßenrand?
- Wieso sind viele Verkehrsinseln öde und trist?
- Warum siehst du keine Blumenwiesen in der Stadt?

Möglichkeiten zur Weiterarbeit

- Rallye durch die umliegenden Straßen oder eine Umfrage
- Geocache zum Thema Blumen, Bäume, Umweltverschmutzung
- Ausflug zu einem Braunkohletagebau

ACHTUNG:

Guerilla Gardening ist offiziell nicht erlaubt!

Guerrilla Gardening wird von der Stadt und der Polizei nicht gern gesehen. Wer illegal auf fremden Flächen gärtnert, kann mit einer Geld- oder sogar einer Haftstrafe rechnen. Deshalb gilt: Wer wild gärtnern will, muss unbedingt vorher die Zustimmung des Eigentümers der Flächen einholen.

Bei Begrünungswünschen erweist sich z.B. das Grünflächenamt der Stadt als durchaus kooperativ. Auf www.guerillagaertner.com gibt es viele weitere Tipps und Informationen, die helfen, gemeinsam und auch legal im öffentlichen Raum zu gärtnern.

FLOHMARKT

Kurzbeschreibung
Die Jugendlichen veranstalten selbst einen Flohmarkt.

Ziel
Ziel der Aktion ist es, die Jugendlichen zum Nachdenken über Wegwerf- und Konsumverhalten anzuregen.

Vorbereitung
Um die Jugendlichen auf den Flohmarkt einzustimmen könnten sie einen Fragebogen bekommen, indem sie sich z.B. über folgende Dinge Gedanken machen:

- Hast du schon einmal an einem Flohmarkt teilgenommen?
- Hast du schon einmal etwas auf einem Flohmarkt gekauft? Wenn ja, was?
- Welche Sachen wirst du anbieten? Weshalb diese Sachen?
- Wo liegen die Sachen jetzt, die du anbieten möchtest?
- Wann ist etwas für dich „alt" bzw. nicht mehr brauchbar?
- Was würdest du mit den Sachen tun, wenn der Flohmarkt nicht stattfinden würde?

Gruppengröße	Ab 10 Personen
Zeitrahmen	3 Stunden
Altersempfehlung	Ab 12 Jahren
Materialien	Tische, Stühle

Durchführung
Die Jugendlichen bauen ihre Tische als Stände auf und bieten ihre Sachen an.

Parallel kann beispielsweise auch eine Auktion stattfinden. Dort können neben Sachen auch Zettel mit Begriffen versteigert werden. Z.B. Haus im Grünen, Mofa, sicherer Arbeitsplatz / Ausbildungsstelle, Liebe, Gesundheit, mehr Freizeit, Reisen, politische Macht...

Auswertung
In der Auswertung können folgende Fragen verwendet werden – in Form einer Gesprächsrunde, eines Fragebogens oder eines Bingos:

- Bist du zufrieden mit dem, was du verkauft hast?
- Was hast du alles verkauft?
- Wie viel Geld hast du eingenommen?
- Hat dich irgendetwas erfreut/verärgert/überrascht?
- Hättest du dir auch vorstellen können, die Sachen zu verschenken oder zu tauschen?
- Was machst du mit den Sachen, die noch übrig sind?

Filmliste, Quellennachweis

FILMLISTE

Folgende thematische Filme/Ausschnitte sind bei youtube zu finden:

Thema Wasser

- Die Fischerman-Story
  (animierte Kurzgeschichte über den verschwenderischen Wasserverbrauch der Konsumgesellschaft) Johannes Karker, Robin Huse, Alexander Marciniak
- Wertvollste Ressource der Welt – Wasser
  (kurze Zusammenfassung der weltweiten Wasserproblematiken) makro, 3sat, 10.05.2013
- Informationsfilm zum Thema „Virtuelles Wasser"
  (gut als Einführung ins Thema geeignet)
  Film von Lisa Stanzel, 2010
- Wasser im Hamburger?
  (Einführung Virtuelles Wasser am Beispiel des Hamburgers)
  Maike Fischer, Melanie Thies, Bettina Knispel
  http://bne.gidw-online.de/viwa/film/index.html
- Wasser gibt es reichlich...
  (kurzer animierter Clip über Virtuelles Wasser)
  Michaela Dettinger
- Der Weg einer Jeans
  (kurzer animierter Clip mit km-, Liter- und Preisanzeige)
- Sukuma-Filmworkshop Virtuelles Wasser Kaffee
  (kurzer Clip) Regisseur: Thomas Frick
- Siegerspot 2 Sukuma Millenium Award Schulkino Frühjahr 2013 *(kurzer Clip)*
- Folgen von Virtuellem Wasser am Beispiel Goldabbau in Ghana
  Goldabbau, WDR-Sendung markt, 2010

Thema IT

- WDR Planet Wissen: Agbogbloshie - Elektroschrott in Ghana
- KiKa Erde an Zukunft: Elektroschrott - Was passiert mit unseren alten Handys?
- Youtube-Kanal „ForumFairerHandel": Blick hinters Display
  (animierter Kurzfilm ohne Sprache zu Arbeitsbedingungen in der Produktion von IT-Produkten)

Thema Tierhaltung

- Die Meatrix
  (kurzer animierter Film über Tierhaltung)
- Die Meatrix II
  (kurzer animierter Film über Tierhaltung)
- Samsara
  (Filmausschnitt über Tierhaltung, Dokumentarfilm ohne Ton)
  Film von Ron Fricke, 2011
- WissensWerte: Fleisch und Nachhaltigkeit
  (Kurzfilm Tierhaltung & Fleischkonsum)

Thema Obst- und Gemüseanbau

- Der Preis für unser Gemüse... - Migration, Ausbeutung und Landwirtschaft in Almería
- Wie ich von meinem Garten lebe
  (Inspiration für Selbstanbau) WDR Planet Wissen
- Spanien – Im Treibhaus schuften
  ARTE Reportage
- Urban Gardening – Großstadtgärtner
  (Inspiration für effizienten Selbstanbau auf kleiner Fläche und in der Stadt) BR Fernsehen

Thema Kinderarbeit

- Bittere Schokolade – Das Geschäft mit der Kinderarbeit. *ARD Monitor: 13.09.2007*
- Sukuma Millenium Award
  Willst du da wirklich mitspielen? *(kurzer Clip) Schüler_innen des Franziskaneum Gymnasiums Meißen*

Thema Textil

- Der Weg einer Jeans *(kurzer animierter Clip mit km-, Liter- und Preisanzeige)*
- Siegerspot Sukuma Millenium Award Dresden 2012 *(kurzer Clip) Oliver Wendisch*
- Siegerspot Sukuma Millenium Award Chemnitz 2012 *(kurzer Clip) Manuela Baumann*
- Siegerspot Sukuma Millenium Award International 2011 *(kurzer Clip)*
- Siegerspot1 Sukuma Millenium Award Schulkino Frühjahr 2013 *(kurzer Clip)*
- Siegerspot Sukuma Millenium Award Schulkino Winter 2013 *(kurzer Clip) Janni Hoffmann, Franzi Wilhelm*
- Sale - Filmworkshop
  „Deine Klamotten – Du kaufst mehr als du denkst“
  (kurzer Clip) Kongress WeltWeitWissen 2014
- Shoppingqueen - Filmworkshop
  „Deine Klamotten – Du kaufst mehr als du denkst“
  (kurzer Clip) Kongress WeltWeitWissen 2014
- Die Qual - Filmworkshop
  „Deine Klamotten – Du kaufst mehr als du denkst“
  (kurzer Clip) Kongress WeltWeitWissen 2014
- Youtube-Kanal „rethinknation“: *verschiedene kurze Videos zwei junger Youtuber zum Thema Textilindustrie*
- „The Next Black“ Film über die Zukunft der Kleidung. Über gezüchtete Stoffe, digitale Kleidung und entschleunigte Mode
- „Unfaire Mode – Der hohe Preis für unsere Kleidung“ Wer zahlt den Preis für unsere Kleidung? *WDR Planet Wissen*
- „Sweatshop – Deadly Fashion“
  Eine Zeitung schickt norwegische Modeblogger in eine Textilfabrik nach Kambodscha, was sie dort sehen ist ein Schock (Englisch)

Thema Recyclingbasteln

- Cradle to Cradle – gugler
  (animierter Clip über das Prinzip Cradle to Cradle)
- Tetra Pak Portemonnaie basteln *(Anleitung)*
- How to destroy the world – rubbish
  (Englisch! Animation über Müll) Pete Bishop

Thema Kosmetik

- Ungeschminkt – Die schmutzige Welt der Kosmetik *WDR Die Story*
- Giftige Kosmetik – Chemie, die unter die Haut geht *3Sat*
- Quarks & Co Tierversuche - die quälende Frage *WDR (Sendung vom 22.9.2015)*
- Jugend ungeschminkt
  (mehrere Kurzinterviews mit Jugendlichen zum Thema Kosmetik auf http://www.ikw-jugendstudie.org/)

QUELLENNACHWEIS

Literaturhinweise

Egger, J. et al (2014): Youth of the World! Methodenhandbuch zum Globalen Lernen in der außerschulischen Jugendarbeit. Wien: *Südwind*

Joppich, A. (2010): Think Global! Projekte zum Globalen Lernen in Schule und Jugendarbeit. Mühlheim an der Ruhr: *Verlag an der Ruhr*

Wakolbinger, J. (2013): Rahmenbedingungen und Potentiale für Globales Lernen in der Offenen Jugendarbeit. *Unveröffentlichte Diplomarbeit / Universität Wien. Bezug: derwako@gmail.com*

Internetquellen für mehr Methoden und Materialien:

http://www.bne-sachsen.de

http://www.globaleslernen.de

http://www.bne-portal.de

http://edu-kit.sameworld.eu/

Bildnachweise

Kakaobaum, S. 42:
https://de.wikipedia.org/wiki/Kakao

Kakaoschote, S. 42: Kakaofrucht ganz, geöffnet und Kakaobohnen von Genet.
http://de.wikipedia.org/wiki/Kakao#mediaviewer/File:Theobroma_cacao_-_fruit,_from_inside,_beans.jpg

Kakaobohne, S. 43: Geröstete Kakaobohnen by 3268zauber.
https://commons.wikimedia.org/wiki File:Kakaobohnen.JPG?uselang=de; Urheber_in: 3268zauber

Nibs, S. 43: Cacao Nibs by Daniel Brock.
https://www.flickr.com/photos/brockamer/8203033066/in/photolistduSFWA-duM4VR-5WuTyF-bzLyLJ-dQgpVy-8uVmZQ-oGxLFL-oGxxEV-oZ1wBA-oGyd7H-CKG3g-93X75j-5-MwoFY-dKdGob-eW29c1-bAAH7H-633bdp-7X71Wx-6YJbVL

Kakaobutter, S. 43: Cacao oleum, Theobroma cacao by Maša Sinreih in Valentina Vivod.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cacao_oleum1.JPG?uselang=de; Urheber_in: Maša Sinreih in Valentina Vivod

Kakaopulver, S. 43: Cocoa, Cocoa powder, on a sheet of paper, with scale / measurement by Rillke.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theobromae_cacaois_seminis_pulvis_308294.jpg?uselang=de; Urheber_in: Rillke

Aprikose, S. 31:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apricots_one_open.jpg?uselang=de; Urheber_in:Matthias Kabel

Pfirsich, S. 31:
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pfirsichteller01.jpg?uselang=de

Nektarine, S. 31:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nectarines_2.JPG?uselang=de; Urheber_in: Nicole-Koehler

Mangostane, S. 31:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Garcinia_mangostana.jpg?uselang=de; Urheber_in: Hans B.

Tamarillos, S. 31:
*https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tamarillo#mediaviewer/File:Owoce_Tamarillo.*jpg

Maracuja, S. 31:
https://de.wikipedia.org/wiki/Passiflora_edulis#mediaviewer/Datei:Passiflora_Edulis_Open_Fruit2.jpg; Urheber_in: Alexander Klink

Drachenfrucht, S. 33:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hylocereus_undatus_red_pitahaya.jpg?uselang=de; Urheber_in: T.Voekler

Granatapfel, S. 33:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Granatapfel_2013.jpg?uselang=de; Urheber_in: Tim.Reckmann

Kaki, S. 33:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diospyros_kaki_Frucht.jpg?uselang=de; Urheber_in:Garitzko

Grapefruit, S. 29:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sliced_Grapefruit.jpg?uselang=de; Urheber_in:LinuxPickle

Orange, S. 29:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Oranges#mediaviewer/File:Orange_seedless.jpg

Mandarine, S. 29:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Citrus_reticulata#mediaviewer/File:Mandarin_Oranges_%28Citrus_Reticulata%29.jpg

Bild Almería, S. 22:
*http://www.google.de/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fupload.wikimedia.org%2Fwikipedia%2Fcommons%2F9%2F96%2FAlmeria-Invernaderos.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.*org%2Fwiki%2FFile%3AAlmeria-Invernaderos.jpg&h=334&w=540&tbnid=8pcAYVP4tggWBM%3A&zoom=1&docid=3bMKq7Fbl2nwKM&ei=I3bjVMfJGYGeygOaw4FA&tbm=isch&iact=rc&uact=3&dur=1224&page=1&start=0&ndsp=18&ved=0CD0QrQMwCQ

Schreibblock, S.25
https://pixabay.com/de/vektor-editor-notiz-block-2111645/

Clipboard, S.47-49
https://pixabay.com/de/zwischenablage-leere-leer-zeigen-3150730/

Baumwolle, S. 109
https://pixabay.com/de/baumwolle-s%C3%BCden-alabama-2807360/

Rindfleisch, S .110
https://pixabay.com/de/kuh-neugierig-fl%C3%BCge-uhr-kopf-2733013/

Handy, S. 110
https://pixabay.com/de/wireless-laptop-tragbar-telefon-3192786/

verwendete Icons:
Published by Freepik - https://www.freepik.com/
License: Flaticon Basic License

Welt, S. 6, 11-18
Essen, S. 6, 19-58
Textilien, S.6, 59-70
Kosmetik, S.6, 71-82
Smartphone, S.6, 83-88
Flucht und Migration, S.6, 89-102
Wasser, S.6, 103-125
Anregungen, S.126-138

arche noVa
Initiative für Menschen in Not