



# NACHHALTIGKEITS-AKTIONEN FÜR JUNGE MENSCHEN:

Ein Leitfaden für Lehrkräfte  
und Jugendbetreuer:innen



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Dieses Toolkit ist das Ergebnis des strategischen Partnerschaftsprojekts „ACT - From play to action: Nachhaltigkeit für die Jugend“ (2023-2025), das vom Erasmus+ Programm der Europäischen Union finanziert wird.

August 2024

Herausgeber:

EETTI, Finnland  
LVIA Lay Volunteer International Association, Italien  
Neo Sapiens, Spanien  
Waterford SLi, Irland  
Südwind, Österreich  
Buy Responsibly Foundation, Polen

Die Unterstützung der Europäischen Union für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung der Inhalte dar, die ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegeln und für deren Verwendung die Europäische Union keine Verantwortung übernimmt.





## Das Inhaltsverzeichnis:

1. [Einführung](#)
2. [Bildung für nachhaltige Entwicklung: Europa und Österreich](#)
3. [Klimagerechtigkeit](#)
4. [Kreislaufwirtschaft](#)
5. [Workshop “Let’s ACT”- Ablauf und Vorlagen](#)
6. [Weitere Informationen und Ressourcen](#)
7. [Anhang](#)



# 1. Einleitung

---

1987 definierte der Brundtland-Bericht der Vereinten Nationen Nachhaltigkeit wie folgend: "die Bedürfnisse der Gegenwart zu befriedigen, ohne die Fähigkeit künftiger Generationen zu gefährden, ihre eigenen Bedürfnisse zu befriedigen" ([https://www.nachhaltigkeit.info/artikel/brundtland\\_report\\_563.htm](https://www.nachhaltigkeit.info/artikel/brundtland_report_563.htm) [Abgerufen am 30.07.2024]). Diese Definition ist nach wie vor sehr nützlich. Wir sehen Nachhaltigkeit in unseren täglichen Entscheidungen: was wir essen, wie wir uns von einem Ort zum anderen bewegen und welche Konsumentscheidungen wir treffen. Diese Entscheidungen haben natürlich einen erheblichen Einfluss auf die Umwelt und die Welt um uns herum.

Wir stehen vor vielen globalen Herausforderungen und Krisen, die Lösungen erfordern. Oft finden diese Lösungen auf politischer oder staatlicher Ebene statt, wobei eine sehr wichtige Stimme überhört wird: die Stimme der Jugend. Junge Menschen haben häufig das Gefühl, dass sie nichts tun können, dass Lösungen außerhalb ihres Einflussbereichs liegen. Dies kann zu Gefühlen der Unsicherheit und Angst, insbesondere der Klimaangst, sowie zu Hoffnungslosigkeit und Resignation führen. Es ist wichtig, jungen Menschen zu vermitteln, dass wir die Macht einer einzelnen Person niemals unterschätzen sollten und dass ihre Stimme und ihr Handeln wertvolle Werkzeuge im Kampf für die Klimaresilienz sind.

Auf der Grundlage dieses Kontextes haben Partner aus vier verschiedenen Ländern ein Brettspiel namens "GetLand" entwickelt, um mit jungen Menschen über das Spielen zu den Themen Klimagerechtigkeit, Kreislaufwirtschaft und verantwortungsvoller Konsum ins Gespräch zu kommen. Das Spiel ist der Ausgangspunkt für diesen Leitfaden, der als Ergänzung zum Spiel entwickelt wurde und sich an alle richtet, die mit jungen Menschen arbeiten und sie für diese Themen sensibilisieren sowie Projekte mit ihren Schüler:innen entwickeln möchten. Bei diesen Projekten kann es sich um Einzelprojekte handeln, um Projekte mit Gruppen, z. B. in der Schule oder einer Jugendgruppe, oder um größere Projekte in der örtlichen Gemeinde.

Dieser Leitfaden soll Personen, die mit jungen Menschen arbeiten, helfen, diese bei der Entwicklung und Durchführung von Aktionen zur Förderung der Nachhaltigkeit zu unterstützen. Sie finden hier einige Hintergrundinformationen sowie zusätzliche Ressourcen und Literatur sowie Workshop-Vorlagen, die den jungen Menschen, mit denen Sie arbeiten, helfen, ihre eigene Nachhaltigkeits-Aktion zu entwerfen.

Wir konzentrieren uns auf zwei Themen, Klimagerechtigkeit und Kreislaufwirtschaft, die beide große Herausforderungen für Gesellschaften auf der ganzen Welt darstellen. In den Abschnitten 3 und 4 finden Sie Hintergrundinformationen zu diesen Themen und einige Anregungen für Ihre Lernenden. Falls die Schülerinnen und Schüler Aktionen zu anderen Themen planen möchten, können Sie die Abschnitte 3 und 4 überspringen und direkt zu Abschnitt 5 übergehen, wo Sie den Leitfaden für Lehrkräfte und die Workshop-Unterlagen finden.

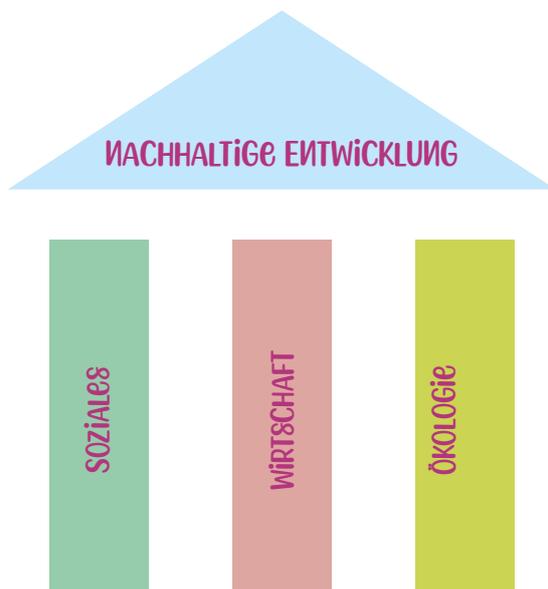


Dieser Abschnitt soll vermitteln, wo die Europäische Union (EU) und Österreich in Bezug auf Bildung für nachhaltige Entwicklung stehen.

### Die EUROPÄISCHE UNION

Die Bildungsanstrengungen, die wir mit diesem Leitfaden ansprechen, fallen in erster Linie unter den Begriff Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), aber auch unter entwicklungspolitische Bildung oder Global Citizenship Education. Um diese Arbeit zu beschreiben, verwenden wir in diesem Leitfaden die Abkürzung BNE. BNE wird auf globaler Ebene durch die Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs) gefördert, insbesondere durch den Indikator 4.7, der besagt, dass "bis 2030 sichergestellt wird, dass alle Lernenden das Wissen und die Fähigkeiten erwerben, die zur Förderung einer nachhaltigen Entwicklung erforderlich sind, unter anderem durch Bildung für nachhaltige Entwicklung und nachhaltige Lebensstile, Menschenrechte, Gleichstellung der Geschlechter, Förderung einer Kultur des Friedens und der Gewaltlosigkeit, Weltbürgertum und Wertschätzung der kulturellen Vielfalt und des Beitrags der Kultur zur nachhaltigen Entwicklung". (<https://indicators.report/targets/4-7/>) [Abgerufen am 30.07.2024].

BNE ruht auf drei Säulen: sozial, wirtschaftlich und ökologisch. Alle drei Elemente sind in unserer Arbeit mit den Lernenden zu berücksichtigen. Die soziale Säule umfasst Gleichheit und Gleichberechtigung, Armut, Staatsbürgerschaft, Gender, Wohnen, Menschenrechte und viele andere Dinge. In der Regierung zählen diese Themen zur Sozialpolitik. Die wirtschaftliche Säule umfasst Wachstum und Armut, Kinderarbeit, verantwortungsvollen Konsum, Unternehmensverantwortung, menschenwürdige und faire Arbeit, Migration und globale Ungleichheit. Die ökologische Säule umfasst gesunde Ökosysteme, Klimawandel, Klimagerechtigkeit, Risikominderung bei Naturkatastrophen, Ressourcenmanagement, Widerstandsfähigkeit von Gemeinschaften sowie Wasser- und Ernährungssicherheit. Wichtig ist, zu verstehen, dass diese drei Säulen in Wechselwirkung stehen und sich gegenseitig unterstützen.



Zródło.: [https://www.researchgate.net/figure/The-Three-Pillars-of-Sustainable-Development\\_fig2\\_328163638](https://www.researchgate.net/figure/The-Three-Pillars-of-Sustainable-Development_fig2_328163638) [Abgerufen am 30.07.2024]

Die Bekämpfung systemischer Armut gestaltet sich schwierig, wenn den Menschen keine menschenwürdige und faire Arbeit zur Verfügung steht. Auch ist es schwer, die Ernährungssicherheit in einer Welt zu gewährleisten, in der die Anbauflächen aufgrund des Klimawandels abnehmen. Damit wir bei den großen Themen vorankommen, ist es entscheidend, einen ganzheitlichen Ansatz zu verfolgen, der die komplexe und vielschichtige Natur der anstehenden Herausforderungen anerkennt, wie es BNE tut.



Einem Bericht der Europäischen Union aus dem Jahr 2021 zufolge ist BNE in den meisten Bildungssystemen in Europa integriert worden. (European Union. 2021. Education for Environment Sustainability: Policies and approaches in European Union Member States: final report. (<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a193e445-71c6-11ec-9136-01aa75ed71a1>) [Abgerufen am 30.07.2024])

Der EU-Ansatz für BNE fordert insbesondere Folgendes:

- BNE / Lernen für den grünen Wandel wird in allen Teilen der Bildungssysteme in ganz Europa zu einer Priorität gemacht
- Sicherstellung von Mitteln für die BNE-Infrastruktur
- Unterstützung von Lehrenden und Jugendbetreuer:innen in diesem Bereich, einschließlich der Behandlung von Klimaangst bei Lernenden
- Schaffung von Lernangeboten, die handlungsorientiert sowie partizipativ sind und auf die lokalen Gegebenheiten eingehen
- Anstreben eines partnerschaftlichen Lernansatzes, der junge Menschen, Pädagog:innen, politische Entscheidungsträger:innen, Innovator:innen und die lokale Behörde einbezieht. (<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/green-education/learning-for-the-green-transition>) [Abgerufen am 30.07.2024]

Wenn Sie an den vollständigen Empfehlungen des Rates zum grünen Wandel und zur nachhaltigen Entwicklung interessiert sind, empfehlen wir Ihnen das folgende Rundschreiben: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX%3A32022H0627%2801%29> [Abgerufen am 30.07.2024]

Darüber hinaus wird die Kreislaufwirtschaft durch den Europäischen Green Deal 2020 angesprochen, der das übergeordnete Ziel verfolgt, bis 2050 kohlenstoffneutral zu sein. Einzelheiten finden Sie im Aktionsplan für die Kreislaufwirtschaft, auf den weiter unten verwiesen wird. Wir hoffen, dass wir mit diesem Leitfaden, einen Beitrag zu diesen Zielen leisten können. Es ist uns bewusst, dass der Kontext von Land zu Land verschieden ist, deshalb möchten wir einige lokale Perspektiven zur BNE in Europa vorstellen. Dieses Projekt ist das Ergebnis einer Partnerschaft zwischen Österreich, Finnland, Irland, Italien, Polen und Spanien und wurde durch ein Erasmus+ Projekt finanziert. Jeder Partner hat ein kurzes Bild von BNE in seinem eigenen Land erstellt, das in den länderspezifischen Versionen dieses Leitfadens zu finden ist:

- ⇒ [Finnland](#)
- ⇒ [Irland](#)
- ⇒ [Italien](#)
- ⇒ [Polen](#)
- ⇒ [Spanien](#)

Weitere wichtige politische Dokumente der Europäischen Union sind:

- European Green Deal, 2019: Dieser Plan verbindet die wirtschaftliche Entwicklung mit einer nachhaltigen Strategie, die darauf abzielt, die EU bis 2050 kohlenstoffneutral zu machen. Verfügbar unter: [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal\\_de](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_de) [Abgerufen am 30.07.2024]
- Aktionsplan für die Kreislaufwirtschaft, 2020: Dieser Plan gilt als wichtiger Baustein des europäischen Green Deals und setzt sich für die Entkopplung von Ressourcenverbrauch und wirtschaftlicher Entwicklung ein. [https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy-action-plan\\_en?prefLang=de](https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy-action-plan_en?prefLang=de) [Abgerufen am 30.07.2024]



- Mitteilung zum Europäischen Bildungsraum 2020: In dieser Mitteilung wird eine gemeinsame Vision für die Bildungssysteme aller EU-Mitgliedsstaaten dargelegt, die sechs Schwerpunktbereiche umfasst, von denen einer der digitale und grüne Wandel ist. [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/ip\\_20\\_1743](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/ip_20_1743) [Abgerufen am 30.07.2024]
- European Declaration on Global Education to 2050, 2022 (bekannt als the Dublin Declaration): <https://static1.squarespace.com/static/5f6decace4ff425352eddb4a/t/65cbd5b4dbd08357e1f86d56/1707857361786/GE2050-declaration.pdf> [Abgerufen am 30.07.2024]
- GreenComp: Der europäische Kompetenzrahmen für Nachhaltigkeit. [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/greencomp-european-sustainability-competence-framework\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/greencomp-european-sustainability-competence-framework_en) [Abgerufen am 30.07.2024]

## BNE UND ÖSTERREICH

### Länderspezifische Curricula Österreich

Mit dem Bundesverfassungsgesetz über Nachhaltigkeit, Tierschutz, umfassenden Umweltschutz, Sicherung der Wasser- und Lebensmittelversorgung und Forschung vom 11. Juli 2013 (BGBl. I Nr. 111/2013) bekennt sich Österreich zum Prinzip der Nachhaltigkeit bei der Nutzung natürlicher Ressourcen, um die bestmögliche Lebensqualität für zukünftige Generationen zu sichern.

Lehrkräfte werden mit einem pädagogischen Paket unterstützt - einem Bündel aufeinander abgestimmter Maßnahmen und Instrumente: In der Schule erhalten die Schüler:innen ein modernes Handwerkszeug, um ihr Leben als selbstbewusste, selbstständig denkende Menschen zu gestalten und Verantwortung für sich und die Gesellschaft zu übernehmen. Dies geschieht durch einen Unterricht, der auf die kontinuierliche und systematische Entwicklung von Kompetenzen ausgerichtet ist. Fachspezifische und überfachliche Kompetenzen sind für die Schüler:innen gleichermaßen wichtig. Die Kompetenzen des 21. Jahrhunderts werden gestärkt: Kommunikation, Kooperation, Kreativität und kritisches Denken rücken ebenso in den Fokus wie digitale Kompetenz, Umwelterziehung und Nachhaltigkeit. Das Pädagogikpaket bündelt sieben zentrale Maßnahmen zur Stärkung des kompetenzorientierten Unterrichts in der Primarstufe, der Sekundarstufe I und II in ganz Österreich.

Im Lehrplan für die Sekundarstufe II, herausgegeben vom Bundesministerium für Bildung, wird die Umweltbildung für nachhaltige Entwicklung als übergreifende Kompetenz (neben 12 weiteren Themen) genannt. Laut Lehrplan gibt es Bezüge zum Thema in den Fächern: Bewegung und Sport, Bildungs- und Berufsorientierung, Biologie und Umwelterziehung, Chemie, Deutsch, Digitale Grundbildung, Geografie und ökonomische Bildung, Geschichte und politische Bildung, Mathematik, Musik, Physik, Technik und Gestaltung.

Der Unterricht soll für die Belange und Anforderungen des Natur-, Tier- und Umweltschutzes und für die Gestaltung eines umweltbewussten Alltags sensibilisieren. Als geeignete Methoden werden genannt: Naturbegegnung, Projektunterricht, forschendes und entdeckendes Lernen und die Durchführung von Rollenspielen, Planspielen und Simulationen. Neben dem Verständnis von Ökosystemen sollen verstärkt Fragestellungen einbezogen werden, die sich an den Interessen der Schüler:innen und am aktuellen Tages- und Weltgeschehen orientieren.

Zu den Kernthemen gehören Biodiversität und Naturschutz, Klimawandel und Klimaschutz, Lebensräume und ihre Vernetzung sowie Schutz von Boden, Wasser, Luft, Wäldern und Meeren, nachhaltige und sozial gerechte Nutzung von Ressourcen und Energie, Vermeidung von Lebensmittelabfällen, Müll und Emissionen, Recycling, Ernährung und verantwortungsvoller Konsum. Im Bereich der politischen Bildung wird das Stichwort "Klimagerechtigkeit" ausdrücklich genannt. Die "Kreislaufwirtschaft" bleibt dagegen unerwähnt.

Was die SDGs betrifft, so wird ihre Bedeutung vom Bildungsministerium auf seiner Website hervorgehoben, aber ein konkreter Bezug zu den SDGs im Allgemeinen oder zu einzelnen SDGs ist in den Lehrplänen nicht zu finden. Die Website verweist auf "die größte Unterrichtsstunde der Welt" (<https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>) und lädt Schulleiter:innen und Lehrer:innen aller Schultypen und Fächer zur Teilnahme an dieser virtuellen globalen "Unterrichtsstunde" ein. Es liegt grundsätzlich an den Lehrkräften selbst, ob sie den Bezug zu den SDGs in ihrem Unterricht herstellen.

Um die Ergebnisse des internationalen Kongresses des Europarates zum Globalen Lernen in Maastricht (2002) in Österreich umzusetzen, wurde 2003 eine Strategieguppe Globales Lernen gebildet. Dieses Gremium versteht sich als organisations- und institutionenübergreifende Arbeitsgruppe, in der öffentliche Einrichtungen und private Organisationen zusammenarbeiten. Das Bildungsministerium hat eine Beobachterrolle inne.

Globales Lernen wird im österreichischen Bildungssystem und in der Schulpraxis zunehmend anerkannt. Das liegt zum einen an den vielfältigen Aktivitäten entwicklungspolitischer Nichtregierungsorganisationen, die mit Workshops, Ausstellungen, Bildungsmaterialien und Mediatheken ein breites Spektrum an Bildungsarbeit leisten. Zum anderen beauftragte das Bildungsministerium im Jahr 2009 nach einer internationalen Peer Review die Strategieguppe Globales Lernen mit der Entwicklung einer Strategie zur Stärkung des Globalen Lernens.

Diese Strategie enthielt Empfehlungen zur Stärkung des Globalen Lernens in der Lehreraus-, -fort- und -weiterbildung sowie Empfehlungen zur Qualitätsentwicklung von Bildungsprogrammen für die schulische Bildung und die außerschulische Kinder- und Jugendarbeit. Im Jahr 2019 wurde das Strategiepapier zum Globalen Lernen/Global Citizenship Education deutlich überarbeitet und erweitert.

## QUELLEN:

[https://www.paedagogikpaket.at/images/Allgemeiner-Teil\\_AHS.pdf](https://www.paedagogikpaket.at/images/Allgemeiner-Teil_AHS.pdf) [Abgerufen am 30.07.2024]

<https://www.bmbwf.gv.at/Themen/euint/ikoop/bikoop/sdgs/gustw2021.html> [Abgerufen am 30.07.2024]

Federal Constitutional Act on Sustainability, Animal Welfare, Comprehensive Environmental Protection, Safeguarding the Water and Food Supply and Research (BGBl. I Nr. 111/2013) <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20008504> [Abgerufen am 30.07.2024]

[https://bildung2030.at/wp-content/uploads/2021/02/Strategie-Global-Citizenship-Education\\_Globales-Lernen.pdf](https://bildung2030.at/wp-content/uploads/2021/02/Strategie-Global-Citizenship-Education_Globales-Lernen.pdf) [Abgerufen am 30.07.2024]



## 3. Klimagerechtigkeit

### WAS IST DER KLIMAWANDEL?

Es gibt viele Diskussionen darüber, was genau unter Klimawandel verstanden wird. Für den Zweck dieses Leitfadens übernehmen wir die Definition der Vereinten Nationen:

*Der Klimawandel bezieht sich auf langfristige Veränderungen der Temperaturen und Wettermuster. Solche Verschiebungen können natürlich sein und auf Veränderungen der Sonnenaktivität oder große Vulkanausbrüche zurückzuführen sein. Doch seit den 1800er Jahren ist der Mensch der Hauptverursacher des Klimawandels, vor allem durch die Verbrennung fossiler Brennstoffe wie Kohle, Öl und Gas.*

Quelle: Vereinte Nationen

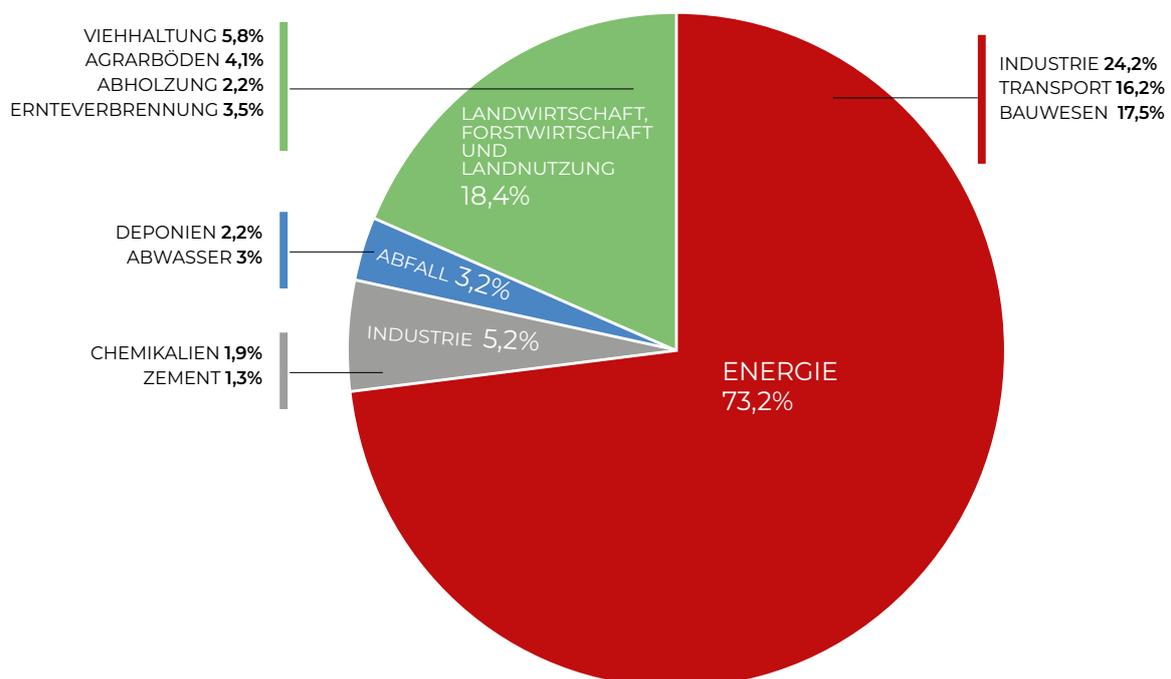
<https://www.un.org/en/climatechange/what-is-climate-change>

### WAS IST DIE URSACHE DES KLIMAWANDELS?

Wie in der Definition dargelegt, ist die Hauptursache für den Klimawandel die Emission von Treibhausgasen (THG), z. B. Methan und Kohlendioxid, die auf das menschliche Verhalten zurückzuführen ist. Insgesamt produziert die Welt jährlich etwa 50 Milliarden Tonnen Treibhausgase (Ritchie, 2020). Wie in der nachstehenden Infografik zu entnehmen, stammt der größte Teil unserer Treibhausgasemissionen aus dem Energiesektor. Dieser beinhaltet das Transportwesen, die Industrie und Beheizung unserer Wohnungen und Büros, die trotz der Fortschritte im Bereich der erneuerbaren Energien nach wie vor auf fossile Brennstoffe angewiesen sind.

### Globale Treibhausgasemissionen nach Sektoren

Folgende Daten liegen für das Jahr 2016 vor – globale Treibhausgasemissionen betragen 49,4 Milliarden Tonnen an CO<sub>2</sub>.



## WAS IST KLIMAGERECHTIGKEIT?

Einem Bericht von Oxfam International (2023) zufolge verursacht das reichste Prozent der Weltbevölkerung mehr Kohlenstoffemissionen als die ärmsten 66 %. Klimagerechtigkeit beruht auf der Erkenntnis, dass diejenigen, die am wenigsten für den Klimawandel verantwortlich sind, auch am stärksten davon betroffen sind. Klimagerechtigkeit strebt eine nachhaltige, faire und integrative Zukunft an, die auch beinhaltet, dass diejenigen, die den größten Schaden verursacht haben, auf politischer, sozialer und wirtschaftlicher Ebene zur Verantwortung gezogen werden.

Der globale Klimarisikoindex zeigt, wie stark Länder von Wetterextremen wie Überschwemmungen, Stürmen, Hitzewellen usw. betroffen sind. Der Index basiert auf der Zahl der Todesopfer und der direkten wirtschaftlichen Verluste. Der Index ergibt, dass Mosambik, Simbabwe und die Bahamas im Jahr 2019 am stärksten von extremen Wetterereignissen betroffen waren. Zwischen 2000 und 2019 waren Puerto Rico, Myanmar und Haiti die am stärksten betroffenen Länder (Global Climate Risk Index, 2021). Dies ist nur ein Beispiel von vielen, das die unverhältnismäßigen Auswirkungen des Klimawandels auf die wirtschaftlich schwächeren Länder der Welt zeigt.

## WAS HAT KLIMAGERECHTIGKEIT MIT MIR UND MEINEN SCHÜLER:INNEN UND SCHÜLERN ZU TUN?

Klimagerechtigkeit und alle damit zusammenhängenden Fragen sind komplexe Themen, viele Aspekte können nur auf globaler Ebene durch multinationale Organisationen wie die Vereinten Nationen verändert werden. Es ist wichtig, zusammenzuarbeiten, um sicherzustellen, dass sowohl in den eigenen Ländern als auch international, gerechte Regeln und Gesetze geschaffen und umgesetzt werden. Auch Sie als Pädagog:innen können einen Beitrag leisten, indem Sie sich informieren, bei Abstimmungen zu gesetzlichen Regelungen für mehr Klimagerechtigkeit mitstimmen und diese Informationen an die jungen Menschen weitergeben, mit denen Sie arbeiten.

Ihr eigenes Alltagsleben und das Ihrer Lernenden kann ein Ausgangspunkt sein, um zu analysieren, wo Handlungsbedarf besteht. Wenn wir die Menge an Treibhausgasen wie CO<sub>2</sub> berechnen würden, die die Menschheit ausstoßen kann, um einen unkontrollierbaren Klimawandel zu vermeiden, dürfte jeder Mensch nur 2,6 Tonnen CO<sub>2</sub> pro Jahr produzieren. Weltweit liegt der Durchschnitt bei etwa 4 Tonnen pro Jahr, wobei einige Länder, wie die Vereinigten Staaten, mit satten 16 Tonnen pro Person und Jahr einen viel höheren Kohlenstoff-Fußabdruck pro Person aufweisen (National Center for Atmospheric Research, 2023).

Wir treffen ständig Entscheidungen, die sich auf unseren Treibhausgas-Fußabdruck auswirken, wie z. B. die Entscheidung, zu Fuß zu gehen, anstatt das Auto zu benutzen, welche Art von Urlaub wir machen, wie viel wir jedes Jahr für neue Kleidung ausgeben usw.

Die Mobilität, also die Art und Weise, wie wir uns fortbewegen, ist ein relevanter Alltagsbereich. Wie Sie aus der oben gezeigten Infografik ersehen können, macht unser Verkehrswesen einen großen Teil der Emissionen aus. Klimagerechtigkeit verdeutlicht die Tatsache, dass die Mobilität in vielen Teilen der Welt aufgrund mangelnder Infrastruktur eingeschränkt ist, während gleichzeitig die Superreichen mit Privatjets reisen. Dies mag extreme Gegensätze verdeutlichen, zeigt aber, wie unterschiedlich wir die Welt erleben, je nachdem, wo und unter welchen Verhältnissen wir leben.

Der Verkehrssektor ist für etwa 16,2 % der weltweiten Treibhausgasemissionen verantwortlich (Ritchie, 2020). Die meisten dieser Emissionen entstehen, wenn wir uns von einem Ort zum

anderen bewegen. Aber auch die Herkunft der Produkte, die wir kaufen, spielt eine große Rolle: Der Transport unserer Waren rund um die Welt setzt viele Emissionen frei. Die UNO schätzt, dass etwa 95 % unseres Kraftstoffbedarfs immer noch durch fossile Brennstoffe gedeckt werden (Vereinte Nationen, 2024).

Auch das Thema Ernährungssicherheit ist eng mit dem Thema Klimagerechtigkeit verbunden. Der Temperaturanstieg wirkt sich immer stärker darauf aus, wie und welche Lebensmittel wir anbauen können. Millionen von Menschen auf der ganzen Welt leiden bereits darunter, dass sie und ihre Familien nicht genug zu essen haben. Ernährungssicherheit bedeutet, dass wir in der Lage sind, nahrhafte Lebensmittel in gesunden Mengen zu erhalten. Ernährungsunsicherheit entsteht, wenn diese Bedingungen nicht erfüllt sind, und kann durch Konflikte, Bevölkerungswachstum und Klimawandel verursacht werden (Concern Worldwide, 2024). Auf der Erde werden genügend Nahrungsmittel produziert, um alle Menschen zu ernähren. Es ist der Zugang zu diesen Nahrungsmitteln und ihre Verteilung, die zu Ernährungsunsicherheit führen.

In den meisten Ländern des Globalen Nordens stellt sich nicht die Frage, ob wir genug zu essen haben, sondern vielmehr, was wir auswählen, wo und unter welchen Umständen unsere Lebensmittel produziert werden. In Bezug auf CO<sub>2</sub>-Emissionen und andere Ressourcen wie Wasser gilt die Faustregel, dass saisonale und lokale Produkte klimafreundlicher sind, ebenso wie eine pflanzliche Ernährung klimafreundlicher ist als eine fleischhaltige. Mehr als ein Drittel aller weltweit produzierten Lebensmittel wird verschwendet. Verschwendete, verrottende Lebensmittel tragen erheblich zu den Treibhausgasemissionen bei.

Das Thema Bekleidung kann ebenfalls aus einer Klima- und Umweltperspektive betrachtet werden. Die Modeindustrie, insbesondere Fast Fashion, verbraucht viele Ressourcen, verschwendet Wasser und verschmutzt die Umwelt sowohl bei der Produktion als auch bei der Entsorgung. Die Bekleidungsindustrie ist für 10 % aller Treibhausgasemissionen und über 20 % der Wasserverschwendung verantwortlich. (<https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20201208STO93327/the-impact-of-textile-production-and-waste-on-the-environment-infographics#:~:text=The%20fashion%20industry%20is%20estimated,of%20CO2%20emissions%20per%20person>) [Abgerufen am 30.07.2024]

In der Fast-Fashion-Industrie kommt es auch zu Menschenrechtsverletzungen: Die Arbeiterinnen und Arbeiter in der Bekleidungsindustrie erhalten oft keinen existenzsichernden Lohn, und sie gehören oft zu den schwächeren Gruppen der Gesellschaft (Frauen, Einwanderer), die anfälliger für Ausbeutung sind. Überproduktion und Überkonsum haben zu nicht nachhaltigen Entsorgungslösungen geführt, bei denen die Länder des globalen Nordens ihre Textilabfälle im globalen Süden abladen, getarnt als wohltätige Spenden.

Die Beziehung zwischen Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) und Klimagerechtigkeit gestaltet sich komplex. Einerseits sind diese Technologien der Schlüssel, um Gemeinschaften auf der ganzen Welt mit den Informationen zu versorgen, die sie benötigen, um erfolgreich Landwirtschaft zu betreiben, extremen Wetterereignissen zu entkommen und Klimainformationen zu überwachen. Andererseits benötigen IKT riesige Mengen an Strom (z. B. für die Serverfarmen), und die Gewinnung von Ressourcen ist energieintensiv und zerstörerisch. Es ist ein Paradoxon unserer Zeit, dass der IKT-Sektor unsere Umwelt bedroht und uns gleichzeitig die Werkzeuge und Lösungen liefert, die wir brauchen, um Klimagerechtigkeit zu erreichen.

Wie Sie sehen, lohnt es sich in vielen Alltagsbereichen, genauer hinzuschauen, wirtschaftliche und soziale Strukturen zu hinterfragen und unsere Gewohnheiten zu überdenken. Selbst kleine individuelle Maßnahmen für eine nachhaltigere Zukunft haben einen positiven Einfluss auf die Umwelt und tragen zu einer gerechteren Zukunft bei.

## QUELLEN:

Clean Clothes Campaign 2022. The Intersections of Environmental and Social Impacts of the Garment Industry. Available from:

[https://cleanclothes.org/file-repository/the-intersections-of-environmental-and-social-impacts-of-the-garment-industry\\_aug-2022.pdf/view](https://cleanclothes.org/file-repository/the-intersections-of-environmental-and-social-impacts-of-the-garment-industry_aug-2022.pdf/view)

[Abgerufen am 30.07.2024]

siehe auch <https://www.cleanclothes.at/de/themen/news/beschamende-106-euro-mindestlohn-im-monat-regierung/> [Abgerufen am 30.07.2024]

Concern Worldwide, 2024. What is Food Insecurity? Available from

<https://www.concern.net/news/what-food-security>.

[Abgerufen am 30.07.2024]

Eckstein, et al, 2021. Global Climate Risk Index.

[https://www.germanwatch.org/sites/default/files/Global%20Climate%20Risk%20Index%202021\\_2.pdf](https://www.germanwatch.org/sites/default/files/Global%20Climate%20Risk%20Index%202021_2.pdf) [Abgerufen am 30.07.2024]

Muller, Dominique, 2020. Out of the shadows: A spotlight on exploitation in the fashion industry. Published online at cleanclothescampaign.org.

[https://cleanclothes.org/file-repository/ccc\\_dci\\_report\\_outoftheshadows\\_sept2020\\_high-res.pdf/view](https://cleanclothes.org/file-repository/ccc_dci_report_outoftheshadows_sept2020_high-res.pdf/view).

[Abgerufen am 30.07.2024]

National Center for Atmospheric Research, 2023. What's Your Carbon Footprint.

<https://scied.ucar.edu/learning-zone/climate-solutions/carbon-footprint>.

[Abgerufen am 30.07.2024]

Nkatha, Karen 2023. How fast fashion is fuelling the fashion waste crisis in Africa.

Blog post published at greenpeace.org.

<https://www.greenpeace.org/africa/en/blog/54589/how-fast-fashion-is-fuelling-the-fashion-waste-crisis-in-africa/>. [Abgerufen am 30.07.2024]

Oxfam International, 2023. Richest 1% emit as much planet-heating pollution as two-thirds of humanity. Oxfam Press Release.

<https://www.oxfam.org/en/press-releases/richest-1-emit-much-planet-heating-pollution-two-thirds-humanity>. [Abgerufen am 30.07.2024]

Ritchie, Hannah, 2020. "Sector by sector: where do global greenhouse gas emissions come from?" Published online at OurWorldInData.org.

<https://ourworldindata.org/ghg-emissions-by-sector>. [Abgerufen am 30.07.2024]

United Nations Environmental Programme, 2024. Promoting sustainable low emissions transport.

<https://www.unep.org/explore-topics/energy/what-we-do/transport>.

[Abgerufen am 30.07.2024]



## 4. Kreislaufwirtschaft

---

Kreislaufwirtschaft ist ein Produktions- und Konsummodell, das auf dem Teilen, Ausleihen, Wiederverwenden, Reparieren, Aufarbeiten und Recyceln vorhandener Materialien und Produkte basiert, um deren Lebensdauer zu verlängern. Die Kreislaufwirtschaft versucht, den Einsatz neuer Ressourcen zur Herstellung neuer Produkte zu vermeiden. Dieser Ansatz verlängert den Lebenszyklus von Produkten. In der Praxis bedeutet dies, den Abfall auf ein Minimum zu reduzieren und den Bedarf an Rohstoffen zu verringern (dies wird als Ressourcengewinnung bezeichnet).

Jede/r von uns ist in diesen Prozess eingebunden. Wir als Individuen und als Gesellschaft sind Teil des Wirtschaftssystems. Worin genau besteht unsere Beteiligung und unsere Rolle, und inwieweit können wir etwas bewirken?

Denken Sie an einen beliebigen Tag in Ihrem Leben und stellen Sie sich vor, wo die Kreislaufwirtschaft relevant sein könnte. Nehmen Sie zum Beispiel das Mobiltelefon, das die meisten von uns benutzen. Folgend sind einige Fragen, die mit dem Besitz eines Smartphones einhergehen und die für die Kreislaufwirtschaft wichtig sind:

- **Woraus bestehen** die verschiedenen Teile eines Telefons und wie werden sie zu einem Telefon zusammengebaut?
- **Was passiert** mit einem Smartphone, wenn es nicht mehr richtig funktioniert? Können wir einige seiner Bestandteile recyceln oder wiederverwenden oder muss alles entsorgt werden?
- Smartphones enthalten **etwa 60 verschiedene Rohstoffe**, davon 30 Metalle (Geologische Bundesanstalt 2021), von denen einige sehr selten sind. Man stelle sich vor: Um die Metalle für ein einziges Handy zu gewinnen, muss über eine Tonne Erz abgebaut werden! Das wirft natürlich die Frage auf: Wie oft brauche ich wirklich ein neues Mobiltelefon und wie gehe ich mit dem Elektronikschrott um? Im IT-Sektor bedeutet die Kreislaufwirtschaft eine Verlagerung hin zu zuverlässigeren Produkten, die wiederverwendet, verbessert und repariert werden können, wodurch weniger Abfall anfällt und Rohstoffe eingespart werden.
- Die **Vermietung von Produkten** anstelle von Kauf und Verkauf unterstützt die Grundsätze der Kreislaufwirtschaft. Für Smartphones ist dies vielleicht keine gute Option, aber für Produkte wie Werkzeuge, Autos usw. funktioniert es gut. Ist Car-Sharing bekannt? Dabei handelt es sich um ein System zur gemeinsamen Nutzung und Anmietung von Autos über eine spezielle App. Diese Lösung verursacht weniger Kosten und ist umweltfreundlicher als der Kauf eines Autos.

Auch in Bezug auf die tägliche Ernährung sind die Grundsätze der Kreislaufwirtschaft anwendbar. Die Tatsache, dass eine Menge an Lebensmitteln verschwendet wird, zeigt, dass auch viel Energie verschwendet wird. Nach Zahlen aus dem Jahr 2023 hungern **weltweit über 828 Millionen Menschen** (Al Jazeera News 2023), während in Europa 58 Millionen Tonnen Lebensmittel verschwendet werden (Eurostat 2023).

Verpackungen sind ein weiteres wachsendes Problem. Jede:r Europäer:in produziert durchschnittlich **180 kg Verpackungsabfälle pro Jahr** (Eurostat 2023). Es wurden mehrere Lösungen eingeführt, um das Problem übermäßiger Verpackungen zu lösen und ihr Design zu verbessern, um Wiederverwendung und Recycling zu fördern. Um den Abfall zu reduzieren, gibt es viele lokale Initiativen, wie Foodsharing-Initiativen und Alternativen wie kompostierbare Verpackungsmaterialien. Allerdings ist die Produktion selbst für einen großen Teil dieser Abfälle verantwortlich. Am besten ist es, wiederverwendbare Produkte und Verpackungen (Wasserflaschen, Kaffeebecher oder Lebensmittelbehälter) zu verwenden. Ein zirkuläres Lebensmittelsystem ist eines, das Ressourcen effizienter nutzt und Abfälle reduziert.

Ein weiterer Aspekt des täglichen Lebens ist die Mode, denn jede:r muss Kleidung tragen. Auch dies ist für die Kreislaufwirtschaft relevant. Die Bekleidungsindustrie ist nach der Industrie für fossile Brennstoffe der zweitgrößte Umweltverschmutzer auf unserem Planeten. Schätzungen zufolge verursacht sie jährlich mehr als 1,2 Milliarden Tonnen CO<sub>2</sub>. Im Jahr 2023 wurden weltweit mehr als 235 Millionen Kleidungsstücke auf Mülldeponien entsorgt. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Kauf neuer Kleidung zu vermeiden, z. B.



Second-Hand-Läden, Upcycling und Reparaturen. Es gibt auch viele Marken, die Kleidung auf eine verantwortungsvollere Weise produzieren.

Verschwendung gibt es in der Natur nicht - Verschwendung und Ineffizienz sind die Produkte des Menschen. In der Natur geht alles wieder in den Kreislauf zurück und wird zu einem Rohstoff für etwas anderes: die **ursprüngliche Kreislaufwirtschaft**. In unserer heutigen linearen Wirtschaft ist vieles darauf ausgerichtet, immer neuen Konsum anzuregen und Kreislaufwirtschaften zu verhindern. So entwerfen Unternehmen beispielsweise häufig Produkte (z. B. Elektronik) so, dass sie nach einer bestimmten Nutzungsdauer automatisch nicht mehr funktionieren. Dies wird als "geplante Obsoleszenz" bezeichnet. Für andere Produkte gibt es keine Ersatzteile, notwendige Software-Updates werden nicht bereitgestellt - die Liste ließe sich fortsetzen. Es liegt an uns, in welche Richtung sich die Wirtschaft entwickeln wird. Wir haben es in der Hand, eine Wirtschaft zu entwickeln, die sozial und ökologisch gerechter ist. Die Frage ist nur: Wollen wir das auch? Wollen wir einen gesunden Planeten und sind wir bereit, uns um ihn zu kümmern? Wir haben die Wahl, und zwar in Form einer Kreislaufwirtschaft!

## Die 6R-Regel: Ein praktischer Leitfaden zur Abfallvermeidung

Die 6Rs der Nachhaltigkeit sind ein nützlicher Rahmen, der uns helfen soll, unsere Umweltauswirkungen zu verringern und Nachhaltigkeit zu verbessern. Viele von uns haben schon von den 3Rs gehört: Reduzieren, Wiederverwenden (Re-use), Recyceln. Dabei handelt es sich um die Grundsätze der Abfallvermeidung, der Wiederverwendung und des Recyclings von Ressourcen und Produkten, um die Abfallmenge, die wir wegwerfen, zu verringern. Das 6R-Konzept basiert auf diesem Konzept und bietet einen detaillierteren Rahmen. Es umfasst die 3Rs und fügt einige zusätzliche Maßnahmen hinzu.

### Werfen wir einen genaueren Blick auf die 6R-Regel:

- **Re-think - Umdenken:** Alles beginnt mit einem Umdenken. Bevor Sie ein weiteres Produkt kaufen, überlegen Sie: Brauche ich es wirklich? Wenn wir mehr Produkte konsumieren, erzeugen wir auch mehr und werfen mehr weg.
- **Re-fuse - Verweigern:** Lassen Sie sich nicht zu zwanghaftem Konsum verleiten. Versuchen Sie wiederzuverwenden, was Sie können, und schränken Sie den Gebrauch von Einwegartikeln wie Plastikstrohhalm und Plastiktüten ein. Die umweltfreundlichsten Ressourcen sind die, die wir gar nicht erst verwenden.
- **Re-use - Wiederverwendung:** Statt einen Gegenstand wegzuworfen, sollten Sie überdenken: Wie könnten Sie ihn wiederverwenden? Ein altes T-Shirt beispielsweise kann als Küchentuch verwendet werden, Eierschalen eignen sich gut als Pflanzendünger, Kaffeesatz ist ein hervorragendes Peeling. Upcycling ist eine großartige Übung in Kreativität!
- **Re-duce - Reduzieren:** Kaufen Sie nur das Nötigste. Wie Sie wissen, hat die Menge, die wir kaufen, Auswirkungen auf den Verbrauch von Rohstoffen, Energie und Wasser.
- **Re-pair - Reparieren:** Bevor Sie sich entscheiden, Ihr Gerät zu ersetzen, versuchen Sie, es zu reparieren. Oder wenn Sie es nicht selbst reparieren können, finden Sie jemanden, die/der es kann. Bis vor einigen Jahrzehnten war es üblich, Haushaltsgeräte, Schuhe oder Kleidung zu reparieren. Die Menschen benutzten Geräte, die viele Jahre lang reibungslos funktionierten, und wenn sie kaputt gingen, wurden sie repariert.
- **RecycleIn:** Die bekannteste Methode zur Rückgewinnung und Wiederverwendung von Abfällen und den Rohstoffen, aus denen das Produkt hergestellt wurde. Das sollte man nur in Situationen tun, in denen man etwas wirklich nicht wiederverwenden kann. Deshalb ist es auch das Letzte der 6Rs.

Um weiteres Recyceln zu erleichtern, ist Mülltrennung wichtig. Besonders wichtig sind für uns die Behälter für Elektroschrott, Batterien und Leuchtstoffröhren. Es ist wichtig, dass die schädlichen Stoffe, die sie abgeben, nicht in das Grundwasser und den Boden gelangen.

## KREISLAUFWIRTSCHAFT AM BEISPIEL DER POLNISCHEN INITIATIVE "CLOTHES TO DONATE" (KLEIDUNG ZU SPENDEN)

"Clothes To Donate" ist eine 2018 gegründete Marke, die gebrauchte Kleidung sammelt und wieder auf den Markt bringt. Artikel, die bei "Clothes To Donate" eingehen, werden sortiert und nach den Grundsätzen der Kreislaufwirtschaft wieder in Umlauf gebracht. Die Marke hat eine eigene Sortiermethode entwickelt, das sogenannte Clearsorting, bei dem sie die Kleidung innerhalb des Landes beschafft, die eingegangenen Artikel verarbeitet und wieder in Umlauf bringt. Alles wird innerhalb eines Landes erledigt.

### Wie funktioniert das? Schritt für Schritt Anleitung

- Jedes gespendete Kilogramm Kleidung/Schuhe/Accessoires/Spielzeug wird in 1 PLN (polnische Zloty) umgerechnet, was eine finanzielle Unterstützung für eine bestimmte Kampagne oder Wohltätigkeitsorganisation bedeutet.
- Jede:r Spender:in erhält detaillierte Informationen darüber, wie viel Geld an die Bedürftigen gegangen ist, und wird über die positiven Auswirkungen auf die Umwelt informiert.
- Die gesammelten Kleidungsstücke werden in einer Sortieranlage auf ihren Zustand hin überprüft und später an Secondhand-Läden und -Geschäfte weitergeleitet. Die ungeeigneten Kleidungsstücke werden dem Recycling\* zugeführt.

*\*Jeden Monat werden mehr als 100 Tonnen an Kleidungsstücken an Clothes to Donate gespendet. 94 Prozent der gesammelten Textilien werden recycelt.*

"Clothes To Donate" ist ein Geschäftsmodell, das ein perfektes Beispiel für Kreislaufwirtschaft ist.

### QUELLEN:

Al Jazeera News, 2023. Why do more than 800 million people live in hunger?  
[https://www.aljazeera.com/news/2023/5/28/why-is-global-hunger-on-the-rise-2#:~:text=As%20many%20as%20828%20million,and%20Agriculture%20Organization%20\(FAO\).](https://www.aljazeera.com/news/2023/5/28/why-is-global-hunger-on-the-rise-2#:~:text=As%20many%20as%20828%20million,and%20Agriculture%20Organization%20(FAO).)  
[Abgerufen am 30.07.2024]

Anderson, Karen, 2023. The Six Rs of Sustainability: What Are They?  
<https://greenly.earth/en-gb/blog/company-guide/the-six-rs-of-sustainability-what-are-they>  
[Abgerufen am 30.07.2024]

Clothes to Donate, <https://ubraniadooddania.pl/> [Abgerufen am 30.07.2024]

Eurostat, 2023. Food Waste and Food Prevention.  
[https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Food\\_waste\\_and\\_food\\_waste\\_prevention\\_-\\_estimates](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Food_waste_and_food_waste_prevention_-_estimates) [Abgerufen am 30.07.2024]

Eurostat, 2023. Plastic Waste Statistics.  
[https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Packaging\\_waste\\_statistics](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Packaging_waste_statistics)  
[Abgerufen am 30.07.2024]

Fashion Bizness, <https://fashionbiznes.pl/wlasciciel-ubrania-do-oddania-o-przyszlosci-mody-cyrkularnej-w-polsce/> [Abgerufen am 30.07.2024]

Geologische Bundesanstalt 2021. Das Smartphone als wertvolle Lagerstätte.  
[https://www.geologie.ac.at/fileadmin/user\\_upload/dokumente/pdf/poster/poster\\_2021\\_gba\\_rohstoffe.pdf](https://www.geologie.ac.at/fileadmin/user_upload/dokumente/pdf/poster/poster_2021_gba_rohstoffe.pdf) [Abgerufen am 30.07.2024]

Practical Action, 2023. <https://practicalaction.org/the-6-rs/> [Abgerufen am 30.07.2024]



## 5. Workshop Let's ACT – Aufbau und Vorlagen

---

Wie in der Einleitung vorgeschlagen, empfehlen wir, vor der Durchführung des Workshops "Let's ACT" das GetLand-Spiel zu spielen, um die größtmögliche Wirkung bei den Teilnehmer:innen zu erzielen. Wenn es nicht möglich ist, mit dem Spiel zu beginnen, gibt es im Leitfaden zum GetLand-Spiel einige Hinweise für alternative Aktivitäten.

Im Workshop lernen junge Menschen durch Gamification (spielerischer Ansatz) etwas über Kreislaufwirtschaft, Klimagerechtigkeit und aktive Bürgerschaft. Der Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung und Planung eigener Nachhaltigkeits-Aktionen und richtet sich an Jugendliche zwischen 15 und 18 Jahren. Ziel der Workshops ist es, junge Menschen über die genannten Schwerpunktthemen zu informieren und sie zu ermutigen, ihre eigenen Nachhaltigkeits-Aktionen durchzuführen. Der Workshop wurde in finnischen und italienischen Schulen erprobt und ist so konzipiert, dass er in verschiedene formelle und informelle Bildungskontexte passt. Außerdem kann der Workshop je nach Dauer der Unterrichtsstunde angepasst werden.

Vor dem Workshop können Sie den "Jugend-Guide für Nachhaltigkeits-Aktionen", der hier: <https://www.suedwind.at/act-angebote-fuer-jugendliche-ab-14-jahren/> [Abgerufen am 30.07.2024] erhältlich ist, an die Teilnehmer:innen schicken und sie bitten, sich mit Kapitel 4.2: Nachhaltigkeits-Aktionen mit anderen und/oder Kapitel 5: Beispiele in Europa vertraut zu machen. Lernende bekommen dadurch ein besseres Verständnis wie Nachhaltigkeits-Aktionen aussehen können. Nachhaltigkeit wird oft vereinfacht als die alltäglichen Entscheidungen der Menschen dargestellt: was wir essen, wie wir uns von einem Ort zum anderen bewegen und welche Konsumentscheidungen wir treffen. Diese täglichen Entscheidungen haben natürlich einen erheblichen Einfluss auf die Umwelt und die Welt um uns herum. Nachhaltiger Konsum, d. h. Entscheidungen, die die Umwelt, das Klima und die Menschenrechte respektieren, sind von entscheidender Bedeutung. Noch wirksamer ist es jedoch, über die bloße Wahl des eigenen Lebensstils hinaus zu handeln und aktiv zu versuchen, mehr Menschen miteinzubeziehen oder strukturelle Ursachen von Problemen anzugehen. Das kann zum Beispiel eine Aktion sein, bei der Sie und Ihre Lernenden auf ein Problem aufmerksam machen, zum Beispiel Forderungen an Politiker:innen stellen.

Mit Nachhaltigkeits-Aktionen wollen wir die Welt beeinflussen - dabei können solche Aktionen ganz unterschiedliche Dimensionen, groß oder klein, annehmen. Die Aktionen sollten sich auf Dinge und Werte beziehen, die Ihren Schüler:innen wichtig sind, und können entweder einzeln oder als Gruppe durchgeführt werden. Je mehr Menschen aktiv werden und etwas für die Nachhaltigkeit tun, desto wahrscheinlicher ist es, etwas zu verändern.

Der Workshop besteht aus fünf Phasen: Einführung, Quiz zur Kreislaufwirtschaft und Klimagerechtigkeit, Ideenwettbewerb zu Nachhaltigkeits-Aktionen und Entwicklung einer eigenen Nachhaltigkeits-Aktion sowie ein Abschluss.





## MATERIALIEN FÜR DEN WORKSHOP

- Jugend-Guide für Nachhaltigkeits-Aktionen [\[link\]](#)
- Präsentation Workshop inklusive:
  - Nachhaltigkeitsquiz (Mentimeter)
  - Vorlage Mind-Map Nachhaltigkeits-Aktion [\[link\]](#)
- Stifte
- Post-It-Zettel



## 75-MINUTEN-VERSION

PHASE	AKTIVITÄTEN	DAUER	MATERIALIEN	ZIEL
<b>Einführung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Begrüßung und Erläuterung zum Ablauf (2 Min.)</li> <li>■ Aufwärmgespräch in Gruppen von 2-3 Personen (4 Min.)</li> <li>■ Erläuterung der Möglichkeiten des Einzelnen, in der Gesellschaft Einfluss zu nehmen (2 Min.)</li> </ul>	8 Min.	Folien	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Den Teilnehmer:innen den Ablauf und das Thema des WS vorstellen</li> </ul>
<b>Nachhaltigkeits-Quiz und Definition der Begriffe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Quiz zu den Themen Kreislaufwirtschaft und Klimagerechtigkeit in Zweiergruppen (15 Min.)</li> <li>■ Definition der Konzepte der Kreislaufwirtschaft und der Klimagerechtigkeit (5 Min.)</li> </ul>	20 Min.	Quizfragen über Mentimeter: Handy oder Laptop, eines pro Paar	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Die Teilnehmer:innen spielerisch mit den Themen Kreislaufwirtschaft und der Klimagerechtigkeit vertraut machen</li> </ul>
<b>Ideenwettbewerb</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Erläuterung des Ablaufs des Ideenwettbewerbs und Bekanntgabe der Nachhaltigkeits-Herausforderungen (2 Min.)</li> <li>■ Ideenwettbewerb in Gruppen von 4-5 Personen (8 Min.)*</li> </ul> <p>*Wenn Sie das Spiel nicht spielen, finden Sie eine Anleitung zu dieser Aktivität im Abschnitt "Beschreibungen der Aktivitäten im Workshop - Ideenwettbewerb für Nachhaltigkeitsmaßnahmen".</p>	10 Min.	ausgedruckte Liste für Herausforderungen: Nachhaltigkeit Post-Its/Papier Stifte	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Kreative Lösungsansätze finden</li> </ul>

PHASE	AKTIVITÄTEN	DAUER	MATERIALIEN	ZIEL
<b>Planung Nachhaltigkeits-Aktion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Durchlaufen der Phasen einer Nachhaltigkeits-Aktion (10 Min.)</li> <li>■ Die Teilnehmer:innen bleiben in denselben Gruppen. Sie entwerfen ihre Nachhaltigkeits-Aktionen auf der Grundlage der Gewinneridee des Ideenwettbewerbs (15 Min.).</li> <li>■ Teilen Sie die Nachhaltigkeits-Aktion mit der ganzen Klasse (5 Min.)</li> </ul>	30 Min.	Folien ausgedruckte Mind-Map Vorlagen (A3-Format, eine Kopie pro 4-5 Teilnehmer:innen) Stifte	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Die Teilnehmer:innen sollen Werkzeuge erhalten, um ihre eigene Nachhaltigkeits-Aktion auf der Grundlage ihrer eigenen Ideen und Interessen zu entwickeln</li> </ul>
<b>Zusammenfassung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Diskussion in Gruppen von 2-3 Personen über die gemachten Erfahrungen (5 Min.)</li> </ul>	7 Min.	Folien	Diskussion und Erfahrungsaustausch, Feedback einholen.



## 2-STUNDEN-VERSION

PHASE	UNTERSCHIED ZUR 75-MINÜTIGEN VERSION	DAUER
<b>Einführung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Nehmen Sie sich mehr Zeit für das Aufwärmgespräch und die Erläuterung der Möglichkeiten des Einzelnen, in der Gesellschaft Einfluss zu nehmen</li> </ul>	10 Min.
<b>Nachhaltigkeitsquiz und Definition der Begriffe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Nehmen Sie sich mehr Zeit für Erklärungen und Diskussionen zu den Themen Kreislaufwirtschaft und Klimagerechtigkeit.</li> </ul>	30 Min.
<b>Ideenwettbewerb</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Erläuterung des Ablaufs des Ideenwettbewerbs und Bekanntgabe der Nachhaltigkeits-Herausforderungen (4 Min.)</li> <li>■ Ideenwettbewerb in Gruppen von 4 bis 5 Personen mit Ideen aus dem GetLand-Brettspiel (8 Min.)*</li> </ul> <p>*Wenn Sie das Spiel nicht spielen, finden Sie eine Anleitung zu dieser Aktivität im Abschnitt "Beschreibungen der Aktivitäten im Workshop - Ideenwettbewerb für Nachhaltigkeitsmaßnahmen".</p>	10 Min.
<b>Planung Nachhaltigkeits-Aktion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Gehen Sie die Phasen einer Nachhaltigkeits-Aktion genauer durch</li> </ul>	45 Min.
<b>Zusammenfassung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Nehmen Sie sich mehr Zeit für die Nachbesprechung. Sie können das Gespräch auch in größeren Gruppen/ denselben Gruppen wie in der letzten Phase führen</li> </ul>	15 Min.



## 45-MINUTEN-VERSION

Bei dieser Version wählen Sie für das Quiz entweder das Thema Kreislaufwirtschaft oder Klimagerechtigkeit.

PHASE	AKTIVITÄTEN	DAUER	MATERIALIEN
<b>Einführung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Eröffnung der Sitzung und Erläuterung der Tagesordnung</li> </ul>	2 Min.	Folie
<b>Nachhaltigkeits-Quiz und Definition der Begriffe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Quiz zu Themen der Kreislaufwirtschaft ODER der Klimagerechtigkeit in Zweiergruppen (8 Min.)</li> <li>■ Definition der Konzepte der Kreislaufwirtschaft ODER der Klimagerechtigkeit (4 Min.)</li> </ul>	12 Min.	Mentimeter-Quiz Handy oder Laptop, eines pro Paar
<b>Ideenwettbewerb</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Erläuterung des Ablaufs des Ideenwettbewerbs und Bekanntgabe der Nachhaltigkeits-Herausforderungen (2 Min.)</li> <li>■ Ideenwettbewerb in Gruppen von 4-5 Personen (8 Min.)*</li> </ul> <p>*Wenn Sie das Spiel nicht spielen, finden Sie eine Anleitung zu dieser Aktivität im Abschnitt "Beschreibungen der Aktivitäten im Workshop - Ideenwettbewerb für Nachhaltigkeitsmaßnahmen".</p>	10 Min.	ausgedruckte Liste Herausforderungen: Nachhaltigkeit  Post-its/Papierstück  Stifte
<b>Nachhaltigkeits-Aktion planen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Gehen Sie die Phasen einer Nachhaltigkeits-Aktion in der Mind Map durch, gehen Sie sie nicht alle Folien durch. (5 Min.)</li> <li>■ Die Teilnehmer:innen bleiben in denselben Gruppen. Sie entwerfen ihre Nachhaltigkeits-Aktion auf der Grundlage der Gewinneridee des Ideenwettbewerbs. Weisen Sie die Gruppen an, sich nur auf einige wenige Schritte zu konzentrieren oder die Aufgaben in der Gruppe aufzuteilen. (14 Min.)</li> </ul>	19 Min.	ausgedruckte Mind-Map Vorlagen (A3-Format, eine Kopie pro 4-5 Teilnehmer:innen) Stifte
<b>Zusammenfassung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Diskussion in Paaren: Was nehmt ihr aus dieser Sitzung mit?</li> </ul>	2 Min.	Folien

## BESCHREIBUNGEN DER WORKSHOP-AKTIVITÄTEN

### QUIZ ZUR NACHHALTIGKEIT

<b>DAUER</b>	10-20 Min.
<b>ZIEL</b>	Teilnehmer:innen sollen auf spielerische Art und Weise zum Nachdenken über Nachhaltigkeit, Kreislaufwirtschaft und Klimagerechtigkeit angeregt werden.
<b>VORBEREITUNGEN:</b>	Drucken Sie das Nachhaltigkeits-Quiz aus (am Ende folgender Präsentation): <a href="https://www.suedwind.at/wp-content/uploads/2024/10/SUSTAINABILITY-ACTS-Präsentation_Webseite.pdf">https://www.suedwind.at/wp-content/uploads/2024/10/SUSTAINABILITY-ACTS-Präsentation_Webseite.pdf</a>
<b>MATERIALIEN</b>	Handy oder Laptop, eines pro Paar

Die Teilnehmer:innen gehen in Paaren zusammen und beantworten die Fragen gemeinsam. Nach der Beantwortung jeder Frage besprechen Sie das Thema kurz mit den Schülerinnen und Schülern anhand des Materials im Anhang (33). Wenn die Zeit begrenzt ist, kann sich das Quiz nur auf das Thema Klimagerechtigkeit oder Kreislaufwirtschaft konzentrieren.

### IDEENWETTBEWERB

<b>DAUER</b>	10-15 Min.
<b>ZIEL</b>	Die Teilnehmer:innen sollen Ideen für ihre eigene Nachhaltigkeits-Aktion entwickeln. Dieser Wettbewerb motiviert die Teilnehmer:innen, kreative Lösungen zu suchen.
<b>VORBEREITUNGEN</b>	Drucken Sie die Beispiele für den Ideenwettbewerb (Anhang: Liste Herausforderung: Nachhaltigkeit)
<b>MATERIALIEN</b>	Post-its, Bleistifte, ausgedruckte Herausforderungen für die Nachhaltigkeits-Aktion, teilen Sie die Klasse in Gruppen von 4-5 Personen auf, indem Sie die Paare aus dem Nachhaltigkeits-Quiz kombinieren. Geben Sie jeder Gruppe ihre eigene Aufgabe. Wenn Sie mehr Zeit haben, können Sie den Teilnehmer:innen die Möglichkeit geben, zunächst das Thema auszuwählen, an dem sie am meisten interessiert sind. Es ist in Ordnung, wenn einige Gruppen die gleiche Herausforderung bearbeiten. Die Teilnehmer:innen haben 4 Minuten Zeit, um sich eine eigene Antwort auf die Frage auszudenken. Jede:r Teilnehmer:in hat seine/ihre eigene Idee und schreibt sie auf. Nachdem alle Gruppenmitglieder ihre eigene Idee entwickelt und aufgeschrieben haben, werden die Ideen mit ihrer Gruppe geteilt. Die Gruppe stimmt ab und wählt ihren Favoriten aus. Die Gruppe kann auch beschließen, Ideen zu kombinieren. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, können die Gruppen ihre Gewinnerideen der ganzen Klasse vorstellen.



## INFORMATIONEN AUS DEM LEITFADEN FÜR GETLAND-SPIEL-LEITER:IN

### SCHNELL-CHECK

Überlegen Sie, ob das Projekt realistisch durchführbar ist. Die folgenden Fragen können Ihnen dabei helfen:

- Was ist Ihr Ziel?  
\_\_\_\_\_
- Was ist der Nutzen des Projekts?  
\_\_\_\_\_
- Welche Materialien benötigen Sie?  
\_\_\_\_\_
- Welche Fähigkeiten und Kenntnisse benötigen Sie?  
\_\_\_\_\_
- Fallen für Ihr Projekt Kosten an? Wenn ja, wie hoch schätzen diese ein?  
\_\_\_\_\_
- Ist Ihr Projekt "erlaubt" oder könnte es Probleme mit dem Gesetz geben?  
\_\_\_\_\_
- Wer muss noch an dem Projekt beteiligt werden? Brauchen Sie Partner:innen?  
\_\_\_\_\_
- Wie viel Zeit würde Ihr Projekt ungefähr in Anspruch nehmen?  
\_\_\_\_\_
- Welche Probleme könnten möglicherweise auftreten?  
\_\_\_\_\_
- Warum wollen Sie das Projekt durchführen?  
\_\_\_\_\_

### IHR PROJEKT HAT DEN QUICK CHECK BESTANDEN?

Dann wird Ihnen diese Projektplanungstabelle helfen, das Projekt genauer zu planen. Beim Ausfüllen des Projektplans gewinnen Sie auch Klarheit darüber, ob Ihre Projektidee tatsächlich realisierbar ist.



<p>NAME DES PROJEKTS</p>	<p>■ SPEZIFISCH</p> <p>■ MESSBAR</p> <p>■ ERREICHBAR</p> <p>■ RELEVANT</p> <p>■ TERMINIERT</p>
<p>BEDARFSANALYSE: WARUM IST DAS PROJEKT NOTWENDIG?</p>	
<p>WER IST IHRE ZIELGRUPPE?</p>	

	AUFGABE	BENÖTIGTES MATERIAL, BUDGET	ZUWEISUNG AUFGABEN	UNTERSTÜTZUNG, GENEHMIGUNGEN	ZEITPLAN
SCHRITT 1					
SCHRITT 2					
SCHRITT 3					
SCHRITT 4					
SCHRITT 5					



## 6. Weitere Informationen und Ressourcen

In diesem Kapitel finden Sie zum einen weitere Informationen zu nützlichen Quellen, in denen Gamification-Methoden bereits erfolgreich eingesetzt werden. Zum anderen haben wir für Sie bewährte Beispiele im Bereich der Vermittlung von Nachhaltigkeits-/Umweltthemen zusammengestellt.

### ÖSTERREICH

#### ► EINSATZ VON GAMIFICATION FÜR DAS LERNEN

**1** In der virtuellen Ausstellung "Fair Electronics", die im Stil eines Videospiele gestaltet ist, verfolgen die Schülerinnen und Schüler mit ihrem Avatar die Stationen der Lieferkette von Elektronikprodukten. Sie entdecken die Probleme in den Bereichen der Rohstoffgewinnung und der Produktion. Kann es sein, dass mein Smartphone Teile enthält, die unter Zwangsarbeitsbedingungen hergestellt wurden? Wie geht es den Menschen, die dort leben, wo die Rohstoffe für unsere digitale Welt herkommen? Welche Möglichkeiten gibt es, die Situation zu verbessern?

Weitere Informationen: <https://www.suedwind.at/ausstellung/virtuelle-ausstellung-faire-elektronik/> [Abgerufen am 03.10.2024]

**2** Das "Weltspiel" ist ein klassischer Einstieg in das Thema globale Ungerechtigkeiten. Es vergleicht in einem einfachen Schätzspiel die Verteilung der Weltbevölkerung auf die einzelnen Weltregionen und die ungleiche Verteilung der globalen Einkommen und Treibhausgasemissionen. Das Spiel eignet sich sehr gut für den Einsatz im Klassenzimmer oder in Workshops mit Erwachsenen. Dauer: ca. 20 Minuten. Geeignet für junge Menschen ab zwölf Jahren. Anzahl der Spieler:innen: fünf oder mehr Personen und ein:e Spielleiter:in.

Weitere Informationen: <https://welthaus.at/material/weltspiel/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** In "Gather.Town" bewegen sich die Teilnehmer:innen durch virtuelle Ausstellungsräume zum Thema Wasser im Stil eines Computerspiels. Als Avatare gehen sie auf Entdeckungsreise: Ein geheimnisvoller Wald, ein Kino, eine große Weltkarte, "versteckte Bäder" und vieles mehr warten darauf, spielerisch entdeckt zu werden. Thematisch erforschen die Schüler:innen: Wie ist das Wasser weltweit verteilt? Wie ist der Zugang zu sauberem Trinkwasser für Kinder und Jugendliche in verschiedenen Teilen der Welt? Was bedeutet dieses "Wasserglück"? Darüber hinaus nehmen die Teilnehmer:innen das "virtuelle Wasser" genauer unter die Lupe: Wo ist Wasser überall zu finden? Wie viel Wasser verbrauchen wir jeden Tag?

Weitere Informationen: <https://www.suedwind.at/ausstellung/water-worlds/> [Abgerufen am 03.10.2024]



► BEWÄHRTE PRAKTIKEN IM BEREICH DER LEHRE VON NACHHALTIGKEIT/UMWELT-THEMEN

**1** Escape-Room einmal anders! Das Spiel "Escape Climate Change" ist für 10 - 30 Spieler:innen gedacht, die 60 Minuten Zeit haben, um ein komplexes Rätsel über den Klimawandel zu lösen. Gemeinsam müssen die Spieler:innen einen letzten Geheimcode knacken, um an den Inhalt eines Koffers zu gelangen. Kooperation, Teamwork und die Auseinandersetzung mit dem Thema Klimaschutz sind die Basis für die Lösung des Spiels. Geeignet für Schulklassen und außerschulische Bildungskontexte. Ab 14 Jahren. (2019)

Weitere Informationen: [https://bibliotheken.baobab.at/Mediensuche/Einfache-Suche?search-hash=OCLC\\_ce03400c1c1b07168cff7ba513197a2396adad6c&top=y&module=6](https://bibliotheken.baobab.at/Mediensuche/Einfache-Suche?search-hash=OCLC_ce03400c1c1b07168cff7ba513197a2396adad6c&top=y&module=6) [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** Das Actionbound-Tool "Menschenrechte in globalen Lieferketten" lädt (junge) Erwachsene ein, einen Blick hinter die Kulissen des deutschen Rohstoffbedarfs zu werfen. In einem Wirtschaftskrimi suchen die Spieler:innen nach Beweisen dafür, dass ein bekannter Autokonzern einiges über Menschenrechtsverletzungen und Umweltzerstörung zu Gunsten eines massiven Bauxitabbaus wusste. So spüren sie spielerisch die Auswirkungen des deutschen Aluminiumbedarfs in einer Bauxitmine in Guinea auf. Diese Einheit kann in Workshops und Seminaren gespielt und mit anderen Methoden und Diskussionen zum deutschen und europäischen Lieferkettenrecht kombiniert werden. Zielgruppe: Jugendliche ab 16 Jahren und junge Erwachsene 45 Min. (2022)

Weitere Informationen: <https://www.globaleslernen.de/de/bildungsangebote/multimediales/menschenrechte-globalen-lieferketten-actionbound> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** "Footprint" ist ein kooperatives Fluchtspiel, das für Schüler und Schülerinnen insbesondere für die Sekundarstufe 2, entwickelt wurde und für Jugendliche ab 16 Jahren geeignet ist. Ziel des Spiels ist es, dass die gesamte Gruppe aus einem geschlossenen Supermarkt entkommt. Dazu müssen sie den Code für das Vorhängeschloss an der Eingangstür knacken und gleichzeitig einen möglichst geringen ökologischen Fußabdruck erzielen. (2022)

Weitere Informationen: <https://www.suedwind.at/bildungsmaterial/foot-print-deutsch/?back=5299> [Abgerufen am 03.10.2024]

### ► EINSATZ VON GAMIFICATION FÜR DAS LERNEN

**1** In "Zero CO2" können die Spieler:innen ihr Bewusstsein für CO2-Emissionen und die Auswirkungen ihrer Entscheidungen auf die Umwelt schärfen. Das Spiel besteht aus zehn verschiedenen Etappen. Während des Spiels müssen die Spieler verschiedene Ladungen mit verschiedenen Fahrzeugen transportieren und dabei an die Emissionen der Logistik denken. Das Spiel bietet auch Informationen über grüne Logistik und nachhaltige Entwicklung.

Weitere Informationen: <https://xamktkimeduusa.itch.io/zero-co2> [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** In dem Spiel "Circula" können die Spieler:innen mehr über Kreislaufwirtschaft und Unternehmertum lernen. Die Ausgangspunkte des Spiels sind die Stärken und Fähigkeiten jeder Spieler:in sowie überschüssige Ressourcen. Die Teams müssen mit ihren eigenen Ressourcen und natürlichen Rohstoffen kreativ und nachhaltig ein profitables Geschäft aufbauen. Gleichzeitig müssen soziale und ökologische Probleme gelöst werden. Das Spiel hält auch Überraschungen bereit, die die Teams zur Zusammenarbeit zwingen.

Weitere Informationen: <https://circula.fi/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** "Stop Disaster!" ist ein Online-Spiel, das die Spieler:in in die Mitte einer simulierten Naturkatastrophe versetzt. Die Spieler:in kann die Art der Katastrophe und den Schwierigkeitsgrad wählen. Die Aufgabe besteht darin, die Katastrophe mit so wenig Schaden wie möglich zu bewältigen. Auf der Website finden Sie auch weitere Informationen über Naturkatastrophen.

Weitere Informationen: <https://www.stopdisastersgame.org/> [Abgerufen am 29.07.2024]

### ► BEWÄHRTE PRAKTIKEN IM BEREICH DER LEHRE VON NACHHALTIGKEIT/UMWELTHEMEN

**1** Dieses Unterrichtsmaterial "Der Klimawandel in mir" besteht aus kreativen Schreibübungen, um gemeinsam mit jungen Menschen ihre Gefühle in Zusammenhang mit nachhaltiger Zukunft und Umweltaktivismus zu thematisieren. Ziel der Übungen ist es, Raum zu schaffen, um Umweltgefühle in einer sicheren Gruppe zu hören und zu teilen, die Vorstellungskraft über mögliche Zukünfte zu erweitern und die eigene Rolle jeder Teilnehmer:in als Umweltakteur:in zu betrachten. (2022)

Weitere Informationen: <https://www.climatechangeinme.fi/?lang=en> [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** Pädagogik des Mitgefühls für die Umwelterziehung: Lernen, Glück und Umweltverantwortung können mit Hilfe einer Umwelterziehung, die sich der Mitgefühlspädagogik bedient, gefördert werden. Sie kann auch die aktive Beteiligung junger Menschen stärken. Auf dieser Website finden Sie viele Beispiele für Umweltbildungsprojekte, die sich der Pädagogik des Mitgefühls bedienen. Diese Projekte können als Anregung dienen! (2022)

Weitere Informationen: <https://feesuomi.fi/esimerkkeja-myotatuntoprojekteista/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** Mit dem "Test zur Kreislaufwirtschaft" kannst du testen, wie du die Erde retten kannst! Die Menschen haben viele Möglichkeiten, in ihrem täglichen Leben kluge Entscheidungen für die Umwelt zu treffen. Mit diesem Test kannst du herausfinden, wie dein persönlicher Weg zu einem nachhaltigen Ressourcenverbrauch aussehen könnte. (2018)

Weitere Informationen: <https://yle.fi/aihe/kiertotaloustesti-miten-sina-pelastaisit-maapallon> [Abgerufen am 29.07.2024]

### ► EINSATZ VON GAMIFICATION FÜR DAS LERNEN

**1** Bei dem Brettspiel "Rozegraj Miasto" (Spiel die Stadt) übernehmen die Spielenden die Rolle der Bewohner:in einer bestimmten Stadt. Je nach Anzahl der Spielenden repräsentieren sie verschiedene Interessengruppen - lokale Behörden oder Gemeinschaftsgruppen, die unterschiedliche Visionen der Stadtentwicklung vertreten. Das Spiel simuliert den Mechanismus sozialer Konsultationen - in jeder der gespielten Runden diskutieren die Spieler:innen über Fragen im Zusammenhang mit der Platzierung neuer Einrichtungen an bestimmten Stellen in der Stadt.

Weitere Informationen: <https://zielonegry.crs.org.pl/gropedia/rozegraj-miasto/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** Das Spiel "Lords of the Valley" macht den Teilnehmer:innen deutlich, wie wichtig die biologische Vielfalt ist und wie der Mangel an Kooperation und Kommunikation zwischen den verschiedenen Interessengruppen eine optimale Lösung des Problems unmöglich macht. Wenn die Bewohner:innen des Tals nicht in der Lage sind, einen effektiven Dialog zu führen, leidet das Wohlbefinden der einzelnen Spieler:innen.

Weitere Informationen: <https://systemssolutions.org/portfolio-items/lords-of-the-valley-board-game/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** "Sieci Wsparcia" ist ein interaktives Quiz, das auf der Gamification-Methode basiert und sich mit dem Leben älterer Menschen und den Problemen, mit denen sie konfrontiert sind, beschäftigt. Ziel ist es zu zeigen, wie ihre Situation durch Entscheidungen beeinflussbar sind. Indem Teilnehmende die Geschichte von Frau Helena, Herrn Zbyszek und Frau Krystyna kennenlernen, werden sie die Herausforderungen der Senior:innen besser verstehen und sich im Spiel entsprechend an sozialen Innovationen und Netzwerken beteiligen können.

Weitere Informationen: <https://sieciwsparcia.pl/> [Abgerufen am 29.07.2024]

### ► BEWÄHRTE PRAKTIKEN IM BEREICH DER LEHRE VON NACHHALTIGKEIT/UMWELTTHEMEN

**1** Die "Offenen Dialoge zum Klimawandel" zielen darauf ab, integrative Dialoge zwischen Interessengruppen zur Klimakrise zu organisieren. Diese Initiative bringt die Stimmen verschiedener gesellschaftlicher Gruppen zusammen und ermöglicht es ihnen, sich zu treffen, miteinander ins Gespräch zu kommen und Vorschläge für konkrete Lösungen und Systemveränderungen zu erarbeiten; Ziel der Aktivitäten ist es, diese in die Praxis umzusetzen. Das Projekt "Offene Dialoge zum Klimawandel" wurde von einer Gruppe motivierter junger Menschen mit den unterschiedlichsten Hintergründen ins Leben gerufen. (2021)

Weitere Informationen: <https://www.open-dialogues.org/open-dialogues-on-climate-change> [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** "Darfur is Dying" ist ein Online-Simulationsspiel, in dem der Spieler:innen in die Rolle eines Darfurianers schlüpft, der in einem Flüchtlingslager lebt. Die Spieler:in muss sich mit Trinkwasserknappheit, aggressiven militärischen Organisationen und dem schwierigen täglichen Leben in dem überfüllten Lager auseinandersetzen. Im Spiel ist es unmöglich, zu gewinnen. Egal wie gut der Spieler in den verschiedenen Spielelementen abschneidet, der Avatar der Spieler:in wird immer noch eine Bewohner:in des Flüchtlingslagers sein. Es ist unmöglich, Darfur im Spiel zu retten, aber die Autoren des Spiels ermutigen die Menschen, Aktivitäten zu unterstützen, die der Region im wirklichen Leben helfen können. (2006)

Weitere Informationen: <https://www.open-dialogues.org/open-dialogues-on-climate-change> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** Die Initiative "EAST" (WSCHÓD) ist eine Gruppe, die hauptsächlich auf Instagram aktiv ist und für eine faire und schnelle Energiewende in Polen kämpft. Die Aktivist:innen dieser von Jugendlichen geleiteten Gruppe organisierten ein Aktivistencamp für Hunderte von Menschen aus verschiedenen Ländern, in dem junge Menschen über Kampagnenarbeit und die Zusammenarbeit mit den Medien unterrichtet wurden. Sie arbeiten mit städtischen Bewegungen zusammen und helfen lokalen Gemeinschaften bei der Umsetzung moderner Energielösungen, räumen mit Mythen über kohlenstofffreie Energiequellen auf, präsentieren zuverlässige Expertenforschung und sprechen über nicht offensichtliche umweltfreundliche Lösungen. Sie suchen auch die Auseinandersetzung mit Politikern.

Weitere Informationen: [https://www.instagram.com/wschod\\_/](https://www.instagram.com/wschod_/) [Abgerufen am 29.07.2024]

## ► EINSATZ VON GAMIFICATION FÜR DAS LERNEN

**1** "Green League - Missione Sostenibilità" ist ein Bildungsprojekt, das Schüler:innen im Alter von 10 bis 14 Jahren die Kreislaufwirtschaft und ökologische Nachhaltigkeit näher bringen soll. Das Projekt verfolgt einen didaktischen Ansatz, der sich an den Interessen der Schüler:innen orientiert und die Sprache von Videospiele und sozialen Medien nutzt. Dieser Ansatz fördert nicht nur die digitalen Fähigkeiten, sondern auch das Bewusstsein der Schüler:innen für Umweltthemen wie den Klimawandel und die Vorteile des Kreislaufwirtschaftsmodells. Das Projekt ist ein bemerkenswertes Beispiel für Gamification in Italien, da die beiden Projektträger erfolgreich eine innovative Initiative ins Leben gerufen haben, die die Aufmerksamkeit der Schulen im ganzen Land auf sich zieht. Darüber hinaus wird das Thema durch die Verwendung von Sprachen und Methoden, die für die Schüler:innen sehr ansprechend sind, wie z. B. die Verwendung typischer Spielmechanismen und digitaler sozialer Sprache, effektiv behandelt.

Weitere Informationen: <https://green-league.eu/it/about/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** "Escape 4 Change" ist ein italienisches Sozialunternehmen, das pädagogische Escape Rooms für Schulen, Jugendgruppen oder Bürger:innen zu verschiedenen Themen entwickelt. Sie nutzen die typische Escape-Room-Methodik und Spielmechanik, um die Spieler:innen zum kritischen Denken und zur Reflexion über ein bestimmtes Thema anzuregen. Am Ende jeder Spielsitzung nehmen die Spieler:innen an einer Nachbesprechung teil, um ihr Verständnis für die während des Spiels erforschten Themen zu vertiefen. Im Laufe der Jahre wurden mehrere Escape Rooms entwickelt, die sich mit Umweltfragen, Kreislaufwirtschaft und Menschenrechten befassen. Diese Escape Rooms sind sowohl für Bildungseinrichtungen als auch für die breite Öffentlichkeit gedacht und dienen als Instrument zur Organisation von Sensibilisierungsveranstaltungen in verschiedenen Gemeinden.

Weitere Informationen: <https://escape4change.com/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** "Change Game" ist ein pädagogisches Videospiel zum Thema Klimawandel, Umweltauswirkungen und die Emissionen, die wir durch unsere täglichen Entscheidungen verursachen können. Das Videospiel bietet den Spieler:innen die Möglichkeit, eine neue Stadt zu schaffen, in der jede Entscheidung von ihnen abhängt. Ziel ist es, eine Stadt zu bauen, die nachhaltig ist und auf Dauer überleben kann. Je höher die Emissionen und die Umweltverschmutzung in der Stadt sind, desto größer sind die Herausforderungen und Schwierigkeiten, denen sich die Spieler:innen stellen müssen. Das Spiel liefert wissenschaftliche Erkenntnisse zu diesem Thema und bietet Bildungs- und Unterrichtsmöglichkeiten für Schulen oder Gruppen in Italien.

Weitere Informationen: <https://www.changegame.org/> [Abgerufen am 29.07.2024]



## ► BEWÄHRTE PRAKTIKEN IM BEREICH DES UNTERRICHTS ZUM THEMA NACHHALTIGKEIT/UMWELT

**1** "Ocean Hero" ist ein einfacher und unterhaltsamer Weg, um das Bewusstsein für Plastik in den Ozeanen zu schärfen und den Einzelnen zu befähigen, in seinem täglichen Leben konkrete Maßnahmen zur Bekämpfung des Problems zu ergreifen, indem er einfach online surft: Eine kostenlose Suchmaschine, die auf jedem digitalen Gerät verfügbar ist, nutzt Spielmechanismen und Dynamik, um die Nutzer:innen dazu zu bringen, regelmäßige Online-Suchen über ihren Browser durchzuführen und dabei zu helfen, Geldmittel für die Säuberung bestimmter Meeresgebiete von Plastik zu sammeln. Mit jeder Suche verdienen die Nutzer:innen, die diesen Browser verwenden, Muscheln. Für je 100 Muscheln kann eine Plastikflasche aus dem Meer entfernt werden. Während des Surfs bietet der Browser vertiefende Einblicke in das Thema Plastik in den Ozeanen und organisiert kleine Online-Spiele (z. B. interaktive Quizze), um das Bewusstsein zu schärfen und über die Plastikverschmutzung zu informieren. (2019)

Weitere Informationen: <https://oceanhero.today/about-us/how-it-works> [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** "Recyclebank" ist ein Projekt zur Förderung des Recyclings und des Umweltschutzes. Es wurde ein Mülltrennungssystem entwickelt, das auf Gamification-Mechanismen (Punkte und Belohnungen) basiert. In Gemeinden, die sich für die Teilnahme entscheiden, werden personalisierte Mülltonnen zur Abholung an die Haushalte geliefert. Eine Technologie berechnet wöchentlich, wie viel Abfall Sie erfolgreich sortiert haben, wobei Sie für jedes Kilogramm richtig sortierten Abfalls Punkte erhalten. Die Teilnehmer:innen erhalten personalisierte Aufgaben zum Thema Recycling, die ihnen helfen, neue Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich Abfallsammlung und Recycling zu erwerben. Am Ende der Woche können die Teilnehmer:innen ihre gesammelten Punkte gegen Preise oder Rabatte bei lokalen Partnergeschäften in ihrer Nachbarschaft einlösen. Es handelt sich um einen äußerst innovativen und unkomplizierten Ansatz, um den Gemeinden neue Fähigkeiten in der Abfallwirtschaft zu vermitteln und dabei alle Beteiligten einzubeziehen. (2004)

Weitere Informationen: <https://recyclebank.com/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** Die Plattform "Greenperforming" zielt darauf ab, eine nachhaltigere Vorstellung von Mode und Kleidung zu fördern, die wir jeden Tag tragen. Durch die Schaffung einer gemeinsamen digitalen Plattform für Forschung und Entwicklung können junge Menschen einen Raum finden, um grüne Kleidungsstücke zu entwerfen, zu testen und sich vorzustellen und sich in der Modeindustrie zu engagieren, um nachhaltigere Entscheidungen und Maßnahmen zu fördern. Die Plattform ist in drei Hauptbereiche gegliedert: das Manifest, in dem die dem Projekt zugrunde liegende Ethik dargelegt wird; das Labor, in dem Einzelpersonen experimentieren und direkt handeln können; und das Mag, ein Raum, in dem man etwas über nachhaltige Mode und die Auswirkungen von Textilabfällen lernen kann. (2020)

Weitere Informationen: <https://greenperforming.com/it/> [Abgerufen am 29.07.2024]

### ► EINSATZ VON GAMIFICATION FÜR DAS LERNEN

**1** "Project Honduras" ist ein Online-Strategiespiel der irischen NRO Trócaire. Das Spiel basiert auf den eigenen Erfahrungen von Trócaire in Honduras bei der Arbeit mit Gemeinden, die vom Klimawandel betroffen sind. Die Spieler:innen können entweder in die Rolle von Javier oder Andrea schlüpfen, die auf zwei jungen Klimawandel-Aktivist:innen aus dem wirklichen Leben basieren, die für ein Team von Freiwilligen für verschiedene Klimawandel-Notfälle verantwortlich sind. Die Spieler:innen müssen Freiwillige zuweisen und genügend Sterne verdienen, um im Level aufzusteigen. Das Spiel ist leicht zugänglich und erfordert nur einen Computer oder ein Tablet und eine Internetverbindung. Trócaire hat auch ein Unterrichtspaket für das Spiel bereitgestellt, mit dem es noch einfacher in den Unterricht integriert werden kann. Das Projekt Honduras und die dazugehörige Ressource sind auf der Website von Trócaire erhältlich.

Weitere Informationen: <https://www.trocaire.org/education/project-honduras/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** In "The Exploitation Game" erforschen die Spieler:innen das Thema Ölförderung in Kenia. Das Spiel bietet ein breites Spektrum an möglichen Lernergebnissen in Bezug auf Macht, Wirtschaft und Menschenrechte, Ungleichheit und Landrechte. Zum Herunterladen gibt es ein Spielbrett, Karten, einen Leitfaden für Spielleiter:innen und Hintergrundinformationen. Die Website enthält auch ein Video zur Spielanleitung und eine ppt-Präsentation.

Weitere Informationen: <https://bit.ly/3lUkvdy> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** "Beat the system" ist ein Simulationsspiel, das den Schüler:innen die Idee eines globalen Lebensmittelsystems näher bringt, indem es die Schüler:innen in die Lage eines Kleinbauern versetzt, der Lebensmittel produziert, die in dieses System eingehen. Auf diese Weise werden den Schülern einige der Ungleichheiten des Systems vor Augen geführt und sie können über die Herausforderungen nachdenken, denen sich Kleinbäuer:innen innerhalb dieses Systems gegenübersehen.

Weitere Informationen: <https://bit.ly/3PBaGoq> [Abgerufen am 29.07.2024]

### ► BEWÄHRTE PRAKTIKEN IM BEREICH DER LEHRE VON NACHHALTIGKEIT/UMWELTTHEMEN

**1** "Klimawandel, Extraktivismus und Kolonialismus: A Teacher and Facilitator's Guidebook": In dem Maße, in dem die Welt die großen Herausforderungen und die Zerstörung durch den Klimawandel erkennt, wächst im globalen Norden und in Gemeinschaften mit privilegiertem Zugang zu Ressourcen das Bewusstsein, dass Gemeinschaften aus dem globalen Süden sowie Schwarze, indigene und farbige Gemeinschaften am stärksten von den Auswirkungen des Klimawandels betroffen sind. (2023)

Więcej informacji: [https://developmenteducation.ie/wp-content/uploads/2023/02/FOE-climate\\_change\\_extractivism\\_and\\_colonialism\\_facilitators\\_and\\_learners\\_handbook.pdf](https://developmenteducation.ie/wp-content/uploads/2023/02/FOE-climate_change_extractivism_and_colonialism_facilitators_and_learners_handbook.pdf)

[Abgerufen am 29.07.2024]

**2** "The Circular Classroom" bietet eine Reihe von Materialien für Lehrer:innen, um über die Kreislaufwirtschaft zu unterrichten. Es ist sehr praktisch und beinhaltet Aktivitäten im Klassenzimmer, Dinge, die man zu Hause machen kann usw. Die Autor:in ist eine interessante Organisation in Irland, die unerwünschte Materialien sammelt und sie in Materialien für Lehrer:innen umwandelt, die sie im Unterricht verwenden können.

Weitere Informationen: <https://circularclassroom.com/educators/> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** Der Leitfaden "Slow to Change: Toolkit Guide to Greenwashing" wurde entwickelt, um Lehrer:innen und Schüler:innen beim Lernen über Greenwashing als Hindernis für eine nachhaltige Entwicklung zu unterstützen. Er enthält einen Lehrer:innenleitfaden und Fallstudien, die sich mit Fast Fashion und der Ölindustrie befassen. (2023)

Weitere Informationen: <https://developmenteducation.ie/feature/slow-to-change-quick-to-greenwashing-case-studies-in-fast-fashion-and-fossil-fuel-adverts/> [Abgerufen am 29.07.2024]

## SPANIEN

### ► EINSATZ VON GAMIFICATION FÜR DAS LERNEN

**1** In dem Spiel "un mundo mejor" erhalten die Schüler:innen eine Mission, die von verschiedenen Astronauten an die Klasse geschickt wird. Die Schüler:innen müssen eine Reihe von Herausforderungen meistern, um erfolgreich zu sein. Das Spiel wird mit Hilfe eines Toolkits erklärt und von Materialien begleitet, die auf YouTube verfügbar sind (Videos zur Erklärung der Herausforderungen), sowie von Abzeichen, mit denen die Teilnehmer:innen belohnt werden, und anderen Materialien.

Weitere Informationen: <https://www.infocoponline.es/pdf/unmundomejor.pdf>

[Abgerufen am 29.07.2024]

**2** Mit den 6 unterhaltsamen "Ecoaventuras" haben die Schüler:innen die Möglichkeit, viele wichtige Aspekte des Umweltschutzes kennenzulernen: Energiesparen, verantwortungsvoller Umgang mit Wasser, Schutz der Meere und Ozeane, biologische Landwirtschaft und Schutz von Wäldern und Wildtieren.

Weitere Informationen: <https://apkpure.com/es/ecoaventuras/com.pgt.ecoNauts>

[Abgerufen am 29.07.2024]

### ► BEWÄHRTE PRAKTIKEN IM BEREICH DER LEHRE VON NACHHALTIGKEIT/UMWELTTHEMEN

**1** "El valor de la Educación física" (Der Wert des Sportunterrichts in der Schule) stellt einen Lehrer vor, der Beiträge und Podcasts darüber hochlädt, wie der Sportunterricht zur Entwicklung der Umwelterziehung durch die Entwicklung von Spielen mit recyceltem Material im Rahmen des Sportunterrichts beitragen kann. Verschiedene Gamification-Techniken werden eingesetzt, um den Lernprozess spannend und einfach zu gestalten. Die Lehrer:in hat eine Online-Community gegründet, und viele Lehrer:innen folgen ihm, um zu lernen, wie sie in ihrem Unterricht innovativ sein können.

Weitere Informationen: <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/educacion-ambiental-y-educacion-fisica> [Abgerufen am 29.07.2024]

**2** "Naturaliza" ist ein Projekt, das dazu beitragen soll, die Präsenz der Umwelt in der Bildung zu fördern. Ihr Ziel ist es, eine bereichsübergreifende Umwelterziehung in folgenden Fächern anzubieten: Naturwissenschaften, Sozialwissenschaften, Mathematik und spanische Sprache und Literatur, wobei aktiver Pädagogik besonderes Gewicht beigemessen wird: Kooperatives Lernen und projektbasiertes Lernen. (2021)

Weitere Informationen: <https://www.naturalizaeducacion.org> [Abgerufen am 29.07.2024]

**3** "ECÓLATRAS" ist eine bahnbrechende Öko-Plattform, die darauf abzielt, Menschen in ganz Spanien zu mobilisieren, um Informationen, Ressourcen und Inspiration für Initiativen zu Nachhaltigkeit und verantwortungsvollem Konsum anzubieten. Jedes Mitglied dieser Online-Community kann eigene Initiativen ins Leben rufen und andere dabei unterstützen, sich für die Gesundheit unseres Planeten einzusetzen und das Bewusstsein dafür zu schärfen.

Weitere Informationen: [https://www.ecolatras.es/?gclid=Cj0KCQjwmZejBhC\\_ARIsAGhC-gnfvApVmgLm-NMjqzRF3qEH32hR-rloGeq4HWSwO6acA9OeUNSniiQoaAnYPEALw\\_wcB](https://www.ecolatras.es/?gclid=Cj0KCQjwmZejBhC_ARIsAGhC-gnfvApVmgLm-NMjqzRF3qEH32hR-rloGeq4HWSwO6acA9OeUNSniiQoaAnYPEALw_wcB)

[Abgerufen am 29.07.2024]



## Anhang 7. Workshop zu Nachhaltigkeits-Aktionen



### FOKUS

Wie junge Menschen ihre eigene Nachhaltigkeits-Aktion gemeinsam planen und durchführen können.



### ZIELGRUPPE

Jugendliche zwischen 15-18 Jahren; Anpassungen für jüngere oder ältere Zielgruppen möglich.



### DAUER

Dieser Workshop ist auf 75 Minuten ausgelegt. Je nachdem wie viel Zeit zur Verfügung steht, kann der Workshop um verschiedene Elemente gekürzt oder erweitert werden. Wir empfehlen ein Minimum von 60 Minuten einzuplanen.



### ZEITPLAN:

1. Einführung in den Workshop (7 Min.)
2. Quiz zur Klimagerechtigkeit/Kreislaufwirtschaft (15 Min.)
3. Ausarbeitung der Konzepte (5 Min.)
4. Ideen-Wettbewerb (wie im Brettspiel GetLand) (15 Min. = 1 Min. Erklärung, 4 Min. Brainstorming, 5 Min. Auswahl)
5. Planung der eigenen Nachhaltigkeits-Aktion (25 Min.)
6. Zusammenfassung und Feedback (7 Min.)

## VARIATIONSMÖGLICHKEITEN JE NACH DAUER

Haben Sie zwei oder mehr Stunden Zeit, können Sie...

- bei der Erklärung der Phasen einer Nachhaltigkeits-Aktion mehr ins Detail gehen und mehr Zeit in die Planung der Nachhaltigkeits-Aktionen der Gruppen investieren. Die Teilnehmenden können auch mit dem Jugend-Guide für Nachhaltigkeits-Aktionen arbeiten.
- die Präsentation der von den Gruppen geplanten Nachhaltigkeits-Aktionen am Ende der Sitzung als Ausstellung organisieren.
- das Quiz um zusätzliche Fragen erweitern.
- mehr Zeit auf die Diskussionen sowohl in Paaren als auch gemeinsam in der Gruppe verwenden.

Vorschlag für zwei separate Unterrichtseinheiten (45 Min. + 45. Min.):

- Spielen Sie GET-Game mit Ihren Schüler:innen und sammeln Sie die Ideen des Ideenwettbewerbs in der ersten Unterrichtseinheit.
- Führen Sie den Workshop zu Nachhaltigkeits-Aktionen ohne die Aufwärmrunde und den Ideenwettbewerb in der zweiten Unterrichtseinheit durch. Das Quiz kann außerdem auf 10 Minuten gekürzt werden.

## 1. EINFÜHRUNG



**ZIEL:** ABLAUF DER UNTERRICHTSSTUNDE VERSTÄNDLICH MACHEN UND MOTIVATION FÜR DAS THEMA.

- Gehen Sie die Bestandteile des Workshops durch, um einen Überblick darüber zu geben, was in der/den nächsten Stunde(n) geplant ist.
- Aufwärmgespräch in Paaren (~2 Min.): Wann habt ihr das letzte Mal über die Auswirkungen eures eigenen Verhaltens auf die Umwelt nachgedacht?
  - Sprechen Sie über diese Frage in der Großgruppe.
  - Betonen Sie, dass zwar meist nur an die negativen Auswirkungen gedacht wird, wir jedoch auch Positives bewirken können.
- Verschiedene Ebenen sozialen Handelns, die in diesen Phasen angesprochen werden:
  - Engagiert man sich nicht in der Gesellschaft, kann man auch nichts bewegen und hat keinen Einfluss. Individuen einer Gesellschaft haben oft nicht das Gefühl, Mitspracherecht zu haben und engagieren sich dadurch auch nicht.
  - Nachhaltiger Konsum wird in der Gesellschaft oft als der Weg beschrieben, sich einzusetzen. Sprich, Unternehmen zu unterstützen, die als nachhaltig gelten oder Produkte zu kaufen, die fair produziert werden. Einzelpersonen können jedoch alleine nur wenig ausrichten.
  - Viel mehr kann durch aktive Teilnahme in der Gesellschaft und das Eintreten für Dinge, die einer/m selbst wichtig sind, erreicht werden. Das kann z.B. bedeuten, sich über ein Thema zu informieren, für das man sich interessiert. Auch Forderungen an die Politik, nachhaltige Entscheidungen zu treffen, sind eine Möglichkeit.
- Die heute geplanten Nachhaltigkeits-Aktionen sind ebenfalls als Ausdruck aktiver Bürgerschaft und individuellen Engagements zu verstehen. Die Aktion findet in Gruppen statt, da sich gemeinsam mehr bewirken lässt.

## 2. NACHHALTIGKEITSQUIZ (IN PAAREN)



**ZIEL:** DIE TEILNEHMENDEN SOLLEN AUF SPIELERISCHE WEISE DAZU ANGEREGT WERDEN, ÜBER NACHHALTIGKEIT, KREISLAUFWIRTSCHAFT UND KLIMAGERECHTIGKEIT, NACHZUDENKEN.



**MATERIAL:** HANDY ODER LAPTOP, EIN GERÄT PRO GRUPPE (DREIERGRUPPEN SIND EBENFALLS MÖGLICH)



**VORBEREITUNG:** KOPIEREN SIE DAS NACHHALTIGKEITSQUIZ (AM ENDE DER PRÄSENTATION: <https://www.suedwind.at/act-angebote-fuer-lehrende/> SELBST IN DAS MENTIMETER-PROGRAMM. SIE KÖNNEN DAS QUIZ AUCH MIT EINER ANDEREN PLATTFORM DURCHFÜHREN UND DIESELBEN FRAGEN VERWENDEN.

- Teilen Sie die Gruppe in Paare ein. Jede Gruppe benötigt ein Gerät, um die Fragen zu beantworten.
- Besprechen Sie nach Auflösung einer Frage kurz das Thema. Benötigte Informationen finden Sie in den Quizfragen.
- Bei begrenzter Zeit, können Sie das Quiz auch auf Fragen einschränken, die sich entweder nur auf Klimagerechtigkeit oder nur auf Kreislaufwirtschaft beziehen.

Es empfiehlt sich Mentimeter oder Kahoot für das Quiz zu verwenden. Optional können die Fragen auch als Folien einer Präsentation gezeigt werden, die von den Teilnehmenden auf Papier beantwortet werden; bei dieser Variante ist es von Vorteil zunächst alle Fragen durchzugehen und erst im Anschluss die Lösungen zu besprechen, was jedoch mehr Zeit in Anspruch nimmt.

### 3. AUSARBEITUNG DER KONZEPTE (BASIEREND AUF DEN THEMEN DES QUIZ)



**ZIEL:** DIE TEILNEHMENDEN ÜBER DIE HINTERGRÜNDE DER THEMEN, DIE IM QUIZ ANGESCHNITTEN WURDEN, INFORMIEREN UND EIN BREITERES VERSTÄNDNIS FÜR KLIMAGERECHTIGKEIT UND KREISLAUFWIRTSCHAFT SCHAFFEN.

- Erklären Sie die Themen Klimagerechtigkeit und Kreislaufwirtschaft. Da es sich hierbei um sehr große Themen handelt, ist es an dieser Stelle nicht notwendig, in die Tiefe zu gehen.

**KLIMAGERECHTIGKEIT** = Gleichberechtigung und Menschenrechte stehen bei Entscheidungen und Handlungen in Bezug auf den Klimawandel im Vordergrund

- Klimagerechtigkeit berücksichtigt die Tatsache, dass diejenigen Personen, die am Wenigsten für den Klimawandel verantwortlich sind, am meisten unter dessen Folgen leiden. Außerdem hat Klimagerechtigkeit eine nachhaltige, faire und inklusive Zukunft zum Ziel, welche die Verursachenden finanziell und moralisch zur Verantwortung zieht.
- Zwei Karten, die dies verdeutlichen:
  - Co<sub>2</sub>- Ausstoß pro Kopf, 2022, veranschaulicht, wie sich die Emissionen eines Landes auf die Anzahl der Einwohner:innen verteilen. Je dunkler das Rot, desto höher der CO<sub>2</sub>-Ausstoß. Diese Karte verdeutlicht, dass die meisten Emissionen im Norden verursacht werden.
  - Globale Karte der Vulnerabilität, 2019, zeigt wie verletzlich bestimmte Personen und Systeme für den Klimawandel sind. In diesem Fall wird Vulnerabilität dadurch definiert, wie anfällig Menschen und Systeme (z.B. Infrastruktur) dafür sind, negative Auswirkungen durch den Klimawandel zu erleben; dazu zählen Gefahren wie klimatische Extreme. Probleme wie Armut, Staatsfragilität und Ungleichberechtigung haben Einfluss darauf, wie vulnerabel Länder in Bezug auf den Klimawandel sind, da diese Probleme die Anpassungsfähigkeit an neue klimatische Bedingungen einschränken.
  - Die beiden Karten verdeutlichen, dass die vulnerabelsten Länder im Vergleich nur für einen geringen Anteil der CO<sub>2</sub>-Emissionen verantwortlich sind.
- Der Begriff der Klimagerechtigkeit wird häufig verwendet, um auf die ungleich verteilte Verantwortung an der Klimakrise der Länder durch vergangene Handlungen aufmerksam zu machen. Diejenigen Länder, Industrien, Unternehmen und Gesellschaften, die sich durch den hohen Ausstoß von Treibhausgasen bereichert haben, leiden meist am Wenigsten unter den Auswirkungen des Klimawandels. Sie sind daher den Bevölkerungsgruppen zu Hilfe verpflichtet, die am meisten unter den Auswirkungen des Klimawandels leiden.

**KREISLAUFWIRTSCHAFT** = Modell der Produktion und des Konsums, bei dem Materialien und Produkte so lange wie möglich in Verwendung bleiben, durch Ausleihen, Mieten, Wiederverwenden, Reparieren, Erneuern und Recyceln. Dadurch wird die Lebensdauer der Produkte verlängert

- Präsentation zweier Modelle:
  - Das lineare Modell basiert auf großen Mengen an billigen und einfach verfügbaren Rohstoffen und Energien. Das Hauptaugenmerk liegt hier vor allem auf der Produktion selbst, z.B. das Auf-den-Markt-Bringen eines Produktes ohne sich Gedanken über die darauffolgende Lebensdauer des Produkts zu machen.
  - Das zirkuläre Modell konzentriert sich darauf, wie Materialien weiterverwendet werden können, auch über die Lebensdauer des Ursprungsprodukts hinweg. Dies wird erreicht, indem neue Produkte aus den recycelten Materialien hergestellt werden. Dadurch wird die Verschwendung und Verwendung von Rohstoffen auf ein Minimum reduziert.
- Durch Produkte, die von Beginn an effizienter und nachhaltiger sind, würde der allgemeine Konsum und die damit verbundene Zerstörung von Natur und Ausstoß von Treibhausgasen verringert werden. Dieser Ansatz stellt einen Kontrast zum traditionellen linearen Wirtschaftsmodell dar, das aktuell vorherrscht.

#### 4. IDEEN-WETTBEWERB: NACHHALTIGKEITS-AKTIONEN



**ZIEL:** BRAINSTORMING DER TEILNEHMENDEN ZU DEN EIGENEN IDEEN FÜR NACHHALTIGKEITSHANDLUNGEN. DURCH DIE WETTBEWERBSSITUATION WERDEN DIE TEILNEHMENDEN DAZU MOTIVIERT, SICH MEHR ANZUSTRENGEN.



**MATERIAL:** POST-ITS, STIFTE, KOPIEN DER LISTE FÜR HERAUSFORDERUNGEN (Ideen Wettbewerb, am [Ende des Dokuments](#))

- Teilen Sie die Klasse in Vierer- oder Fünfergruppen und stellen Sie jeder Gruppe eine eigene Aufgabe/Herausforderung; es können auch mehrere Gruppen dieselbe Nachhaltigkeits-Challenge bearbeiten. Jede:r Teilnehmende:r soll sich selbstständig eine Nachhaltigkeits-Idee überlegen und aufschreiben.
- Nachdem sich alle Gruppenmitglieder eine Idee überlegt und aufgeschrieben haben, werden die Ideen in den Gruppen besprochen. In der Gruppe wird sich auf einen Favorit geeinigt; es können auch mehrere Ideen kombiniert werden.

Im Anschluss präsentieren die Gruppen die ihnen gestellte Challenge und die Idee, die in ihrer Gruppe gewonnen hat, der Klasse.

#### 5. GEMEINSAM NACHHALTIGKEITS-AKTIONEN UMSETZEN



**ZIEL:** DIE TEILNEHMENDEN LERNEN WIE SIE DIE IDEE EINER NACHHALTIGKEITSHANDLUNG IN DIE TAT UMSETZEN.



**MATERIAL:** KOPIEN DER VORLAGE MIND-MAP NACHHALTIGKEITS-AKTION (GRÖSSE A3), STIFTE

- Die Gruppeneinteilung des Ideen-Wettbewerbs bleibt bestehen.
- Besprechen Sie die einzelnen Phasen einer Nachhaltigkeits-Aktion (Bei Zeitnot kann die erste Folie mit allen Phasen übersprungen und die Phasen direkt separat besprochen werden).
- Die Gruppen erhalten eine Mind Map mit Leitfragen zur Umsetzung einer Nachhaltigkeits-Aktion. Es wird die Idee, die den Ideenwettbewerb gewonnen hat, zu einer Nachhaltigkeits-Aktion ausgearbeitet. Die Teilnehmenden haben die Aufgabe, zunächst die Problemstellung und Ziele zu definieren. Daraufhin sollen sie sich mit Team, Zielgruppe und Zusammenarbeit beschäftigen. Wenn danach noch Zeit bleibt, können sich die Teilnehmenden Gedanken über Logistik, Kommunikation und Zeitplan machen.
- Nach Festlegung der ersten drei Schritte (Problemdefinition, Zielsetzung und Team-Aufstellung), können die anderen Punkte auch innerhalb der Gruppe aufgeteilt werden: Ein Teil kann sich Gedanken über mögliche Zusammenarbeit machen, während sich der andere Teil mit Logistik oder Kommunikation beschäftigt.
- Weisen Sie die Teilnehmenden darauf hin, dass es sich um eine Übung handelt und nicht zwingend eine vollständig ausgearbeitete Idee am Ende der Einheit vorliegen muss.
- Die Gruppen erhalten die Möglichkeit, ihre Nachhaltigkeits-Aktion vorzustellen, ca. 3 Minuten pro Gruppe. Ermutigen Sie die Teilnehmenden ihre geplante Aktion in die Tat umzusetzen, wenn sie möchten!

## 6. ZUSAMMENFASSUNG UND FEEDBACK



**ZIEL:** GEMEINSAME REFLEXION ÜBER DEN GESAMTEN PLANUNGSPROZESS EINER NACHHALTIGKEITS-AKTION

- Diskussion in Paaren, 4 Minuten über die gelernten Inhalte und was die Teilnehmenden aus dem Workshop mitnehmen.
- Lassen Sie die Teilnehmenden am Ende folgende Fragen beantworten (Sie können die Frage auch über Mentimeter einrichten und abfragen):

Was war am spannendsten?

Was war schwer verständlich?

Was hätte besser gemacht werden können?

Wenn Zeit dafür ist, können Sie mit den Teilnehmenden eine „Post-It-Sonne“ gestalten. Dabei schreibt jede:r ein Wort, das sie/er mit dem Workshop in Verbindung bringt, auf ein Post-It. Alle kleben ihre Post-Its an die Wand, so dass, ähnliche oder verwandte Wörter nebeneinander gehängt werden. Wenn noch kein passendes Wort an der Wand hängt, wird ein „Sonnenstrahl“ in eine andere Richtung begonnen. Am Ende betrachten alle gemeinsam die entstandene Form.



## IDEEN WETTBEWERB: NACHHALTIGKEITS-AKTIVEN

(LISTE FÜR HERAUSFORDERUNGEN)

<ul style="list-style-type: none"> <li>Ihr habt in den Nachrichten eine besorgniserregende Schlagzeile darüber gelesen, dass die globale Erderwärmung Waldbrände in Südeuropa verursacht, und möchtet etwas dagegen tun. Findet einen Weg, etwas zu verändern!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Urlaub muss nicht immer heißen, mit dem Flugzeug wegzufiegen. Findet eine Urlaubsaktivität, die ihr in der eigenen Stadt machen könnt!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein sorgfältiger Umgang mit der eigenen Kleidung verlängert ihre Lebensdauer. Findet einen Weg, Konsument:innen zu motivieren, gut auf ihre Kleidung aufzupassen!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Deine Freund:innen und du wollt eine Veranstaltung organisieren, die Kultur und Klimagerechtigkeit verbindet. Lasst euch eine Veranstaltungsidee einfallen!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Deine Freund:innen und du wollt eine Veranstaltung organisieren, die Sport und Kreislaufwirtschaft verbindet. Lasst euch eine Veranstaltungsidee einfallen!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Durch die längere Verwendung von elektronischen Geräten werden die negativen Auswirkungen auf die Umwelt reduziert. Findet eine Idee, wie Verbraucher:innen die Lebensdauer ihrer Mobiltelefone verlängern können.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Menschen in eurer Stadt sind dazu übergegangen, weitestgehend öffentliche Transportmittel zu nutzen und kurze Strecken zu Fuß oder mit dem Fahrrad zurückzulegen. Es werden daher nicht mehr so viele Parkplätze im Stadtzentrum benötigt wie vorher. Denkt euch eine Verwendung für die leeren Plätze aus!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kleidung wird oft nur für einen bestimmten Anlass gekauft und getragen. Dadurch hängen die Kleidungsstücke die meiste Zeit nur im Schrank. Überlegt euch Möglichkeiten, wie Einzelpersonen Kleidung problemlos aus- oder verleihen können!</li> </ul>	