

# Kreislauf-Klub für Visionäre

9. – 13. Klasse (Dauer: 90 Minuten)

## Beschreibung

Im Fokus dieses Angebotes steht die Frage: Wie verändern wir den linearen Lebensweg eines spezifischen Produkts zu einem zukunftsfähigen Kreislaufkonzept?

Am Tisch des Kreislauf-Klubs schlüpfen die Schüler\*innen in unterschiedliche Rollen wie Designer\*innen oder Expert\*innen aus Produktion, Entsorgung oder Forschung. Sie alle haben unterschiedliche Interessen und bringen (Fach-) Wissen rund um das Produkt und dessen Bestandteile mit.

Zur Vorbereitung auf ihre Rollen erhalten die Schüler\*innen Einblicke in die Inhalte der Ausstellung und bereiten sich so auf die abschließende Diskussionsrunde vor. Dabei setzen sie sich durch ihre Rollen kontrovers mit der Thematik auseinander und erarbeiten eine gemeinsame Lösung.

## Begrüßung und organisatorischer Einstieg

- Wie viel Zeit hat die Gruppe 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)

- Einstieg [15 min]
- Was bedeutet Nachhaltigkeit? [15 min]
- Erkundung der Ausstellung [15 min]
- Mindmap (Themensammlung) [10 min]
- Pause [10 Min]
- Aufgabenstellung, Gruppeneinteilung [15 min]
- Gruppenarbeit in der Ausstellung [20 min]
- Diskussionsrunde [15 min]
- Abschluss, Verabschiedung [10 min]

➔ **Lernziel:** Ich kenne die Bedeutung der Circular Economy und weiß, wie ich durch mein Konsumverhalten zu einer nachhaltigeren Wirtschaftsweise beitragen kann. In der Diskussion mit den anderen Rollen wurde mir klar, dass wir nur weiterkommen, wenn alle Akteure ihr Wissen weitergeben und zusammenarbeiten.

## Einstieg [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. «*

*Bevor wir in unser heutiges Programm starten, möchte ich ein Spiel mit euch spielen. «*

**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. «*

## **Was bedeutet Nachhaltigkeit? [15 min]**

*» Nur, wenn wir die Bedeutung von Nachhaltigkeit verstehen, erkennen wir den Nutzen von CE. Denn die CE ist ein Werkzeug, um unser Leben auf diesem Planeten nachhaltig zu führen. Was ihr nun genau mit Nachhaltigkeit verbindet, möchten wir in der folgenden Aktion herausfinden. Wichtig hierbei ist, dass es keine richtigen oder falschen Antworten gibt. Wir testen hier auch kein Wissen ab. Spinnt einfach mal los! «*

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Dieser Bereich gibt das Spielfeld vor.

Dann nennen die TN nacheinander Begriffe, die sie mit Nachhaltigkeit assoziieren.

Die Gruppe splittet sich daraufhin auf (näher hin/weiter weg von der jeweiligen Person), je nachdem, ob sie den Begriff auch mit Nachhaltigkeit assoziiert. Nennt jemand einen neuen Begriff, tritt er am besten etwas aus der Gruppe heraus, so dass wirklich Bewegung in die Gruppe kommt.

Beispiele wie „Etwas bleibt nachhaltig in Erinnerung“, „Das hat mich nachhaltig beeindruckt“, aber auch „Besuche auf dem Trödelmarkt“ können die Gruppe ins Spiel holen.

Wichtiger Hinweis: *» Haltet so einen großen Abstand zueinander, dass sich noch alle wohl fühlen! «*

## **Erkundung der Ausstellung [15 min]**

*» Die Ausstellung „**Jetzt geht's rund**“ 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.*

*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. «*

» *Wir schicken euch nun mit folgender Aufgabe durch die Ausstellung:*

➔ *Wo habt ihr in der Ausstellung einen Aha-Moment erlebt = wo habt ihr etwas erfahren, was ihr vorher noch nicht wusstet und was euch beeindruckt hat? «*

Die Aha-Momente werden im Anschluss an die Erkundung der Ausstellung gesammelt/besprochen.

### **Mindmap (Themensammlung) [10 min]**

Während der Erkundung der Ausstellung sammeln die TN Stichpunkte, welche Aspekte wichtig für die CE sind. Wer seine Stichpunkte noch nicht in die Mindmap an der Tafel eingetragen hat, holt das nun nach und ergänzt die Stichpunkte, die noch fehlen. Wenn die Mindmap fertig ist, wird sie gemeinsam mit der Gruppe nochmal auf Vollständigkeit geprüft und durchgesprochen.

### **Pause [10 min]**

Je nach Bedarf und Zeitbudget der Gruppe, kann an dieser Stelle eine kurze Pause eingefügt werden.

### **Aufgabenstellung und Gruppeneinteilung [15 min]**

Kurze Vorstellung des Programms „Kreislauf-Klub für Visionäre“.

» *Für die weitere Arbeit und die abschließende Diskussion erhaltet ihr nun eine neue Identität. Wir teilen euch Rollen zu (oder lassen euch wählen) und geben euch eine Rollenbeschreibung, so dass ihr wisst, was eure Meinung zu unserem fiktiven Beispiel ist. Mit Hilfe dieser Rollenbeschreibung und den Inhalten/Hintergrundinformationen der Ausstellung erarbeitet ihr euch Argumente. Diese werdet ihr in der abschließenden Diskussionsrunde vortragen, verteidigen bzw. evtl. überdenken. «*

» *Hier zunächst die Ausgangssituation: Die Aktivist\*innen von FaireWare sagen „Es reicht!“ 60 Kleidungsstücke kaufen die Deutschen im Schnitt pro Jahr und tragen mit ihrem Konsum und den ausgemusterten Kleidungsstücken zu den weltweit wachsenden Müllbergen bei. Ihnen gegenüber stehen die Modebranche mit ständig wechselnden Kollektionen (teils 12 pro Jahr) und die Konsument\*innen, die gerne viel, billig und gerne shoppen. Wie ließe sich daran etwas ändern? Muss es eine Begrenzung für den Shoppingwahnsinn geben? Muss Mode wieder langlebiger werden? Welchen Einfluss haben unsere Kaufentscheidungen auf die Industrie und wie könnte der perfekte Produktkreislauf eines Kleidungsstücks aussehen? Wie kann die Bekleidungsindustrie kreislauffähig werden? Um diese Fragen zu klären haben die Aktivist\*innen von FaireWare zum „Kreislauf-Klub der Visionäre“ eingeladen. Neben Vertreter\*innen der Modebranche und Konsument\*innen sitzen auch Vertreter\*innen aus der Politik, der Industrie und der Logistik mit am Tisch. «*

Nachdem die Ausgangsthematik allen Beteiligten klar ist, geht es daran, die Rollen zu verteilen. Jede Rolle hat einen Standpunkt, die den Gruppenmitgliedern in der Rollenbeschreibung mitgeteilt wird.

Die Erarbeitungszeit für die Argumente beträgt 20 min.

Nur für leistungsstarke Gruppen oder Gruppen mit mehr Zeitbudget geeignet:

*(Aufgabenkarte und Rollenbeschreibung mit **PRO** gekennzeichnet)*

Nach ca. der Hälfte der Bearbeitungszeit haben die Gruppen die Möglichkeit, das Gespräch mit anderen Interessensvertretern zu suchen. Dafür können sie die Karte „Bitte um Gespräch“ ausspielen und sich zu einer Gruppe ihrer Wahl gesellen, um sich über ihren Standpunkt zu informieren und ggf. Koalitionen zu bilden.

Natürlich kann eine Gruppe die „Bitte um Gespräch“ auch ablehnen. Hier ist diplomatisches Geschick bzw. politisches Kalkül gefragt.

**Bei jüngeren Schüler\*innen oder leistungsschwachen Gruppen kann man die Rollen „Logistik“, „Entsorgung“ und ggf. „Design“ weglassen und stattdessen einige der verschiedenen Konsument\*innen-Typen austeilen.**

Gruppenbildung: 2-5 TN pro Gruppe; Namensschilder ziehen. Je nachdem können sich die TN einer Gruppe auch eigenständig zusammenfinden und sich eine Rolle wünschen. Bei manchen Lerngruppen ist es jedoch hilfreich, das Los entscheiden zu lassen.

Es gibt folgende Rollen:

- **Designer\*in**
- **„FaireWare“ – Aktivist\*in**
- **Konsument\*in**
- **Produzent\*in**
- **Logistikunternehmen**
- **Entsorgungsbetrieb**
- **Entscheidungsträger\*in Politik**

### **Gruppenarbeit in der Ausstellung/im Besprechungsraum [20 min]**

Für die Gespräche und Vorbereitungen der Diskussion erhält jede Gruppe einen Tisch im Besprechungsraum. Von dort bewegen sich die Gruppenmitglieder zunächst Richtung Ausstellung zur Recherche.

Die Gruppen erhalten ihre Rollenbeschreibungen und weitere Hintergrundinfos, um sich zu informieren und sich ihre Argumente für die Diskussion bereitzulegen. Außerdem können sie natürlich die komplette Ausstellung nutzen, um weitere Informationen zusammenzutragen. Deutlich darauf hinweisen, dass mind. eine Person aus jeder Gruppe später an der Diskussion teilnehmen muss!

Nach ca. der Hälfte der Bearbeitungszeit gibt das pädagogische Personal das Signal, dass nun die Möglichkeit des Austauschs untereinander besteht. Dafür dürfen die Gruppen ihre „Bitte um Gespräch“-Karte ausspielen. Je nachdem, welche Dynamik das annimmt, lohnt es sich, dies auf ein bis zwei Gespräche pro Gruppe zu beschränken.

In den letzten 5 min. vor Beginn der Diskussionsrunde sollen dann alle Gruppen wieder für sich arbeiten, um die gesammelten Informationen aus den Gesprächen noch verarbeiten zu können.

Ablauf der Gruppenarbeitsphase:

**1. Schritt: Lesen und Recherchieren**

Sammelt eure Argumente und notiert sie!

**2. Schritt: Meinung bilden**

Diskutiert die Position eurer Gruppe und überlegt Argumente für die Diskussion.

**3. Schritt: Diskussionsrunde vorbereiten**

Gebt anderen Gruppen eure Karte „Bitte um Gespräch“, um mehr über die anderen Gruppen zu erfahren und um ggf. Koalitionen zu schließen.

**4. Schritt: Strategie**

Wertet eure Gespräche mit den anderen Gruppen aus. Finalisiert eure Diskussions-Strategie.

## **Diskussionrunde [15 min]**

Die Diskussion um eine kreislauffähige Bekleidungsindustrie erfolgt nach der klassischen Fishbowl-Methode. Jede Gruppe schickt eine Person ins Rennen und im Kreis bleiben noch ein bis zwei Stühle frei, so dass sich aus dem Plenum jemand dazusetzen kann, wenn er/sie ein weiteres Argument vortragen möchte bzw. sich in die Diskussion direkt einbringen möchte.

Während der Diskussion wird eine Pro-/Kontra-Liste geführt werden. Diese Aufgabe übernimmt ein Mitglied des pädagogischen Personals.

Ablauf der Diskussion:

**1. Einstieg**

- Begrüßung durch die Moderation und Vorstellung des Ablaufs
- Kurzer Bericht zur aktuellen Lage (Ausgangsthematik)
- Vorstellungsrunde der einzelnen Interessensgruppen  
pro Gruppe max. 1 Minute (Gruppe, Name, max. ein Satz zur Position).  
*Zu diesem Zeitpunkt dürfen die Gruppen noch keine Argumente vorstellen.*

**2. Einführungsvorträge:** Jede Interessensgruppe erhält max. 3 Minuten Zeit, ihre Argumente vorzustellen. Die anderen Diskussions-Mitglieder machen sich Notizen, um später gezielt auf Aussagen einzugehen.

**3. Diskussion**

**4. Entscheidung**

- Vorstellung der Pro- und Kontraliste.
- Beratung in den einzelnen Gruppen, ob/wie sich ihre Position ändert.
- Abstimmung über das weitere Vorgehen.

## Abschluss, Verabschiedung [10 min]

Den Ausgang der Diskussion nochmal aufgreifen und die entscheidenden Punkte benennen.

### Material

- Whiteboard
- Whiteboard-Marker
- Klemmbretter, Notizzettel, Stifte
- Namensschilder
- Tischschilder mit Rollennamen
- Stühle
- Mappen mit Arbeitsblättern für die jeweilige Gruppe (Aufgabenkarten, Rollenbeschreibung, Rollenkarten\_Notizen, ggf. „Bitte um Gespräch“-Karten); siehe jeweilige Word-Dokumente