

Kreis.Lauf.Camp *PROFI*

11. - 13. Klasse (Dauer: 90 Minuten)

Beschreibung

Hier denken wir unser heutiges, lineares Wirtschaften neu!

Die Schüler*innen erarbeiten sich in einem Trainingscamp in der Ausstellung die Grundlagen für den Wandel zu einer Circular Economy. In Teams setzen sie sich mit dem schlauren Einsatz und der Wiederverwendung von Rohstoffen sowie intelligentem Produktdesign auseinander. Sie begreifen, dass sie durch Reparieren, Tauschen und Mieten den Lebenszyklus eines Produkts verlängern können. Das spart Ressourcen, Energie und reduziert Müll.

Durch das Trainingscamp sind die Teilnehmenden bestens für den abschließenden Kreis.Lauf vorbereitet! Wenn alle Teams zusammenarbeiten und sich untereinander den Staffelstab des Wissens weitergeben, können sie das Rennen gewinnen!

Begrüßung und organisatorischer Einstieg

- Wie viel Zeit hat die Gruppe tatsächlich mitgebracht?
- Wurde vorbereitendes Material genutzt?
- Wünscht die Lehrkraft einen bestimmten Themenschwerpunkt (z.B. Konsum, Handy, Klimawandel, Nachhaltigkeit, etc.)
- Örtlichkeiten erläutern, ggf. Pausenzeiten abfragen etc.
- Sind Besonderheiten bei der Gruppe zu beachten?

Ablaufplan: (grau = Zusatzaktionen bei größerem Zeitbudget)

- Aufwärm-Spiel „Münchhausen“ [15 min]
- Einführung in die Ausstellung ggf. mit Zuordnungs-Aktion [15 min + 10 min]
- Spiel „1, 2 oder 3“ [10 min]
- Aktion „Ideenmülleimer“ [5 min]
- Aufgabenstellung und Gruppeneinteilung [5 min]
- Trainingsrunde in der Ausstellung [20 min]
- Kahoot/Kreis.Lauf [15 min]
- Abschluss [5 min]

➔ **Lernziel:** Ich weiß, was die Vorteile einer Circular Economy sind und wieso Wirtschaften im Kreislauf für Mensch und Natur überlebenswichtig ist.

Aufwärm-Spiel „Münchhausen“ [15 min]

Gruppe in einem Halbkreis z.B. vor der großen Beschleunigung (oder frei wählbar) positionieren und freundlich begrüßen. Eine **kurze** Vorstellung der DBU, des Ausstellungsteams und vor allem des pädagogischen Personals („Wer sind wir und was machen wir hier?“).

*» Der Titel der Ausstellung lautet „Jetzt geht’s rund - Kreisläufe statt Abfälle“, die Ausstellung befasst sich mit den Aspekten einer Circular Economy, also Kreislaufwirtschaft und unseren Handlungsmöglichkeiten. Wir möchten heute mit euch herausfinden, warum eine Circular Economy unabdingbar ist für eine lebenswerte Zukunft auf unserem Planeten und wo die Gesellschaft als Gemeinschaft und Jede*r von uns aktiv werden muss. «*

Unser heutiges Programm heißt „Kreis.Lauf.Camp“, d.h. dass wir uns heute hier in der Ausstellung in einem Trainingscamp für eine Circular Economy befinden. Was das genau bedeutet, werdet ihr im Laufe der nächsten 1,5 Stunden (oder mehr) erfahren. Wichtig für euch ist, dass ihr euch noch im Trainingszustand befindet. D.h., dass ihr noch nicht alles perfekt wissen könnt und keine Angst vor Fehlern haben sollt! Um gut ins Training zu starten, möchten wir uns nun erstmal mit euch aufwärmen. «

Wichtig: Außer der Person, die die Fragen stellt, spielen alle bei diesem Spiel mit (Lehrer*innen, Begleitpersonen, weitere Personen des Ausstellungsteams).

Spiel „Münchhausen“

Das Spielfeld wird in zwei Hälften geteilt. Die linke Seite steht für **ICH**, die rechte Seite für **ICH NICHT** (Schilder entsprechend aufstellen).

Die Spielleitung stellt ganz verschiedene Behauptungen auf, denen sich die Teilnehmenden zuordnen können. Es gilt die Spielregel: 1x Lügen ist erlaubt.

Mögliche Behauptungen:

Allg.: Ich singe gern in der Dusche.

- Ich habe einen Süßigkeiten-Vorrat in meinem Zimmer.
- Ich habe mehr als zwei Geschwister.
- Ich esse Nutella immer mit Butter.
- Ich fühle mich in Deutschland zu Hause.
- Ich fahre gern Achterbahn.
- Ich rede gerne vor Gruppen.
- Ich fahre gerne Rad.

Zirkulär: Ich trenne meinen Müll.

- Ich finde das ganze Klimaschutzgerede voll übertrieben.
- Ich kann gut Dinge reparieren.
- Ich shoppe gerne online.
- Ich kaufe gerne in einer Flohmarkt-App (vinted, ebay-Kleinanzeigen, shpock, refurbished/rebuy/swappie etc.) ein.
- Ich mag Secondhand-Läden.
- Ich gebe Dinge, die ich nicht mehr brauche, weiter.

Die letzten beiden Aussagen sind:

- Ich weiß, was Kreislaufwirtschaft bedeutet.
- Ich habe in dem Spiel mehr als 1x gelogen.

Je nach Gruppe kann man die Aussagen beliebig zuspitzen. Zu Beginn aber immer eher allg. Behauptungen aufstellen und dann inhaltlich steigern. Wichtig sind die letzten beiden Aussagen, damit man als Spielleitung ein Bild von der Gruppe bekommt.

» Vielen Dank für eure aktive Teilnahme an unserer Aufwärmrunde. Dann können wir jetzt mehr ins Thema einsteigen und euch die Ausstellung zeigen. «

Einführung in die Ausstellung [15 min]

Das pädagogische Personal gibt eine kurze Einführung in die Ausstellung.

Darauf hinweisen, dass nun nur eine kurze Einweisung folgt und die Gruppe anschließend ausreichend Zeit hat, sich die Ausstellung während der Trainingsphase auf eigene Faust anzuschauen.

*» Die Ausstellung ist in drei Bereiche unterteilt. Hier vorne geht es los mit dem Bereich „**Jetzt reicht's**“. Dieser beleuchtet unser heutiges, lineares Wirtschaften. Die menschliche Nutzung der natürlichen Ressourcen bringt die Erde – und damit unsere Lebensgrundlage – aus dem Gleichgewicht.*

Ggf. **Zuordnungs-Aktion** einbauen, um linear & circular economy am Beispiel „Schrank“ oder „T-Shirt“ zu verdeutlichen.

Dafür werden die blauen Scheiben „Ressourcen, Produktion, Nutzung, Müll“ und die Bilder an die Gruppe verteilt. Die Aufgabe ist es, die Scheiben in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen und die Bilder dazu zuordnen.

Im zweiten Bereich der Ausstellung kann die Aktion für CE wiederholt werden. Hier liegt dann der Fokus auf dem Produktdesign und den versch. Handlungsmöglichkeiten bei der Nutzung.

*Im zweiten Bereich „Wie **geht's** anders?“ wird die Idee der CE vorgestellt. Produkte möglichst lange nutzen und Abfälle als Rohstoffe für neue Sachen verwenden – Denken in Kreisläufen. Im dritten Bereich „Am besten **rund**“ werfen wir einen Blick in die Zukunft und beleuchten die Möglichkeiten unseres eigenen Handelns – denn CE entsteht nicht nur durch neue Technologien oder mehr Recycling. Sie gelingt vor allem, wenn wir Menschen gemeinsam umdenken. «*

Während der Rede mit der Gruppe von vorne nach hinten durch die Ausstellung wandern. Dabei die einzelnen Bereiche abgehen und ggf. auf das ein oder andere Exponat verweisen.

» Ihr habt nun 10 Minuten Zeit, euch die Ausstellung auf eigene Faust anzuschauen. Wir treffen uns gleich wieder vorne am Fließband. «

➔ **Wenn die Gruppe mehr Zeit hat:**

- **Tafeln zu CE im Alltag**

Bei der freien Begehung kann man der Gruppe noch folgende Aufgabe mitgeben:

» Ich habe euch hier ein paar Tafeln aufgestellt mit verschiedenen Überschriften.

Die Frage ist: *Wo begegnet euch CE in eurem Alltag? Überlegt, ob euch zu einer oder mehrerer dieser Überschriften etwas einfällt, was ihr schonmal gemacht habt und schreibt es auf die Tafel. «*

Überschriften: Teilen/Tauschen, Recyceln, Reparieren, Secondhand kaufen, Mieten/Leihen

Die Ergebnisse werden am Ende der freien Begehung gemeinsam besprochen bzw. einige Beispiele herausgepickt.

Hier kann man auch nochmal Bezug nehmen auf das Münchhausen-Spiel. Falls viele TN der Gruppe sich noch nicht mit CE auskannten, kann man sie hier darauf hinweisen, dass sie aber schon mit ihrem Verhalten in einigen Bereichen zu einer kreislauffähigen Wirtschaftsweise beitragen.

Spiel „1, 2 oder 3“ [10 min]

Gruppe am Kreislauf-Klubb Tisch versammeln. Vor der Pionier*innen-Wand stehen drei Tafeln für das „1, 2 oder 3-Spiel“.

» Um im Training zu bleiben, spielen wir ein kurzes Spiel mit euch, bevor wir euch in die Gruppenarbeit schicken.

Das Spiel folgt der Idee von „1, 2 oder 3“, die Tafeln seht ihr ja dort. Ich stelle euch jetzt gleich eine Frage und nenne euch drei Antwortmöglichkeiten. Dann sage ich den Spruch „Eins, Zwei oder Drei, letzte Chance – vorbei!“ In der Zeit müsst ihr euch für eine der drei Antwortmöglichkeiten entscheiden. Eure Entscheidung teilt ihr mir mit, indem ihr euch vor die Tafel mit der entsprechenden Nummer stellt.«

**Der ganze Spruch lautet: Eins, Zwei oder Drei, letzte Chance – vorbei! Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn ihr durch die Ausstellung geht!*

Hier kann ruhig ein Test gespielt werden z.B. mit der Frage „Von welcher Schule kommt ihr?“

» Okay, super! Ihr wisst Bescheid 😊 Dann starten wir jetzt die Spielrunde! «

- Wie viel Prozent der Materialien die weltweit jedes Jahr verbraucht werden, landen im Abfall?
1. 50% 2. 70% 3. 90%
- Wie viele Kleidungsstücke kaufen Menschen im Schnitt pro Jahr in Deutschland?
1. 42 2. 60 3. 85
- Was ist das Problem mit Produkten, die den Aufdruck „aus Meeresplastik“ tragen?
1. Plastik aus dem Meer muss vorher aufwendig gereinigt werden.

2. Das „Meeres“-Plastik kommt meistens vom Strand.
3. Häufig wird nur ein kleiner Teil des Produkts aus Meeresplastik hergestellt.

Aktion „Ideenmülleimer“ [5 min]

Diese Aktion wird für eine der Gruppen in der anschließenden Arbeitsphase benötigt. Sie kann als Pausenfüller genutzt werden, während z.B. eine Toilettenpause eingelegt wird.

Die Teilnehmenden können sich vom Kreislauf-Klubb Tisch eine Karte und einen Stift nehmen. Folgendes ist der Auftrag:

„Nenne etwas, von dem Du schon beim Kauf weißt, dass du es bald wegwerfen wirst. Schreibe Deine Antwort auf eine Karte und wirf sie in den Mülleimer.“

Bevor in die Gruppenphase gestartet wird, sollten alle TN eine Karte beschriften und in den bereitgestellten Mülleimer geworfen haben.

Aufgabenstellung und Gruppeneinteilung [5 min]

Kurze Vorstellung des Programms „Kreis.Lauf.Camp“ durch das pädagogische Personal.

*» Ihr habt nun schon einige Hinweise darauf erhalten, was Circular Economy bedeutet. Es geht u.a. um die Endlichkeit von Ressourcen, eine neue Art des Produktdesigns, um Kreisläufe und nachhaltigen Konsum. (Nur das erwähnen, worüber vorher auch gesprochen wurde!) Wir schicken euch nun in eine **Trainingsrunde**, in der ihr euch fit machen sollt für die Circular Economy. Ihr werdet euch in kleinen Trainingsgruppen mit einzelnen Aspekten der Ausstellung beschäftigen. Nach ca. 20 Minuten treffen wir uns dann wieder hier am runden Tisch.«*

Gruppenbildung: 2-4 SuS pro Gruppe; Abzählen oder Farbkarten ziehen

Jede Trainingsgruppe erhält **einen** spezifischen Trainingsplan.

Jede Trainingsgruppe erarbeitet nur einen Themenaspekt.

Gruppen, die schon vor Ablauf der 20 Minuten fertig sind, dürfen sich natürlich in der Ausstellung umschauen, solange sie dabei andere Gruppen nicht stören!

Es gibt folgende Trainingsgebiete:

Rohstoffschmiede

Was sind kritische Rohstoffe?

Was ist ein zukunftsfähiger Rohstoff?

Entwickelt einen eigenen Rohstoff. Welche Eigenschaften sollte er haben?

Vergleicht mit den vorhandenen!

Produktdesigner*in

Worauf kommt es an?

Warum ist das Produktdesign von entscheidender Bedeutung, um ein Produkt kreislauffähig zu machen?

Was kommt auf eure Checklist als Prüfkommision für kreislauffähige Produkte?

Verteilung

Welche (Umwelt-)Anforderungen gibt es an die Verteilung von Waren? Wie könnte eine ganz neue Art der Belieferung oder Verpackung aussehen? Entwickelt eine neuartige Maschine, die in Zukunft für die Verteilung von Rohstoffen, Materialien, Waren und Produkten genutzt werden kann.

Nutzung

Ihr seid dran am Konsumenten. Wie konsumieren wir heute? Wertet den Ideenmülleimer aus. Was fällt euch auf? Wie wird unser Konsum kreislauffähig? Welche Tipps gibt es für Konsument*innen und Produzent*innen bzw. Designer*innen?

Sammlung, Sortierung, Recycling

Wo liegen die Hürden, um Materialien wieder in den Kreislauf zu bringen? Welche Auflagen muss ein kreislauffähiges Produkt erfüllen und wie sind die Materialien verarbeitet? Ist so etwas heute schon möglich? Informiert euch über Müllsortierung am Beispiel Kunststoff. Schaut euch diesen Film an: <https://www.youtube.com/watch?v=vEjR1odTFfA>

Jede Trainingsgruppe erhält ein Klemmbrett mit einem Trainingsplan. Dieser hilft den TN, sich mit der jeweiligen Thematik auseinanderzusetzen und die richtigen Stellen in der Ausstellung zu finden.

Auf dem Moderationszettel sollen sie beim Cool-Down einige Highlights ihrer Station notieren, um diese anschließend den anderen Gruppen vorstellen zu können.

Trainingsrunde in der Ausstellung [20 min]

Die Trainingsgruppen dabei unterstützen, die richtigen Stellen in der Ausstellung zu finden und bei der Erarbeitung der Thematik unterstützen. Darauf achten, dass alle Gruppenmitglieder bei der Zusammenstellung der Highlights beteiligt sind und klar ist, wer anschließend welches Highlight vorstellt.

Wenn es die Zeit zulässt, kann man im Anschluss an die Trainingsrunde mit der gesamten Gruppe alle Trainingscamps einmal ablaufen. Hier darf jede Gruppe ihre Highlights vorstellen. Dafür hat jede Gruppe max. 3 Minuten Zeit. TimeTimer mitnehmen und auf drei Minuten einstellen.

Sollte nicht genügend Zeit für die Besprechung aller Highlights sein, können die Gruppen ihre Moderationszettel mitnehmen und diese im Unterricht besprechen.

Zum **Abschluss** sind zwei verschiedene Spielsituationen möglich:

1. Kahoot
2. Kreis.Lauf

Variante: Kahoot [15 min]

Nach Ablauf der Gruppenarbeit versammelt sich die Gruppe im Besprechungsraum. Dort ist auf dem Bildschirm schon die Startseite des Kahoot mit dem QR-Code bzw. Zugangspin geöffnet.

Es darf in Teams oder alleine gespielt werden.

Variante: Kreis.Lauf [15 min]

Nach Ablauf der Gruppenarbeit versammeln sich alle Trainingsgruppen wieder um den Kreislauf-Klubb Tisch. Das Trainingscamp ist nun beendet und es steht der „Kreis.Lauf“ an.

Folgender Spielablauf ist vorgesehen:

Die Teams aus dem Trainingscamp bleiben zusammen und versuchen im Kreis.Lauf die meisten Punkte für ihr Team zu sammeln.

Die Punkte werden mit Magneten an der Ergebnistafel (Whiteboard) gesammelt.

Jede Gruppe versammelt sich an ihrem Start-Feld/Teppich. Die Teppiche liegen in einem Kreis, in der Mitte steht ein Hocker mit einer Klingel darauf.

Die Spielleitung stellt nacheinander die Quizfragen und die Kreis.Lauf-Gruppe, die am schnellsten die Klingel läutet, darf die Antwort geben. Die Gruppen dürfen sich intern beraten und eine Person auf den Weg zur Klingel schicken. **Wichtig** dabei ist, dass nicht gerannt werden darf!

Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe einen Punkt = einen Magneten auf der Ergebnistafel. Bei einer falschen Antwort erhalten die anderen Kreis.Lauf-Gruppen einen Punkt und dürfen die Frage beantworten.

Abschluss [5 min]

Auswertung und Zusammenfassung der Themen des Tages.

» Ihr habt euch in unserem Trainingscamp richtig gut mit den Aspekten der Circular Economy auseinandergesetzt und im abschließenden Quiz/Kreis.Lauf/Chaos-Spiel gezeigt, das ihr bereit seid für den Wandel! Nehmt euch gerne noch eine unserer Challenge-Karten mit und schickt sie an jemanden, den/die ihr auch fit machen wollt für die Circular Economy! «

Karten aus dem Ideen-Mülleimer und ggf. Moderationszettel der Lehrkraft/Begleitperson mitgeben.

- **Material**
- Ich/Ich nicht-Schilder, laminiert
- Liste Behauptungen „Münchhausen“
- Bilder Zuordnungsaktion (liegt für Wanderschaft nur als Ausdruck vor)
- Schilder CE im Alltag
- „1, 2 oder 3“ – Schilder, Fragen und Antworten
- Karteikarten, Stifte
- Mülleimer

- Farbkarten für Gruppeneinteilung
- Klemmbretter, Stifte
- Notizzettel
- Trainingspläne
- Moderationszettel
- TimeTimer
- Variante Kahoot: Laptop
- Variante Kreis-Lauf:
- Magnete
- Whiteboard als Ergebnistafel
- Klingel/Glocke/anderes akustisches Signal
- Start-Felder/Teppiche
- Quizfragen für Kreis.Lauf