

GLOBAL 2000

MIR
KAMPFEN
FÜR DAS
SCHÖNE



ZAM. WACHSEN

SPRACH-
NIVEAU
A1-B1

Praktische Übungen zu Umweltthemen
für DaF/DaZ-TrainerInnen

AUTORINNEN

DIⁱⁿ Romana Stummer, BEd

DaF/DaZ-Trainerin, Umweltpädagogin

Mag.^a Claudia Salcher

Theaterpädagogin

VORWORT

Wie kann man Umweltbildung inklusiver gestalten? Dieser Frage geht GLOBAL 2000 im Projekt „zam.wachsen“ seit 2014 nach. Im vorliegenden Handbuch haben wir umweltpädagogische Konzepte mit Ansätzen aus dem Deutsch als Fremdsprache-Unterricht kombiniert und mit einer Prise Theaterpädagogik gewürzt. Herausgekommen sind 4 thematische Workshop-Module, die sich optimal in Deutschkurse integrieren lassen. Damit möchten wir Umweltthemen sprachlich leichter verständlich und erlebbar machen und das Sprachkursangebot in Österreich ergänzen. Dazugehöriges Bildmaterial gibt es übrigens auch online unter www.global2000.at/zamwachsen gratis zum Download. Wir wünschen beim Ausprobieren und Umsetzen viel Vergnügen!

INHALTSVERZEICHNIS

	EINLEITUNG	4
A1	IMMER DIESER MIST ABFALL VERMEIDEN, TRENNEN & RECYCELN	10
A2.1	REGIONAL, SAISONAL & BIO ERNÄHRUNG	28
A2.2	DIE REISE EINES T-SHIRTS NACHHALTIGER KONSUM	44
B1	ENERGIE IN ÖSTERREICH ENERGIEERZEUGUNG & ENERGIESPAREN	62
	IMPRESSUM	76

EINLEITUNG

Dieses Handbuch ist eine Anleitung für Umweltworkshops für DaF/DaZ-TrainerInnen. Um den unterschiedlichen Sprachniveaus gerecht zu werden, wurden für die Kursniveaus von A1 – B1 praktische Übungen so in Workshopkonzepte gegossen, dass sie an das jeweilige Sprachniveau und mündliche Ausdrucksfähigkeit angepasst sind. Für das Niveau A2 gibt es einen Workshop für eine Anfängergruppe (A2.1) und einen für eine fortgeschrittene Gruppe (A2.2):



ABFALL
Sprachniveau A1



ERNÄHRUNG
Sprachniveau A2.1



KONSUM
Sprachniveau A2.2



ENERGIE
Sprachniveau B1

ZIELE & ANSÄTZE DER WORKSHOPS

- Verständnis und Wissen über das jeweilige Umweltthema fördern
- Wortschatz und sprachliche Fertigkeiten stärken
- praktische Tipps für den Alltag vermitteln

Die Workshops sind so konzipiert, dass sie von der ersten bis zur letzten Übung einem roten Faden folgen. Mit Hilfe dieser Anleitungen wird die Gruppe motiviert und aktiviert, die TeilnehmerInnen (TN) kommen gemeinsam ins Tun. Dieses gemeinschaftliche Erlebnis fördert auch die Gruppendynamik.

Damit es für die Spielleitung (SPL) einfacher ist, die richtigen Worte und Formulierungen für die jeweiligen Sprachniveaus zu finden, gibt es konkrete Vorschläge, wie die Gruppe angeleitet werden kann. Diese können entweder wie angegeben übernommen werden, oder man kann sie als Inspiration nutzen, um sich selbst eine thematisch passende Geschichte auszudenken.

Bei jeder Übung gibt es auch eine Angabe zur Dauer der Übung, dies ist allerdings nur ein Richtwert und kann sehr stark variieren, je nachdem wie die Übung angeleitet oder von der Gruppe angenommen wird.

BESTANDTEILE DER WORKSHOPS

- Raumläufe bzw. Mitmach-Geschichten zu Beginn, um die Gruppe zu aktivieren und thematisch einzusteigen
- Umweltpädagogische Übungen, um Wissen und Wortschatz zum Thema aufzubauen
- Übungen mit Bewegungen (Gesten), die ausdrücken können, was man nicht in Worte fassen kann und das Körpergedächtnis aktivieren
- Übungen zur Förderung von Verständnis und sprachlicher Fertigkeit

ZU FREIWILLIGKEIT

Da viel mit dem Körper gearbeitet wird, kann es sein, dass einzelne TN am Beginn schüchtern oder abweisend reagieren, wenn sie nicht daran gewöhnt sind, im Kurs vor der Gruppe etwas vorzuzeigen. Daher ist es wichtig, dass die SPL am Beginn immer mitmacht und vorzeigt, wie die Übung funktioniert und Freiwilligen den Vortritt lässt, eine Übung zu beginnen. Das nimmt Ängste und schafft Vertrauen. Sollte sich jemand trotzdem weigern eine Übung mitzumachen, dann sollte er/sie im Sinne der Freiwilligkeit zu nichts gezwungen werden.

HINWEIS: Alles benötigte Bild- und Hör-Material finden Sie unter www.global2000.at/zamwachsen

TIPPS & TRICKS FÜR EINEN GELUNGENEN WORKSHOP-START

Für einen gelungenen Workshop ist ein guter, schwungvoller Beginn essentiell. Nur keine Langeweile aufkommen lassen! Die Einstiegsübungen sind so gewählt, dass sie ins Thema einführen, aber vor allem viel Bewegung und aktives Tun beinhalten. Denn alles, was man körperlich gespürt hat, verankert sich auch besser im Gedächtnis – das gilt insbesondere für das Lernen eines neuen Wortschatzes. Die vier Themen werden daher über sogenannte Raumläufe (etwa auf einem imaginierten Mistplatz) oder Mitmach-Geschichten (Morgenroutine/Tagesablauf ...) etabliert.

HINWEIS: Wichtig ist, dass die Spielleitung zu Beginn jeweils mitmacht. So können TN jedes Sprachniveaus besser verstehen, was verlangt wird.

Raumläufe als dynamischer Start

Raumläufe gehören zum Einmaleins der Theaterpädagogik und es gibt sie in unzähligen Varianten. Sie binden immer alle TN zugleich in das Geschehen ein, ohne dass eine exponierte Situation entsteht und geben den TN so die Chance, das jeweilige Thema für sich selbst darstellerisch zu entdecken und im Schutz der Gruppe mit anderen in Kontakt zu treten.

Wichtig dabei ist, die TN zuerst im Raum gehen zu lassen, damit sie den Raum und die Menschen darin auf sich wirken lassen können. Es soll immer Blickkontakt mit den MitspielerInnen aufgenommen werden, besser noch ein Lächeln ausgetauscht werden. Schlussendlich erfolgt die Kontaktaufnahme zu den SpielpartnerInnen durch Begrüßungen oder andere Aufgabenstellungen und stellt so einfache Spielszenen bzw. Kontakte innerhalb der Gruppe her.

Grundvariante mit STOP & GO

Im Folgenden wird eine gängige Grundvariante näher beschrieben, die immer dann hilfreich ist, wenn man die Gruppe erst mal an den Raum und an einander gewöhnen möchte, oder herausfinden möchte, wie es um Aufmerksamkeit und Konzentration der Gruppe bestellt ist. Das Wichtigste dabei ist: **Die Spielleitung geht zu Beginn immer mit und behält im Blick, ob die Gruppe den Anweisungen folgt.**

Wir gehen im Raum spazieren ... ihr müsst nicht im Kreis gehen, geht auch in die Ecken, versucht den ganzen Raum auszufüllen ... nehmt den Raum wahr, was steht da alles, was gibt es da? ... Schaut, dass keine Lücken entstehen ... wenn ihr jemandem begegnet, schaut einander in die Augen ... schenkt euch ein Lächeln ... ja, sehr gut ... das klappt ja schon ganz toll. Aufgepasst: Wenn ich in die Hände klatsche und STOP sage, bleibt ihr stehen. Wenn ich in die Hände klatsche und „GO“ sage, geht ihr. Das probieren wir gleich mal aus: GO ... (gehen lassen) ... Klatschen „STOP“ ... Klatschen „GO“ (gehen) ...



HINWEIS: Die Punkte zwischen den Anleitungen sind Sprechpausen. Diese sind wichtig, um die Anweisungen auf die TN wirken zu lassen und ihnen Zeit zu geben, sie auszuagieren.

Das STOP & GO sollte einige Male ausprobiert werden, bevor man zum nächsten Schritt übergeht und weitere Spielkommandos gibt, wie Begrüßungen (vgl. Seite 16, 33) oder Positionierungen im Raum (vgl. Seite 49, 58, 67).

Auf die Raumläufe bzw. die Mitmach-Geschichten folgt, um die Startphase abzurunden, stets das Spiel Name & Geste (mit verschiedenen Titeln je nach Thema). Dieses sollte in jedem Fall gespielt werden, auch wenn die TN sich bereits länger kennen. Es dient nämlich nicht nur zum Kennenlernen der Namen, sondern verrät den MitspielerInnen auch etwas über die Gewohnheiten der jeweiligen Person und bietet einen spielerischen Einstieg ins Sprechen und Darstellen vor der Gruppe.

HINWEIS: Spielleitung und TeilnehmerInnen werden im Text abgekürzt und in den Abbildungen farblich unterschieden! Zum Beispiel:

1. Schau jemandem in die Augen!
2. Schenk deinem Partner ein Lächeln!
3. Gib deinem Kollegen oder deiner Kollegin die Hand und sag „Hallo“ oder „Grüß Gott“!

SPL = Spielleitung



TN = TeilnehmerInnen



A1

IMMER DIESER MIST

ABFALL VERMEIDEN, TRENNEN & RECYCELN

DAF/DAZ-SICHT

Viele Deutschlernende kommen aus Ländern, in denen Mülltrennung keine große Rolle spielt. Sie werden in Österreich mit einem völlig neuen System konfrontiert, das für die meisten undurchschaubar und kompliziert wirkt. Da vielen ÖsterreicherInnen Mülltrennung wichtig ist, kann dies sehr schnell zu Missverständnissen und Nachbarschaftskonflikten führen. Es ist daher essentiell, den MigrantInnen das System der Mülltrennung, sowie Sinn und Zweck davon so bald wie möglich näher zu bringen.

Für den DaZ-Unterricht eignet sich das Thema besonders gut, da viel mit echten Materialien und Bildern gezeigt werden kann und so ein großer Wortschatz an Dingen, Materialien usw. einfach gelernt werden kann.

UMWELTPÄDAGOGISCHE SICHT

Um die Bedeutung der Mülltrennung aufzuzeigen, ist es wichtig, zuerst das Prinzip Recycling zu erklären und zu verdeutlichen. Ein weiteres Anliegen des Workshops ist, den Lernenden klarzumachen, dass der Müll immer in Mistkübeln entsorgt werden muss, damit unsere Umwelt sauber ist, sowie zum Nachdenken anzuregen, wo Müll im Alltag auch vermieden werden kann. Wichtig für die TrainerInnen ist, sich im Vorfeld über die Mülltrennung im jeweiligen Bezirk zu informieren, da es je nach Region innerhalb Österreichs große Unterschiede gibt, was und wie getrennt wird.

Zusätzlich zu den Bildkarten (Download!) wird für den Workshop eine Sammlung von Müll (s. Übung 7, Seite 21) benötigt

DOWNLOAD: www.global2000.at/zamwachsen

ÜBUNGEN ZUM THEMA ABFALL VERMEIDEN, TRENNEN & RECYCELN

Überblick

DAUER	ÜBUNG	ZIELE
1 a / 5 min b / 5 min	DIE STADT VOLL MÜLL	<ul style="list-style-type: none"> - Thematischer Einstieg - Kennenlernen des Spielprinzips Raumlauf mit STOP & GO - Littering thematisieren - Mimisches und gestisches Aktivieren - Anleitungen umsetzen können
2 a / 5 min b / 5 min	HALLO, WER BIST DU?	<ul style="list-style-type: none"> - Kontakt zum Gegenüber aufbauen - Verschiedene Begrüßungsformeln und Abläufe üben - Small Talk auf Deutsch üben - Sich unterhalten
3 10 min	„ICH HEISSE ... ICH MACHE GERNE ...“ NAME & GESTE	<ul style="list-style-type: none"> - Namen kennenlernen - Sich pantomimisch ausdrücken - Aktivierung
4 10 - 15 min	HEY, WAS IST IN DEINEM MÜLLSACK?	<ul style="list-style-type: none"> - Gemeinsam überlegen, was Müll sein kann - Die Vokabeln benennen
5 5 min	AUS PAPIER WIRD PAPIER ...	<ul style="list-style-type: none"> - Zum Mülltrennen motivieren - Anhand der Bilder das Prinzip von Recycling klarmachen
6 5 min	AM MISTPLATZ	<ul style="list-style-type: none"> - Vokabular erweitern bzw. festigen - Raum für die nächsten Übungen vorbereiten

7 

DAUER	ÜBUNG	ZIELE
a / 5 min b / 5 min c / 5 min	WAS IST DAS FÜR EIN MIST? RAUMLAUF	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmen - Vokabel zum Thema lernen - Passives Verstehen und Ausagieren der Anweisungen - Ideen sammeln zur Müllvermeidung

8 

PAUSE		
10 min	EINFACHE BALLKETTE ENERGIZER	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus und Aufmerksamkeit zurück aufs Thema lenken - Vokabeln zum Thema wiederholen und festigen

9 

a / 20 min b / 10 min	DAS MÜLL-TRENN SPIEL	<ul style="list-style-type: none"> - Mülltrennen lernen - Problemstoffe und Sperrmüll kennenlernen - Wortschatz wiederholen
--------------------------	-----------------------------	--

10 

5 min	WOHIN MIT DEM MÜLL?	<ul style="list-style-type: none"> - TN lernen, wo der Müll richtig entsorgt wird
-------	----------------------------	--

11 

5 min	SMILEY FEEDBACK	<ul style="list-style-type: none"> - Feedback
-------	------------------------	--

Ü 1-11

CA. 120 MIN OHNE PAUSE	ALLE ÜBUNGEN	
-------------------------------	---------------------	--

DIE STADT VOLL MÜLL

a/ RAUMLAUF mit STOP & GO

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Thematischer Einstieg - Kennenlernen des Spielprinzips Raumlaf mit STOP & GO
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt

Die Spielleitung (SPL) geht mit der Gruppe durch den Raum und gewöhnt die TeilnehmerInnen (TN) zuerst an die Grundvariante mit STOP & GO (vgl. Seite 8f). Sobald diese gut funktioniert, wird auf den folgenden Spaziergang übergeleitet.

b/ Stadt-Spaziergang

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Littering thematisieren - Mimisches und gestisches Aktivieren - Spielfreude entwickeln - Anleitungen umsetzen können
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt

Die SPL erzählt eine kleine Geschichte über herumliegenden Mist auf einem Spaziergang durch die Stadt. Im Sinne einer Mitmach-Geschichte wird von der SPL und der Gruppe mimisch und gestisch dargestellt, was erzählt wird. Die SPL muss unbedingt mitmachen, um zu verdeutlichen was gemeint ist, da manche Wörter eventuell noch unbekannt sein können. Nach Gefühl und Sinnhaftigkeit kann hier STOP & GO eingebaut werden. Etwa bevor eine Anleitung kommt, die im Speziellen befolgt werden soll.

Jetzt stellen wir uns vor, dass wir auf einer Straße spazieren gehen: Auf der Straße sind viele Menschen. Sie gehen zur Arbeit. – STOP – Wir sind jetzt diese Leute, und gehen so schnell wie sie – GO – (kann auch mit einem Klatschimpuls unterstützt werden) Wir gehen sehr schnell. Wir haben Stress. (Hier sollte das Tempo gesteigert werden) Wir schauen auf die Uhr. ... Wir gehen und kaufen einen Kaffee zum Mitnehmen. Wir trinken den Kaffee und werfen den Becher in den Mistkübel. ... Wir steigen in den Bus und fahren zur Arbeit. – STOP – Wir steigen aus dem Bus aus und gehen durch eine enge Gasse. Achtung: nicht zusammenstoßen.

HINWEIS: Hier sollte die SPL den Raum eingrenzen, sodass die TN enger gehen müssen und aufpassen müssen, dass sie nicht zusammenstoßen.



GO – Wir gehen langsamer. Alle gehen ganz eng aneinander vorbei, weil da Müllsäcke auf der Straße liegen, denen wir ausweichen müssen. ... Wir rutschen fast auf einer Bananenschale aus. ... Es stinkt. Wir möchten weg von dem Gestank. – STOP – Wir sehen einen Park. – GO – Wir gehen schnell zum Park. ... Jetzt sind wir im Park. Hier können wir gemütlich spazieren gehen. Wir schauen uns die Bäume und Blumen an. ... Leider liegt auch hier überall Müll herum. Wir ärgern uns und treten eine Dose mit dem Fuß zur Seite. ... Dabei treten wir in einen Kaugummi. Der Kaugummi klebt am Schuh und wir versuchen ihn wegzubekommen. ... Wir gehen weiter und ärgern uns über den ganzen Müll. ... Wir finden ein Sackerl und beschließen den Müll mitzunehmen. ... Wir treffen Kollegen und Kolleginnen, die auch den Müll aufräumen.

Das Treffen der KollegInnen wird zum Anlass genommen zu Übung 2 überzuleiten, in welcher sich die TN gegenseitig bekannt machen sollen ...

HALLO, WER BIST DU?

a / Personen wahrnehmen

ZIELE	- Kontakt zum Gegenüber aufbauen - Verschiedene Begrüßungsformeln und Abläufe üben
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt

Die TN gehen durch den Raum und versuchen die Personen, die ihnen entgegen kommen bewusst wahrzunehmen und folgende Anweisungen der SPL mit ihnen umzusetzen. Ev. mit STOP & GO anleiten.

1. Schau jemandem in die Augen!
2. Schenk deinem Partner ein Lächeln!
3. Gib deinem Kollegen oder deiner Kollegin die Hand und sag „Hallo“ oder „Grüß Gott“!

Zwischen den Anweisungen muss immer eine kleine Pause gelassen werden. Die TN sollen dazwischen immer weitergehen und jede Anweisung mit verschiedenen KollegInnen ausprobieren können (mind. 3 Kontakte!). Durch die letzte Begrüßung ergeben sich Paare, welche dann wie in Punkt b / beschrieben einen ersten Small Talk ausprobieren sollten.



b / Small Talk

ZIELE	- Small Talk auf Deutsch üben - sich unterhalten
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Paarübung

Die SPL zeigt mit einem TN einen kurzen Small Talk mit den unten stehenden Standard Fragen vor, die der/die PartnerIn beantwortet und dann zurück fragt. Die TN üben den Dialog mit drei unterschiedlichen KollegInnen.

Wie geht es dir?

Wie heißt du?

Woher kommst du?

Mir geht es gut, danke.
Und dir?

Ich heiße ... Und du?

Ich komme aus ... Und du?



3

„ICH HEISSE ... ICH MACHE GERNE ...“

Name & Geste

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Namen kennenlernen - Sich pantomimisch ausdrücken - Aktivierung
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Kreis

SCHRITT 1 Eine Person sagt den eigenen Namen und führt eine Geste entsprechend des Themas aus. Man spricht sozusagen mit Händen und Füßen und lässt die Gruppe zugleich etwas über seine eigenen Vorlieben erfahren.

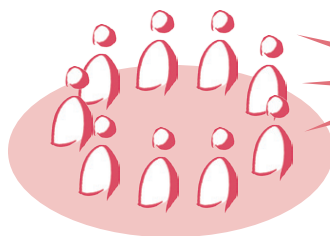
BEISPIEL:

1

Ich bin Samir und ich spiele gerne Fußball.

Dazu wird eine Geste gemacht z. B. ein imaginärer Fußball wird weggekickt.

MERKE: Dieses gemeinsame Wiederholen in der Gruppe wird call-response Prinzip genannt und eignet sich hervorragend, um gemeinsam die neuen Wörter zu festigen und die Gruppe zu aktivieren.



SCHRITT 2 Die Gruppe wiederholt gemeinsam den Namen sowie das Wort mit der Geste.

Er heißt Samir. Er spielt gerne Fußball

2

Beim Wort „Fußball“ wird die entsprechende Bewegung von allen wiederholt.

Zuerst beginnt die SPL, damit alle die Übung verstehen, danach geht es reihum im Kreis weiter.

TIPP: Denkt daran, dass ein Begriff viele verschiedene Darstellungen zulässt. Ermutigt die TN dazu, andere Darstellungen zu finden, wenn jemand unbedingt das gleiche Wort nehmen möchte.

4



HEY, WAS IST IN DEINEM MÜLLSACK?

ZIEL	Gemeinsam überlegen, was Müll sein kann und die Vokabeln benennen
DAUER	10 – 15 min
SOZIALFORM	Kreis
MATERIAL	Müllsack

HINWEIS: Die SPL sollte 1-2 Dinge vorzeigen, bis die Gruppe das Spielprinzip verstanden hat. Normalerweise sollte die nächste Person den Gegenstand erraten. Falls ihr/ihm das Wort nicht einfällt, kann die Gruppe helfen.

In der Mitte des Raumes liegt ein leerer Müllsack. Die TN stehen um den Müllsack. Die Spielleitung (SPL) fordert die Gruppe dazu auf, zu überlegen, was in dem Müllsack sein könnte: „Vor uns liegt ein Müllsack, was ist denn drinnen?“ Dann wird ein imaginärer Müllgegenstand aus dem Sack gezogen und etwas damit pantomimisch vorgezeigt: z. B. zeigt man eine Dose und wie man sie öffnet; oder: Banane und wie man sie schält und isst ...

Im Anschluss fragt die SPL: „Was ist das?“ Wer das Wort errät, benennt das Vokabel und ist als nächster an der Reihe.

5



AUS PAPIER WIRD PAPIER ...

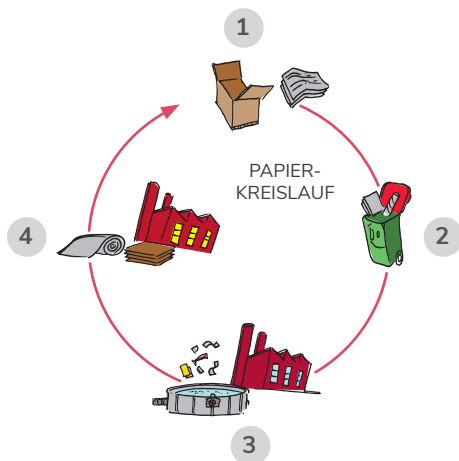
Oder: was ist Recycling?

ZIELE	<ul style="list-style-type: none">- Zum Mülltrennen motivieren- Anhand der Bilder das Prinzip von Recycling klarmachen
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Vortrag
MATERIAL	Bildkarten „RECYCLINGKREISLAUF“

Die SPL zerschneidet im Vorfeld die Bildkarten mit dem Recyclingkreislauf in die einzelnen Schritte und klebt sie Bild für Bild auf ein Plakat oder an die Tafel. Dabei ist wichtig, jeden Schritt zu erklären.

ERKLÄRUNG PAPIERKREISLAUF:

1. Auf diesem Bild sehen wir Papier. Weiß jemand, woraus Papier gemacht wird? Papier wird aus Holz gemacht, also brauchen wir Bäume dafür.
2. Was passiert mit Papier, wenn wir es in den Papiercontainer geben?
3. Es kommt in die Fabrik und es wird wieder Papier daraus gemacht.
4. Toll ist, wenn wir aus Papier wieder Papier machen können. Warum? Weil wir dann weniger Bäume brauchen.



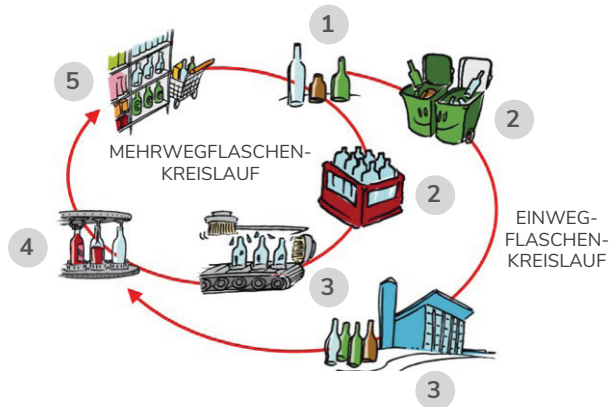
ERKLÄRUNG GLASKREISLAUF:

A. MEHRWEGFLASCHEN

1. Auf diesem Bild sehen wir Glasflaschen.
2. Es gibt Glasflaschen, die kann ich zurück zum Supermarkt bringen (Symbol auf Mehrwegflasche zeigen!).
3. Die Flaschen werden gewaschen.
4. Sie werden wieder gefüllt
5. und kommen wieder zurück in den Supermarkt.

B. EINWEGFLASCHEN

1. Auf diesem Bild sehen wir Glasflaschen.
2. Es gibt Flaschen, die wir in den Glascontainer werfen.
3. Dann kommen sie zurück zur Fabrik. Dort werden neue Glasflaschen gemacht.
4. Sie werden wieder gefüllt
5. und kommen wieder zurück in den Supermarkt.



ILLUSTRATIONEN: SA UBERMACHER, TASKA.AT

AM MISTPLATZ

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Vokabular erweitern bzw. festigen - Raum für die nächsten Übungen vorbereiten
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Gruppe ist im Raum verteilt
MATERIAL	Verschiedene Müllsorten: Papier, Zeitung, Dosen, Metall, Einwegglas (bunt, weiß), Mehrwegflasche, Plastikflasche, Briefkuvert, Plastiksackerl, Packung, Karton, Tetrapak, CD+Hülle, Stück Alufolie

Die SPL gibt jedem TN ein Stück Mist in die Hand, dieser soll es benennen und soll es dann zu einem bestimmten Ort bringen.

BEISPIELE

Stell die Glasflasche zum Fenster!

Leg das Plastiksackerl unter den Tisch!

HINWEIS: Wenn die TN noch zu wenig verstehen, um die Anweisungen ausführen zu können, kann der Müll irgendwo im Raum verteilt werden.



7

WAS IST DAS FÜR EIN MIST?

Raumlauf zu Müllsorten

a / Was liegt hier?

ZIELE	- Wahrnehmen - Vokabel zum Thema lernen
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt
MATERIAL	Siehe Übung 6

SCHRITT 1: Im vorbereiteten Raum wurden verschiedene Müllsorten verteilt. Im ersten Schritt soll nun genau wahrgenommen werden, wo die verschiedenen Abfälle liegen. Dazu geht die Gruppe im Raum spazieren und sieht sich genau um. Die SPL geht mit und weist auf verschiedene Dinge hin, z. B.:

Geht im Raum spazieren und schaut euch um, wo die verschiedenen Dinge sind ... Schaut ganz genau ... Was könnt ihr alles entdecken? ... Welcher Müll liegt da? ... Ist das überhaupt Müll? ... Was gibt es hier ...?

SCHRITT 2: Im zweiten Schritt sollen die Gegenstände benannt werden. Dazu stellt sich die SPL an den Rand und möchte nun wissen, welche Abfälle hier liegen. Auf ein Händeklatschen nennt sie einen Gegenstand, auf den gezeigt werden soll, z. B.:

Wenn ich in die Hände klatsche, zeigen alle auf die Zeitung.



b / Kick den Müll ... knüll ihn, rei ihn, wirf ihn ...

ZIEL	Passives Verstehen und Aus-agieren der Anweisungen
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt

Die Gruppe bewegt sich auf STOP & GO (vgl. Grundvariante Seite 8f) durch den Raum. Bei STOP werden verschiedene TN bestimmt, die Aufgaben mit den Gegenstnden ausfhren sollen. Zu Beginn sollten die Anweisungen von der SPL selbst vorgezeigt werden, um den TN zu verdeutlichen, wie das Spiel funktioniert und was gemeint ist.

MGLICHE AUSWAHL AN AUFTRGEN:

ffne die Plastikflasche!
Mach die Dose ganz klein!
Nimm eine Zeitung (und lies einen Satz laut vor)!
Zerknll die Zeitung und wirf sie in den Karton!
Zerrei die Zeitung!
Zerknll die Alufolie!
Nimm die CD aus der Hlle!
Mach die Schachtel/den Karton auf!
Nimm die Glasflasche und schau, ob das das eine Mehrweg- oder Einwegflasche ist!
Hol den Brief und lies die Adresse vor!
Such den Deckel zum braunen Glas!
Zerknll das Plastiksackerl!

c / Vermeide den Mll

ZIELE	- Ideen sammeln zur Mllvermeidung
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Kreis um den Mll herum

Hier liegt sehr viel Mll. Wer hat eine Idee, was wir nochmal verwenden knnen? Welche Sachen brauchen wir gar nicht?



Essen in Behlter geben statt in Alufolie.

Die Plastikflasche kann man wiederbefllen.

Mehrwegglasflaschen kaufen.

Sackerl kann man zum Einkaufen mitnehmen.



Das Marmeladenglas kann man fr Einmachsachen verwenden.

PAUSE

EINFACHE BALLKETTE

Energizer

ZIELE

- Fokus und Aufmerksamkeit zurück aufs Thema lenken
- Vokabeln zum Thema wiederholen und festigen

DAUER

10 min

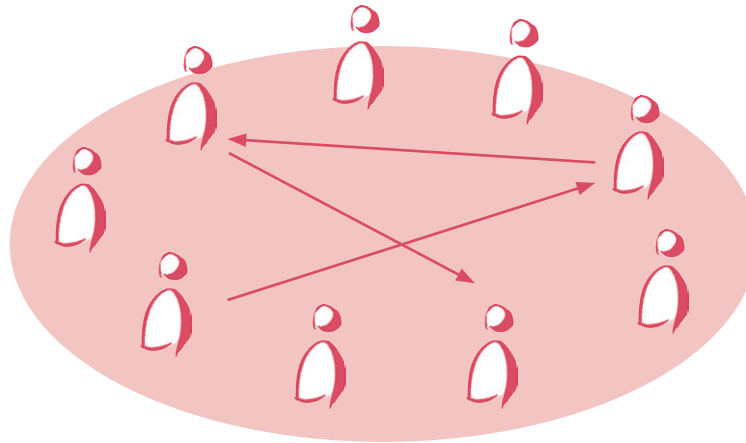
SOZIALFORM

Kreis

MATERIAL

Ball

Ein Ball wird im Kreis von einem, zum anderen geworfen (am besten zum Gegenüber). Jede/r sagt ein Wort, das zum Thema gehört. Man merkt sich das eigene Wort sowie von wem man den Ball bekommen hat und zu wem man den Ball schießt. Der Ball wird in der gleichen Reihenfolge dann nochmal geworfen, um den Wortschatz zu festigen. Dabei kann das Spieltempo deutlich erhöht werden.



DAS MÜLL-TRENN SPIEL

a / Abfallsorten kennenlernen

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Mülltrennen lernen - Wortschatz wiederholen
DAUER	20 min
SOZIALFORM	Plenum, Kleingruppen
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - 7 Säcke, auf denen jeweils eine farbige Karte (rot, braun, grün, blau, schwarz, gelb, weiß) klebt - Echter Müll und MÜLL-Bildkarten (nur Biomüll & Zigarettenstummel) im Raum verteilt

Gemeinsam mit den TN wird überlegt, welche Farbe welchen Müll repräsentiert. Die Abfallsorten werden auf die richtige Farbkarte geschrieben (**Papier – rot**; **Metall – blau**, Restmüll – schwarz, **Plastik – gelb**, Weißglas – weiß, **Buntglas – grün**, **Bio – braun**).

Der Müll und die Müllbildkarten werden im ganzen Raum verteilt. Nun werden die TN in 7 Kleingruppen geteilt, jede Gruppe bekommt einen Sack. Sie sollen alles einsammeln, was in ihren Abfallsack gehört (z. B. Gruppe mit der roten Karte sammelt Zeitungen, Klopapierrollen, Kuverts, Zettel, Kartons usw. ein).

Wenn alle Gruppen fertig sind, werden die Säcke im Plenum ausgeleert und die SPL schaut nach, ob alles im richtigen Sack ist. Um den Wortschatz zu üben, sollte jedes Müllstück gezeigt und benannt werden. Bei den

falsch zugeordneten Sachen wird gemeinsam überlegt, in welchen Sack es gehört.

Nach der Auflösung wird der Müll wieder im Raum verteilt, die Säcke werden zwischen den Kleingruppen getauscht und das Ganze beginnt von vorne.

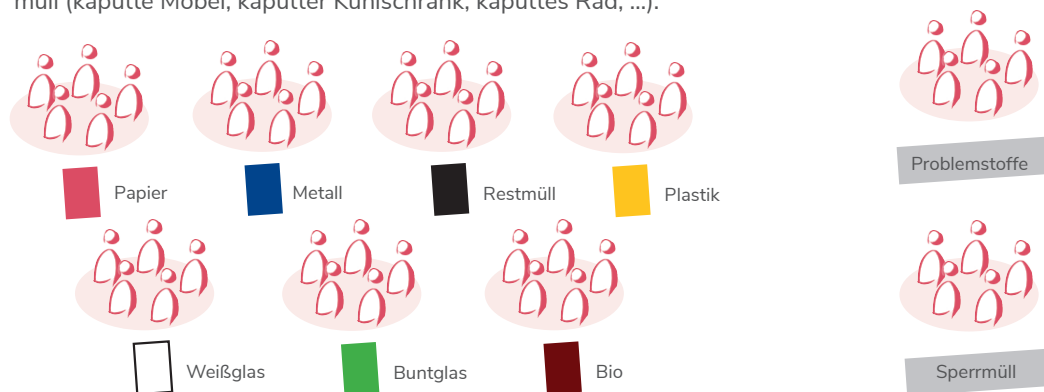
Da es bei diesem Thema um Handlungslernen geht, ist es wichtig, dass die TN diesen Durchgang mehrmals erleben und beim Tun lernen, welcher Müll wohin gehört. Sie sollten erfahren, dass es einfach ist, und dass sie das ohne Probleme auch im Alltag umsetzen können. Deshalb kann dieses Spiel so oft wiederholt werden, bis kaum mehr Fehlwürfe passieren und die TN, ohne lange nachzudenken, den richtigen Müll einsammeln. Nach jedem Durchgang wird der Müllsack zwischen den Gruppen getauscht.

b / Problemstoffe und Sperrmüll kennenlernen

ZIELE	- Problemstoffe und Sperrmüll kennenlernen - Wortschatz wiederholen
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Plenum, Kleingruppen
MATERIAL	Alle MÜLL-Bildkarten + 2 Müllsäcke

TIPP: Um etwas Spaß in die Auflösung zu bringen, kann die Gruppe bei einem Fehler ein Geräusch und eine Geste machen (z. B. „ohhh Gott!“ und Hände auf den Kopf).

Die Übung funktioniert wie die vorige, nur diesmal zusätzlich mit einem Müllsack für Problemstoffe (Lacke und Malerfarben, Kosmetika, Chemikalien - Putzmitteln, Medikamente, Öl) und einem für Sperrmüll (kaputte Möbel, kaputter Kühlschrank, kaputtes Rad, ...).



WOHIN MIT DEM MÜLL?

ZIEL	TN lernen, wo der Müll richtig entsorgt wird
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt
MATERIAL	- Müllsäcke aus vorigem Spiel, die den bereits getrennten Müll enthalten - Bildkarten „WOHIN MIT DEM MÜLL“

Mit dem Mülltrennen allein ist es noch nicht getan. Weiters muss man wissen, wo man welchen Müll entsorgen kann. Die meisten haben in ihren Häusern nur Restmüll- und Papier-Container.

Die Bildkarten mit dem Mistplatz bzw. Altstoffsammelzentrum, der Apotheke, Batteriesammelbox in den Geschäften, den Containern am Sammelplatz, dem Container beim Haus und den Geschäften werden auf verschiedene Sessel gehängt, die im Raum verteilt stehen. Die TN sollen nun überlegen, wo sie den Müllsack bzw. den Müll hinbringen würden, den sie gerade in der Hand haben.

Wichtig ist, dass die TN, wenn sie richtig stehen, ihren Müllsack direkt dort entleeren. Sie sollen auch lernen, dass sie keine Abfallsäcke in z. B. Metallcontainer werfen sollen.

HINWEIS: Gut ist es, wenn man den TN die Adresse des nächstgelegenen Altstoffsammelzentrums bzw. Mistplatz aufschreibt!

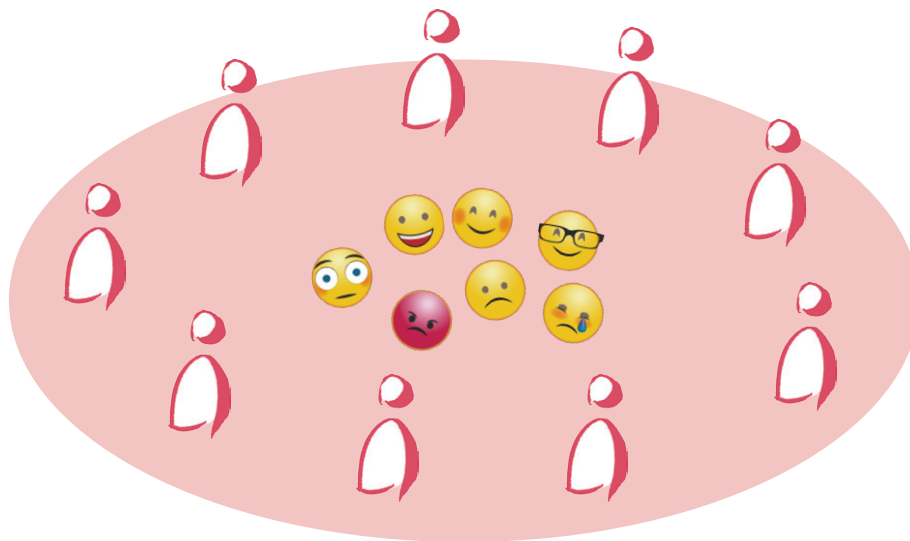
AUFLÖSUNG:

- **CONTAINER BEIM HAUS:**
Restmüll und Papier
- **CONTAINER AM SAMMELPLATZ:**
Plastik bzw. Plastikflaschen, Metall, Weißglas und Buntglas
- **APOTHEKE:**
alte Medikamente
- **GESCHÄFTE:**
Batterien
- **MISTPLATZ BZW. ALTSTOFFSAMMELZENTRUM:**
Altöl, Sperrmüll, Chemikalien, Lacke, Farben

SMILEY FEEDBACK

ZIEL	Feedback
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Kreis
MATERIAL	SMILEY-Karten

Die TN stehen im Kreis und nehmen nacheinander eine Smileykarte. Je nachdem wie der Workshop gefallen hat, zeigt man die ausgewählte Karte in der Runde und legt sie zurück. Wenn die Gruppe bzw. einzelne TN sprachlich bereit sind, mündlich Feedback zu geben, können sie kurz sagen, wie ihnen der shop gefallen hat, nachdem sie die Karte gezeigt haben.



A close-up, profile view of a woman with dark hair and bangs, looking down as she eats a bright green apple. She is holding the apple with her right hand. The background is softly blurred, showing a window with light streaming in and some yellow flowers. The overall mood is warm and natural.

A2.1

REGIONAL, SAISONAL & BIO

ERNÄHRUNG

DAF/DAZ-SICHT

Dieses Thema knüpft direkt an die Lebensrealität der Zielgruppe an, daher sind Interesse und Motivation mitzumachen besonders groß. Die TeilnehmerInnen (TN) haben sich meist bereits einen großen Wortschatz zum Thema Essen angeeignet und sind sehr interessiert daran ihr Wissen auf dem Gebiet zu erweitern. Außerdem werden Ländernamen gelernt bzw. wiederholt.

Um das Thema besonders klar und bildlich zu vermitteln, wird in diesem Workshop viel mit Bildkarten „Obst und Gemüse“ gearbeitet. Zusätzlich zu den Bild- und Textkarten (Download!) wird für den Workshop eine große Weltkarte und eine Karte von Österreich mit den Nachbarländern, verschiedene Etiketten von Obst und Gemüsesorten (mit unterschiedlichen Herkunftsländern, mit und ohne Bio-Siegel) sowie Obst und Gemüse zum Essen benötigt.

UMWELTPÄDAGOGISCHE SICHT

Bei einer nachhaltigen Ernährungsweise kommt es u. a. auf die zurückgelegten Kilometer an, die ein Lebensmittel gebraucht hat, um in unserer Küche zu landen. Daher ist es sinnvoll, ausgehend vom Thema Transportwege die Begriffe Regionalität und Saisonalität zu erarbeiten. Viele TeilnehmerInnen kaufen mitunter Obst und Gemüse, das sie aus ihrer Heimat kennen. Vieles davon ist jedoch nicht in Österreich heimisch. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Produktionsweise unserer Lebensmittel. Ziel dieses Workshops ist es zu zeigen, welche Obst und Gemüsearten es in Österreich gibt, wann diese Saison haben und was der Unterschied zwischen konventioneller und biologischer Landwirtschaft ist. Die TeilnehmerInnen sollen den Umgang mit einem Saisonkalender üben, und lernen, Informationen auf Etiketten zu verstehen.

DOWNLOAD: www.global2000.at/zamwachsen

11

ÜBUNGEN ZUM THEMA ERNÄHRUNG

Überblick

DAUER	ÜBUNG	ZIELE
10 min	EIN GENÜSSLICHER TAGESBEGINN	<ul style="list-style-type: none"> - Einstieg mit Bewegung - Verstehen und mitmachen - Aktivierung des Wortschatzes
a & b 5 min	HALLO, WER BIST DU? RAUMLAUF	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Begrüßungsformen und Abläufe üben - Ankommen in der Gruppe
10 min	„ICH HEISSE ... ICH ESSE GERNE ...“ NAME & GESTE	<ul style="list-style-type: none"> - Namen kennenlernen - Sich pantomimisch ausdrücken - Begriffe sammeln - Aktivierung
a & b 5 min	WO IST MEIN FRÜHSTÜCK?	<ul style="list-style-type: none"> - Einstieg Wortschatz lernen - Passives Verstehen & Aktivierung
20 min	WOHER KOMMT MEIN ESSEN?	<ul style="list-style-type: none"> - Transportwege verdeutlichen und Bewusstsein dafür schaffen - Ländernamen lernen bzw. wiederholen
10 min	WAS IST REGIONAL?	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen, welche Obst- und Gemüsearten es aus Österreich gibt - Wortschatz
PAUSE		



	DAUER	ÜBUNG	ZIELE
7 	10 min	KOMETENBALL ENERGIZER	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus und Aufmerksamkeit zurück aufs Thema lenken - Vokabeln zum Thema wiederholen und festigen
8 	15 min	WAS IST SAISONAL?	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen, welche Obst- und Gemüsearten es wann aus Österreich gibt - Umgang mit Saisonkalender
9 	15 min	WAS IST BIO?	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen, was der Unterschied zwischen Bio und konventioneller Landwirtschaft ist
10 	10 min	ETIKETTENÜBUNG	<ul style="list-style-type: none"> - TeilnehmerInnen mit den Informationen auf Etiketten vertraut machen
11 	10 min	UND ZUM SCHLUSS EIN STÜCK GENUSS!	<ul style="list-style-type: none"> - Sinnliches Erlebnis - Abschluss des Workshops
Ü 1-11	CA. 120 MIN OHNE PAUSE	ALLE ÜBUNGEN	

EIN GENÜSSLICHER TAGESBEGINN

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Einstieg mit Bewegung - Verstehen und mitmachen - Aktivierung des Wortschatzes
--------------	--

DAUER 10 min

SOZIALFORM Kreis

Die Spielleitung (SPL) steht mit der Gruppe im Kreis und erzählt einen Tagesbeginn nach – vom Aufstehen bis zum Frühstück. Alles, was gesagt wird, wird auch mit passenden Bewegungen gezeigt. Die Gruppe soll die Bewegungen mit- bzw. nachmachen.

Wir wachen im Bett auf ...
 Wir strecken uns ...
 Wir gähnen ...
 Wir gehen ins Bad und waschen uns das Gesicht ...
 Wir trocknen uns die Hände ab ...
 Wir putzen uns die Zähne ...
 Wir kämmen uns ...
 Wir gehen jetzt in die Küche und machen uns Frühstück.

In der imaginierten Küche:

Wir schneiden Brot ...
 Wir öffnen den Kühlschrank ...
 Wir nehmen Butter und Marmelade aus dem Kühlschrank ...
 Wir stellen den Honig dazu ...
 Wir kochen Wasser und machen uns Tee.



Nach Belieben ergänzen! Was zum Frühstück gegessen wird, ist stark kulturabhängig. Man kann die TeilnehmerInnen ebenfalls Vorschläge machen lassen.

HALLO, WER BIST DU?

Raumlauf – vgl. Grundvariante mit STOP & GO Seite 8f

ZIELE	- Verschiedene Begrüßungsformen und Abläufe üben - Ankommen in der Gruppe
DAUER	a & b 5 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt / Paarübung

a / Personen wahrnehmen

Raumlauf bei Bedarf mit STOP & GO

Die Spielleitung geht im Raum herum und gibt folgende Anweisungen:

Wir gehen durch den Raum und begrüßen alle.
Zuerst schauen wir den anderen in die Augen ...
Wir schenken ein freundliches Lächeln ...
Wir geben uns die Hand ...
Wir begrüßen uns mit „Hallo“ oder „Grüß Gott, Guten Tag ...“ ...
Wir bleiben jetzt stehen bei einem Partner/einer Partnerin und stellen uns vor:



b / Small Talk

Die PartnerInnen führen einen kurzen Small Talk mit folgenden Fragen. Anschließend trennen sie sich und finden neue PartnerInnen. (jeweils 3 Kontakte). Die Spielleitung sollte diesen Smalltalk mit einer/m TN vorzeigen, damit verstanden wird, was zu tun ist.

Wie heißt du?
Woher kommst du?
Wie geht es dir?
Was isst du gerne?

Ich heiße ... Und du?
Ich komme aus ... Und du?
Mir geht es gut, danke. Und dir?
Ich esse gerne Und du?"



„ICH HEISSE ... ICH ESSE GERNE ...“

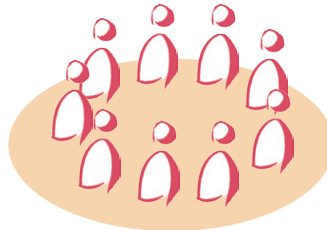
Name & Geste – vgl. Workshop 1, Übung 3 Seite 17

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Namen kennenlernen - Sich pantomimisch ausdrücken - Begriffe sammeln - Aktivierung
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Kreis

Reihum sagt jeder seinen Namen, was er/sie gerne isst und macht eine Bewegung passend zum Lieblingsessen dazu. Die Gruppe wiederholt jeweils gemeinsam den Namen und die Geste. (vgl. auch die ausführliche Beschreibung beim 1. Workshop Seite 17)

BEISPIEL:

Ich bin Fatu und esse gerne Orangen.



Fatu isst gerne Orangen.

Beim Wort Orange wird die entsprechende Bewegung von allen wiederholt.

TIPP: Die Übungen 1, 2, 3 und 5 lassen sich besonders gut durch eine kleine Geschichte, die auf die Gruppe abgestimmt ist, verknüpfen, um die Übungen besser ineinander fließen zu lassen und einen Spielfluss herzustellen. Man kann z. B. die fiktive Situation etablieren, dass Freunde aus dem Deutschkurs zum Frühstück eingeladen werden und man dann das Frühstück je nach den Vorlieben des Besuchs vorbereitet. In diesem Sinne könnte eine passende Überleitung lauten: Wir haben unsere Kollegen aus dem Deutschkurs zum Frühstück eingeladen. Es klingelt schon, sie kommen ...

Es empfiehlt sich, passende Überleitungen schon im Vorhinein zu überlegen.

WO IST MEIN FRÜHSTÜCK?

Raumlauf mit STOP & GO in der Küche Anleitung – vgl. Grundvariante mit STOP & GO Seite 8f

ZIELE	- Einstieg Wortschatz lernen - Passives Verstehen & Aktivierung
DAUER	a & b: 5 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt
MATERIAL	Bildkarten „FRÜHSTÜCK“ verteilt im Raum

TIPP: Bei diesem scheinbar einfachen Spiel ist es besonders wichtig, auf einen schnellen Wechsel der STOP & GO Phasen zu achten, um die Gruppe in ihrer Reaktionsfähigkeit zu fordern und eine gewisse Dynamik entstehen zu lassen. (vgl. dazu Tipps für Raumlauf mit STOP & GO! Seite 8f)

a / Rundgang in der Küche

Die Gruppe geht im vorbereiteten Raum herum und schaut sich um, wo die verschiedenen Bilder liegen. Die Spielleitung geht mit der Gruppe im Raum mit und ermuntert dazu, sich umzusehen, z. B.:

Geht im Raum spazieren und schaut euch an, wo die verschiedenen Dinge sind ... Schaut ganz genau ... Was könnt ihr alles entdecken? ... Sind da nur Lebensmittel, oder auch andere Dinge? ... Sind manche davon vielleicht auch am Boden? ... Bei den Fenstern? ... In Regalen ... oder woanders? ...



Wenn ich in die Hände klatsche, bleiben alle stehen und zeigen auf Folgendes ...

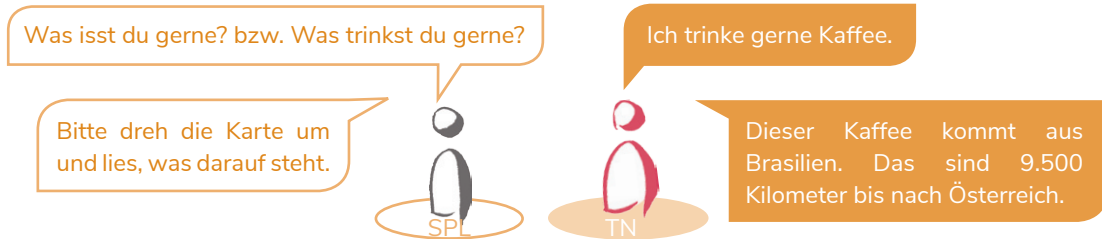
z. B. Käse, Eier, Nüsse, Brot, Tee, Honig, Wurst, Milch, Butter, Joghurt, Orangen ...

Die TN bleiben stehen und zeigen auf die entsprechende Karte. Die SPL überprüft, ob auf die richtige Karte gezeigt wurde und korrigiert bei Bedarf. Anschließend wiederholt sich der Vorgang ca. 10x oder bis sich die Energie der Gruppe erschöpft.

WOHER KOMMT MEIN ESSEN?

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Transportwege verdeutlichen und Bewusstsein dafür schaffen - Ländernamen lernen bzw. wiederholen
DAUER	20 min
SOZIALFORM	Kreis
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Weltkarte & Österreichkarte + Nachbarländer (am besten foliert) - Bildkarten „WOHER KOMMT MEIN ESSEN?“ mit Text auf Rückseite

Die TN sitzen im Kreis, in der Mitte liegt eine Weltkarte. Nach der Reihe nimmt jede Person eine Karte von einem Lebensmittel, das sie gerne isst. Die Spielleitung (SPL) fragt nacheinander die TeilnehmerInnen (TN):



Danach sollen die TN auf der Weltkarte das Herkunftsland des Lebensmittels suchen und die Karte mit einem Klebestreifen dort befestigen. Wenn im Text auf der Bildkarte Österreich oder ein Nachbarland als Herkunftsland ausgewiesen ist, dann kleben die TN diese auf das jeweilige Bundesland bzw. Nachbarland.



Wenn alle Bildkarten auf den Karten kleben, ist es wichtig, den TN zu verdeutlichen, wie weit manche Lebensmittel reisen. Dafür wird eine Schnur jeweils von dem Herkunftsland nach Österreich aufgeklebt. Danach werden die Fäden von der Karte genommen und in der Länge verglichen. So kann verdeutlicht werden, wie weit exotische im Vergleich zu regionalen Lebensmittel transportiert werden müssen.

HINWEIS: Manche Karten sind doppelt, aber die Herkunft ist einmal Österreich und einmal ein anderes Land. Die TN sollen erkennen, dass man bei vielen Lebensmittel selber entscheiden kann, ob man Lebensmittel mit langen oder kurzen Transportwegen kauft.

VORSCHLAG zur Besprechung und Übergang zum Thema REGIONAL:

Ihr seht, viele Lebensmittel kommen von weit her und sie müssen mit dem Schiff, dem Lastwagen oder dem Flugzeug transportiert werden. Das ist schlecht für die Luft, das Wasser und uns Menschen. Es gibt aber auch viele Lebensmittel, die in der Nähe deines Wohnortes produziert werden. Diese Lebensmittel sind regional. Es ist also besser, wenn unser Essen nicht weit reisen muss.



WAS IST REGIONAL?

ZIELE	- Erlernen, welche Obst- und Gemüsearten es aus Österreich gibt - Wortschatz
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Plenum
MATERIAL	- Bildkarten „OBST UND GEMÜSE“ - Wortkarte „REGIONAL“

TIPP: Vielleicht beginnen TN in ihrer Muttersprache zu diskutieren, das kann man kurz zulassen, wenn es zu lange dauert, sollte die SPL versuchen, die Diskussion auf Deutsch zu moderieren.

Die TN stehen um einen Tisch herum, auf dem Tisch liegen alle Obst- und Gemüsekarten. Sie sollen nun gemeinschaftlich entscheiden und alle Sorten, die in Österreich (bzw. in Mitteleuropa) wachsen, zusammenlegen sowie die, die nicht regional sind, weglegen.

Nun wird das Ergebnis angeschaut und besprochen. Man kann auch nachfragen, welche Sorten es in den jeweiligen Heimatländern der TN gibt, die es in Österreich nicht gibt.

Die Wortkarte „REGIONAL“ wird zu den österreichischen Obst- und Gemüsekarten dazugelegt und es wird noch einmal darauf hingewiesen, dass diese Lebensmittel nicht so lange Transportwege brauchen, um in die Geschäfte zu gelangen. Was wiederum besser für Luft, Wasser und uns Menschen ist.

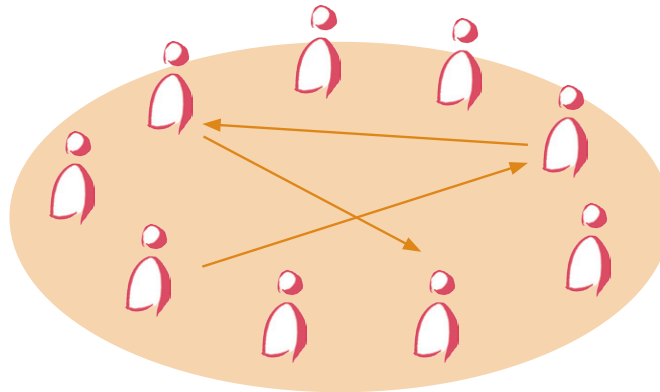
PAUSE

KOMETENBALL

Energizer

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus und Aufmerksamkeit zurück aufs Thema lenken - Vokabeln zum Thema wiederholen und festigen
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Kreis
MATERIAL	Ball

Ein Ball wird im Kreis von einem zum anderen geworfen (am besten zum Gegenüber), jede/r sagt ein Wort, das zum Thema gehört. Man merkt sich das eigene Wort sowie „Von wem habe ich den Ball bekommen?“ und „Zu wem schieße ich den Ball?“. Der Ball wird in der gleichen Reihenfolge dann nochmal geworfen. Sobald das klappt, ohne dass der Ball auf den Boden fällt, kommt ein zweiter Ball ins Spiel, der in derselben Reihenfolge geworfen wird. Immer wenn ein Ball zu einem TN kommt, muss das eigene Wort wiederholt werden.



WAS IST SAISONAL?

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen, welche Obst- und Gemüsearten es wann aus Österreich gibt - Umgang mit Saisonkalender
DAUER	15 min
SOZIALFORM	Plenum
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Bildkarten „OBST UND GEMÜSE“ - Wortkarte „SAISONAL“ - Wortkarten mit Jahreszeiten - Saisonkalender der Umweltberatung – entweder ausdrucken oder bei der „Umweltberatung“ bestellen: www.umweltberatung.at/saisonkalender-obst-und-gemuese

Die Karten vom vorherigen Spiel werden angeschaut und besprochen.

Also dieses Obst und Gemüse wächst in Österreich, welches Gemüse und Obst kennt ihr?

Nicht bekannte Karten entweder besprechen oder herausnehmen.



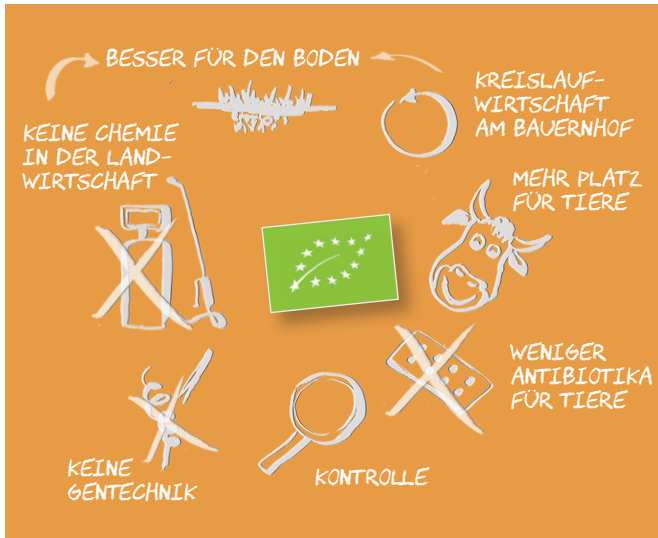
Gibt es das Obst und Gemüse aus Österreich bzw. Mitteleuropa das ganze Jahr zu kaufen? Nein, warum? – Es gibt warme und kalte Monate bei uns, das sind die Jahreszeiten. Welche Jahreszeiten gibt es hier?

Auf vier Tischen wird jeweils eine Wortkarte mit einer Jahreszeit gelegt. In der Mitte auf einem Tisch liegen alle Obst- und Gemüsekarten, die vorher als regional eingeteilt worden sind. Die TN sollen nun die Karten zu der passenden Jahreszeit legen, je nachdem wann das Obst- und Gemüse in Österreich reif ist. Manche Sorten können sie wahr-

scheinlich nicht zuordnen. Als Unterstützung werden die Saisonkalender der Umweltberatung ausgeteilt. Nun können sie selber kontrollieren, ob die Zuordnung richtig ist und die restlichen Bildkarten zuordnen. Sie lernen dabei den Umgang mit dem Saisonkalender, den sie am besten mit nach Hause nehmen.

WAS IST BIO?

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen der Vorteile von Bio-Lebensmitteln - Kennenlernen der Bio-Siegel
DAUER	15 min
SOZIALFORM	Vortrag
MATERIAL	Bildkarten „BIO“



Für eine nachhaltigere Ernährungsweise sind die Themen Saisonalität und Regionalität besonders wichtig. Als drittes spielt die Produktionsweise eine Rolle, daher sollen die TN die Vorteile von Bio-Landwirtschaft kennenlernen. Die SPL klebt die Biosiegel in die Mitte eines Plakates oder auf die Tafel. Ausgehend von dem Siegel werden die Vorteile von Bio-Landwirtschaft nacheinander dazugeschrieben und erklärt, zum besseren Verständnis können auch noch die Bilder zu den Worten dazu geklebt werden.

Hintergrundinformationen für die SPL zu den Vorteilen gibt es zum Download, je nach sprachlichem Niveau und Vorkenntnissen der TN zum Thema Landwirtschaft kann beim Erklären mehr oder weniger ins Detail gegangen werden. Hier ist ein Vorschlag, wie man mit einfachen Worten das Thema Bio darstellen kann.

HINWEIS: Darauf achten nicht zu moralisieren, sondern objektiv die Vorteile darzustellen bzw. mit den TN zu diskutieren.

ETIKETTENÜBUNG

ZIEL	TeilnehmerInnen mit den Informationen auf Etiketten vertraut machen
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Plenum
MATERIAL	Etiketten von Obst und Gemüse

Die Etiketten werden im Raum verteilt. Die TN gehen herum und suchen je nach Anweisung die passenden Produkte.

Beim Einkaufen gibt es immer Informationen, woher das Essen kommt und ob es „Bio“ ist. Wir können diese Informationen lesen.

Sucht bitte Etiketten von Obst und Gemüse, ...

1. ... die regional sind, also die aus Österreich oder aus den Nachbarländern kommen.
2. ... die es bei uns nicht gibt.
3. ... die jetzt hier saisonal sind.
4. ... die im Winter hier saisonal sind.
5. ... die bio sind, aber weit reisen mussten.
6. ... die bio und regional sind.



Jede/r TeilnehmerIn stellt eine Etikette vor, also um welches Obst oder Gemüse es sich handelt und welches Herkunftsland darauf steht.

Die Weintrauben sind aus Österreich.



Die Bananen sind aus Ecuador, sie sind bio.



UND ZUM SCHLUSS EIN STÜCK GENUSS!

ZIELE	<ul style="list-style-type: none">- Sinnliches Erlebnis- Abschluss des Workshops
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Plenum
MATERIAL	regionales und saisonales Obst und Gemüse

Nachdem in dem ganzen Workshop von Essen und insbesondere von Obst und Gemüse gesprochen wurde, wäre natürlich das gemeinsame Essen und Kosten ein besonderer Abschluss, damit dieses Thema auch sinnlich erfahren werden kann. Ob dies wirklich eine Verkostung mit verschiedenen Obst- und Gemüsesorten wird oder jeder zum Abschluss eine Scheibe Apfel bekommt ... so oder so wird der gemeinsame Abschluss in Erinnerung bleiben.

A2.2

DIE REISE EINES T-SHIRTS

NACHHALTIGER KONSUM

DAF/DAZ-SICHT

Konsum ist ein sehr breites Thema. Um es für die Zielgruppe greifbar und verständlich zu machen, wird in der ersten Hälfte des Workshops anhand des konkreten Beispiels einer T-Shirt-Produktion gearbeitet. Dieses Beispiel eignet sich einerseits gut, da jede/r Kleidung kauft und andererseits manche MigrantInnen aus Ländern kommen, wo tatsächlich Kleidung hergestellt wird. Im Verlauf des Workshops wird von diesem Beispiel aus auch auf andere alltägliche Konsumgüter eingegangen. Die TeilnehmerInnen (TN) erhalten dadurch einen breiteren Wortschatz zu alltäglichen Dingen. Weiters lernen sie durch die Arbeit mit der Weltkarte die Ländernamen auf Deutsch kennen.

UMWELTPÄDAGOGISCHE SICHT

Unser alltägliches Konsumverhalten beeinflusst auf vielfältige Weise unsere Umwelt. Das Thema Nachhaltigkeit wird daher immer mehr auch beim Thema Konsum diskutiert. Das Ziel dieses Workshops ist es, den TN zu zeigen, dass jedes Produkt eine Geschichte hat und mehr oder weniger unsere Umwelt belastet. Wichtig ist jedoch darauf zu achten, dass nicht moralisiert wird, sondern den TN Hilfestellung zu geben, wie man sich „nachhaltiger“ verhalten kann.

Zusätzlich zu den Bild- und Textkarten (Download!) wird für den Workshop eine große Weltkarte, optimalerweise mit einer Plastikbeschichtung benötigt.

DOWNLOAD: www.global2000.at/zamwachsen

11

ÜBUNGEN ZUM THEMA NACHHALTIGER KONSUM

Überblick

1 

DAUER

10 min

ÜBUNG

PEOPLE 2 PEOPLE
RAUMLAUF

ZIELE

- Ankommen
- Wahrnehmung und Reaktion
- Reflexion über eigenes Konsumverhalten

2 

10 min

„ICH HEISSE ...
ICH KAUFE GERNE ...“
NAME & GESTE

- Namen kennenlernen, Begriffe zum Thema sammeln,
- Aktivierung
- Sich pantomimisch ausdrücken

3 

10 min

IMAGINIEREN ÜBER
T-SHIRT HERSTELLUNG

- Heranführen an das Thema Kleidungsproduktion
- Vorwissen aktivieren

4 

10 min

„HEY, WAS MACHST
DENN DU DA?“

- Vorwissen abrufen
- Wichtige Schlüsselworte lernen

5 

5 min

PRODUKTION
EINES T-SHIRTS

- Erkennen, dass ein Produkt viele Produktionsschritte durchmacht

6 

15 min

DIE WELTREISE
EINES T-SHIRTS

- Erkennen, dass fast jeder Produktionsschritt in einem anderen Land stattfindet

PAUSE

7 

DAUER

10 min

ÜBUNG

**BALLKETTE
ENERGIZER**

ZIELE

- Fokus und Aufmerksamkeit zurück aufs Thema lenken
- Vokabeln zum Thema wiederholen und festigen

8 

25 min

SCHNURSPIEL

- Zusammenhang zwischen Konsum und Umweltauswirkungen erkennen

9 

5 min

**POSITIONIERUNG UND
DISTANZIERUNG
NACH SCHNURSPIEL**

- Distanzierung von der Rolle im vorigen Spiel

10 

15 min

**WAS KÖNNEN WIR TUN?
ALTERNATIVEN
ÜBERLEGEN**

- Lösungsansätze gemeinsam überlegen

11 

5 min

SMILEY FEEDBACK

- Feedback

Ü 1-11

**CA. 120 MIN
OHNE PAUSE****ALLE ÜBUNGEN**

PEOPLE 2 PEOPLE

Raumlauf - vgl. Seite 8

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Ankommen - Wahrnehmung und Reaktion - Reflexion über eigenes Konsumverhalten
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Gruppe im Raum verteilt



HINWEIS: Da das Wort Konsum in diesem Sprachniveau wahrscheinlich nicht geläufig ist, wäre hier auch eine gute Möglichkeit dieses bewusst einzuführen. Eine verständliche Erklärung dazu könnte in etwa folgendermaßen formuliert werden: „Wie ihr vielleicht schon bemerkt habt, geht es heute in unserem Workshop ums Kaufen. Wenn wir etwas kaufen, macht es uns zu Konsumenten und Konsumentinnen. Heute möchte ich wissen, was ihr gerne konsumiert. Damit meine ich: Was kauft ihr oft/gerne?“



a/ Wer hat was?

Zu Beginn sollte die Grundvariante Raumlauf mit STOP und GO Seite 8f durchgespielt werden bis die Gruppe die gewünschte Aufmerksamkeit erreicht hat. Im Anschluss erfolgt ein intensives Wahrnehmen der Äußerlichkeiten/Kleidung der TN. Auf ein Klatschen nennt die Spielleitung (SPL) einzelne Merkmale der TN, z. B. Jeans, braune Augen, ... Die TN sollen dann auf Personen zeigen, die diese Merkmale erfüllen.

Geht im Raum spazieren kreuz und quer, in alle Richtungen ... wenn ihr jemanden trifft, schenkt euch ein Lächeln und nehmt euch wahr / schaut euch an ... Versucht euch zu merken, welche Haarfarbe jemand hat, ... welche Augenfarbe, ... welches T-Shirt, ... Schuhe, ... hat er/sie einen Gürtel oder nicht? ... Trägt er/sie eine Brille? ... Welches Muster haben die Schuhe? ... etc. Wenn ich in die Hände klatsche, dann **zeigt** jeder auf jemanden mit, z. B. Jeans, blauem Pullover ...

b/ Wer kauft was?

Im Raum werden zwei Orte markiert, z. B. indem ein blauer und ein grüner Zettel in zwei Ecken des Raumes platziert werden.

Auf ein Klatschen der SPL sollen die TN nun ihre Gewohnheiten (siehe Vorschläge) reflektieren und sich zu den entsprechenden Orten positionieren. z. B.:

Wer (auch) oft gerne Markenkleidung kauft (Nike, Adidas), stellt sich zum grünen Zettel, die anderen zum blauen.

Wer (auch) lieber auf den Flohmarkt geht, stellt sich zum blauen Zettel, die anderen zum grünen.



TIPP: Bei dieser Übung ist es wichtig, einen schnellen Spielfluss zu etablieren und darauf zu achten, dass nach der Positionierung wieder schnell auf das Gehen im Raum gewechselt wird. Ansonsten kann das Spiel die TN schnell langweilen.

WEITERE VORSCHLÄGE:

Wer gerne Elektrogeräte (Handys, Fernseher, ...) kauft ...

Wer am liebsten selber näht ...

Wer gerne Kleidung mit Freunden tauscht ...

Wer sich immer ärgert, wenn ein Zuckerl dreimal verpackt ist ...

OPTION MIT FOTO-KLICK

- ZIELE**
- Ausdruck und Körpergedächtnis aktivieren
 - Einstieg in darstellerische Methoden
 - Auflockerung

Bei dieser Option geht es darum, die jeweiligen Situationen zu verbildlichen und spontan in eine körperliche Darstellung zu kommen. Hier wird nicht mit dem Hirn, sondern mit dem Körper gedacht. Zudem sagt ein Bild den TN oft mehr als 1000 Worte und verdeutlicht deshalb oft auch weitere Zusammenhänge.

Sobald sich die TN zu den Markierungen positioniert haben, zählt die SPL den Countdown „**3,2,1 Klick**“, worauf alle TN spontan eine individuelle Pose (wie eine Statue) zum Thema einnehmen. So entsteht ein Standbild (wie ein Gruppenfoto). Sollten einzelne Posen/Statuen mehrere Interpretationen zulassen, so kann die SPL durch ein Klatschen das Bild lebendig werden lassen. Dabei sind Handlungen und Sprache erlaubt. Durch ein weiteres Klatschen friert das Bild wieder ein.

Die SPL sollte in der Anleitung einmal kurz selbst eine Pose vorzeigen. Das Spiel lebt von Spontanität, weshalb es wichtig ist, die TN in der Anleitung zu ermutigen, spontan zu sein; z. B.:

Bei „Klick“ tut jeder so, als würden wir ein Foto von dieser Situation aufnehmen. Was euch spontan dazu einfällt, ist richtig. Nicht denken, einfach machen.



BEISPIEL:

Bei der Situation „Kleidung selber nähen“, kann nicht nur gezeigt werden, wie man einen Faden in die Nadel einfädelt, sondern auch Dinge, die nicht das Nähen selbst zeigen, sondern auch zugehörige Dinge, z. B. wie man einem Händler den Stoff dafür abkauft, oder wie man alte Stoffe zerschneidet, um etwas Neues daraus zu machen.

„ICH HEISSE ... ICH KAUFE GERNE ...“

Name & Geste – vgl. Workshop 1. Übung 3. Seite 17

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Namen kennenlernen - Begriffe zum Thema sammeln - Aktivierung - Sich pantomimisch ausdrücken
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Kreis

Reihum sagt jeder seinen Namen, was er/sie gerne kauft und macht eine Bewegung passend zum Lieblingsprodukt dazu. Die Gruppe wiederholt jeweils gemeinsam den Namen und die Geste. (vgl. auch die ausführliche Beschreibung beim 1. Workshop Seite 17)

Hier beachten: Das kann alles beinhalten, auch Nahrungsmittel, Fernseher, Schmuck ...

BEISPIEL:

Ich heiße Ana und ich kaufe gerne Leggings.

Beim Wort Leggings wird gezeigt, wie sie sich Leggings anzieht.



Beim Wort Leggings wird die entsprechende Bewegung von allen wiederholt.

IMAGINIEREN ÜBER T-SHIRT HERSTELLUNG

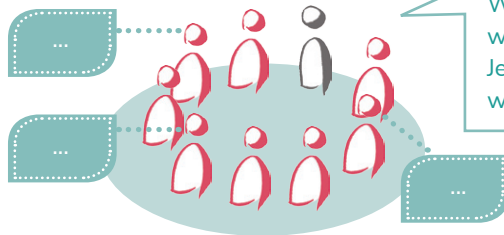
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Heranführen an das Thema Kleidungsproduktion - Vorwissen aktivieren
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Sesselkreis

Die Gruppe setzt sich in eine bequeme Position im Sesselkreis und schließt die Augen. Die SPL gibt Frageimpulse zum Weg eines T-Shirts. Wichtig dabei ist, mit langsamer, ruhiger Stimme zu sprechen und zwischen den Fragen ausreichend Zeit zu lassen, damit sich die TN die Situation wirklich gut vorstellen können.

Wir kaufen Essen, Elektrogeräte und viele andere Sachen. Heute möchte ich euch einladen, darüber nachzudenken, wie Kleidung **produziert** wird. Wir werden lernen, wie ein T-Shirt gemacht wird, weil das etwas ist, das wir jeden Tag brauchen.

SPL GIBT CA. 7 FRAGEIMPULSE, Z. B.:

Schaut euch euer T-Shirt an.
 Macht bitte kurz die Augen zu.
 Denkt an euer T-Shirt, das ihr jetzt anhabt.
 Wer hat das gemacht?
 Wo wurde das gemacht?
 Aus welchem Material besteht das T-Shirt?
 Wie weit ist das T-Shirt um die Welt gefahren, bis ihr es gekauft habt?
 Was passiert mit dem T-Shirt, wenn ihr es nicht mehr haben wollt?
 Jetzt steht auf und stellt euch vor (denkt), ihr seid in einem Land, wo die T-Shirts produziert werden.



4

„HEY, WAS MACHST DENN DU DA?“

Vgl. dazu auch Workshop 1, Übung 4, Seite 18

ZIELE	- Vorwissen abrufen - Wichtige Schlüsselworte lernen
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Kreis

HINWEIS: Die TN können mehr darstellen, als sie benennen können. Daher muss die SPL bei der Suche nach Wörtern helfen. Schwierige Worte sollten gleich aufgeschrieben werden und, wenn vorhanden, ein Bild dazu gehängt werden.

Die Gruppe steht gemeinsam im Kreis und überlegt eine Tätigkeit, die man zur Produktion eines Stoffes braucht. Wer eine Tätigkeit vorzeigen kann, kommt in die Mitte des Kreises und zeigt es pantomimisch vor. Gemeinsam wird dann das Wort erraten.

TIPP: Hier ist die SPL gefordert, die Dinge selbst einzubringen, die nicht aufgegriffen werden; z. B. Pestizide spritzen, Baumwolle anbauen, ... Wenn man den TN kurz auf die Sprünge hilft, kommen neue Einfälle wieder wie von selbst.

5

PRODUKTION EINES T-SHIRTS

ZIELE	Erkennen, dass ein Produkt viele Produktionsschritte durchmacht
DAUER	5 min
SOZIALFORM	2 Großgruppen
MATERIAL	2 x Bild- und Titelfkarten „PRODUKTION EINES T-SHIRTS“

Die TN werden in 2 Gruppen geteilt und bekommen die gleichen Karten mit den Bildern, sowie die Titel der Produktionsschritte eines T-Shirts. Die TN sollen einerseits die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen, und danach die Titel zu den Bildern zuordnen. Anschließend wird zwischen den Gruppen die Reihenfolge verglichen und gegebenenfalls Korrekturen vorgenommen.

DIE WELTREISE EINES T-SHIRTS

ZIEL	Erkennen, dass fast jeder Produktionsschritt in einem anderen Land stattfindet
DAUER	15 min
SOZIALFORM	2 Großgruppen
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - große Weltkarte - 2 x Bild- und Titelkarten „PRODUKTION EINES T-SHIRTS“ - 2 x Karten mit LÄNDER-BEZEICHNUNGEN - Bild von CONTAINERSCHIFF

In den Gruppen sollen die TN nun auch die Länder, in denen der Produktionsschritt stattfindet, den Bildkarten zuordnen. Die Ergebnisse der Gruppen werden wiederum verglichen und richtiggestellt. Nun werden die Titelkarten in der richtigen Reihenfolge mit einem Klebestreifen auf die Weltkarte geklebt. Um zu verdeutlichen, wie lange die Transportwege sind, klebt die SPL anschließend eine Schnur in der gleichen Reihenfolge über die Länder. Danach kann die Schnur wieder von der Karte gelöst werden und sie über den Äquator gelegt werden. Die Schnur ist länger als die jeweilige Weltkarte, damit kann man gut verdeutlichen, dass ein T-Shirt bei seiner Produktion tatsächlich einmal um die Welt reist.

HINWEIS: Wer möchte, kann mit den TN gemeinsam auch die Kilometer zwischen den Ländern zusammenzählen.

Zum Schluss dieser Übung ist es wichtig, dass die SPL darauf aufmerksam macht, dass die Ware mit Containerschiffen transportiert wird (Bild zeigen), was zu Luft- und Wasserverschmutzung führt. Zudem braucht es viel Verpackung und Chemikalien, damit die Ware am Weg nicht kaputt wird.

PAUSE

7

BALLKETTE

Energizer

ZIELE

- Fokus und Aufmerksamkeit zurück aufs Thema lenken
- Vokabeln zum Thema wiederholen und festigen

DAUER

10 min

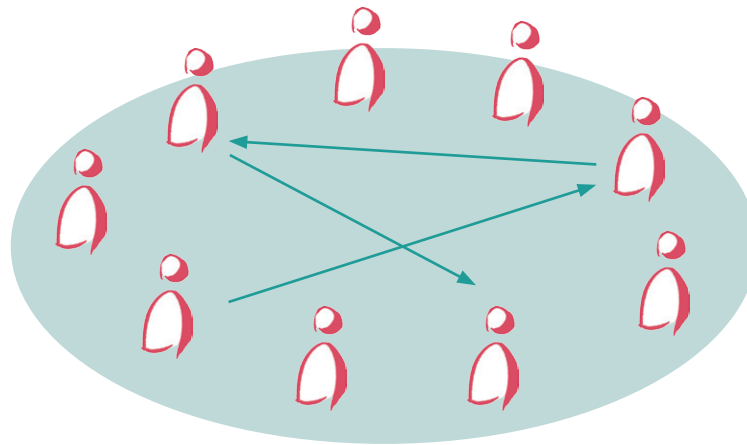
SOZIALFORM

Kreis

MATERIAL

Ball

Ein Ball wird im Kreis von einem zum anderen geworfen (am besten zum Gegenüber). Jede/r sagt ein Wort, das zum Thema gehört. Man merkt sich das eigene Wort, sowie von wem man den Ball bekommen hat und zu wem man den Ball geschossen hat. Der Ball wird zur Wiederholung einmal in der gleichen Reihenfolge und mit den gleichen Worten geworfen.



SCHNURSPIEL

ZIEL	Zusammenhang zwischen Konsum und Umweltauswirkungen erkennen
DAUER	25 min
SOZIALFORM	Plenum
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Karten SCHNURSPIEL - Knäuel mit dickem Faden - Übersicht zu den Bildkarten und Themen

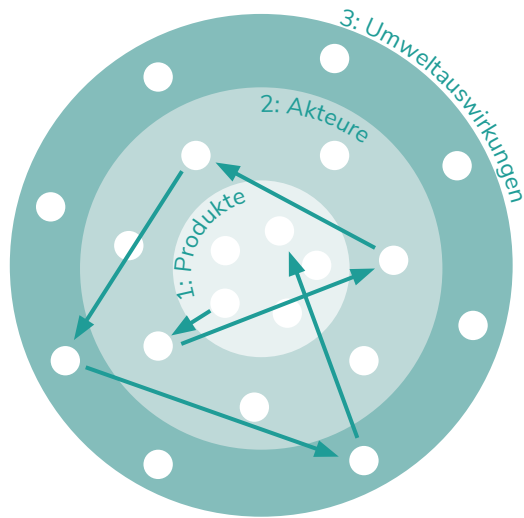
Das Schnurspiel ist ein Rollenspiel, bei dem aufgezeigt wird, wie sich Konsumverhalten ökologisch und sozio-ökonomisch auswirkt. Zudem werden globale Verflechtungen noch klarer. Es werden aber auch Möglichkeiten für alternative Handlungsweisen sichtbar.

Jede/r TN bekommt eine Karte, diese sollen die Karten zuerst für sich selbst lesen, den Text verstehen und sich in ihre Rolle hineinversetzen.

TIPP: Wenn es den TN in den anderen Spielen Spaß gemacht hat, sich mit Gestik und Mimik auszudrücken, dann können sie bei dieser Übung aufgefordert werden, sich in die Rolle hineinzuversetzen und auch die Emotionen körperlich oder stimmlich zum Ausdruck zu bringen.

Auf den Karten ist eine Zahl von 1-3. Die TN mit den Karten Nummer 1 sollen einen Innenkreis bilden, sie repräsentieren Produkte. Die Zahl 2 steht für Akteure, die TN mit den Karten Nummer 2 bilden einen mittleren Kreis. Die Personen mit den Karten mit der 3 stellen Auswirkungen auf unsere Umwelt dar, diese bilden den äußeren Kreis.

Die SPL bittet eine Person des inneren Kreises die Karte vorzulesen und gibt der Person den Beginn der Schnur in die Hand. Die Schnur darf während des ganzen Spiels nicht losgelassen werden. Danach fragt die SPL: „**Welche Karte aus dem mittleren Kreis passt dazu?**“



Das Knäuel wird zu der Person weiter geworfen, die eine passende Karte hat. Nun wird diese Karte laut vorgelesen. Danach fragt die SPL: „Welche Karte aus dem mittleren Kreis passt noch dazu?“

Der TN spannt die Schnur leicht und behält sie in der Hand, das Knäuel wird zu einer Person, die sich meldet, weitergeworfen. Das wird so lange wiederholt, bis sich niemand mehr aus dem mittleren Kreis meldet. Danach fragt die SPL: „Welche Karte aus dem äußeren Kreis passt dazu?“ Nun werden Karten des äußeren Kreises vorgelesen, die dazu passen.

Wenn sich niemand mehr mit der Aussage des vorherigen verbunden fühlt, dann wird wieder in den inneren Kreis geworfen. Und es beginnt mit einem neuen Produkt. Natürlich können – wenn es die Zeit zulässt – Karten aus dem 2. und 3. Kreis öfter vorgelesen werden, wenn sie zu mehreren Produkten passen. Die Schnur sollte möglichst zu einem Gegenüber geworfen werden, damit sich im Laufe des Spiels ein immer enger miteinander verknüpftes Netz zwischen den TN bzw. zwischen den Rollen ergibt.

HINWEIS: Zwei Beispiele für mögliche Auflösungen:
 Produkt: Banane > Akteure: Supermarkt/Konsumenten > Umweltauswirkungen: Wasser, Luft, Erde
 Produkt: T-Shirt > Akteure: Geschäft/Konsumenten, Schneiderin > Umweltauswirkungen: Wasser, Luft, Erde
 Weitere Beispiele im Download-Material unter www.global2000.at/zam.wachsen

POSITIONIERUNG & DISTANZIERUNG

nach dem Schnurspiel

ZIEL	Distanzierung von der Rolle im vorigen Spiel
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Plenum

Die TN positionieren sich je nachdem, wie sie sich während des Spiels gefühlt haben im Raum links, rechts oder in der Mitte. Wenn die Gruppe sprachlich bereits gut genug ist, um über Gefühle zu sprechen, fordert die SPL Freiwillige auf zu begründen, warum sie sich so positioniert haben, also was sie gefühlt haben und warum. Dabei sind alle Emotionen und Begründungen legitim und sollten nicht von der SPL kommentiert werden.

Die Schnur wird weggegeben oder auf den Boden gelegt, um sie nach wie vor sichtbar zu haben.

Wer sich in seiner Rolle **stark** gefühlt hat, geht auf die rechte Seite, wer sich **schwach** gefühlt hat, auf die linke Seite.

Wer sich **gut** gefühlt hat, geht auf die rechte Seite, wer sich **schlecht** gefühlt hat, geht auf die linke Seite.

Wenn die Gruppe sprachlich noch nicht dazu in der Lage ist, kann die Übung Foto-Klick (vgl. Workshop 3, Übung 1, S. 50) gemacht werden. Die TN können sich dann körperlich ausdrücken, wie es ihnen während des Spiels gegangen ist.

Diese Übung hilft den TN wieder die Rolle und die Emotionen des vorherigen Spiels hinter sich zu lassen, dabei ist es egal, ob sie sich sprachlich oder körperlich äußern.



„WAS KÖNNEN WIR TUN?“ Alternativen überlegen

ZIEL	Lösungsansätze gemeinsam überlegen
DAUER	15 min
SOZIALFORM	Plenum

Am Ende des Workshops ist es wichtig, Lösungsansätze zu überlegen und zu diskutieren, um die TN nicht mit einem negativen Gefühl nach Hause gehen zu lassen. Sie sollen vielmehr erkennen, dass sie auch etwas zu einer nachhaltigeren Welt beitragen können oder bereits jetzt dazu beitragen. Dafür wird gemeinsam mit der Gruppe ein Brainstorming zum Thema „Was können wir tun?“ gemacht.

„Wir überlegen jetzt gemeinsam, wie wir umweltbewusster einkaufen und leben können. Also wie wir unserer Umwelt und Natur so wenig wie möglich schaden.“

Die SPL hält die Vorschläge der Gruppe auf einem Plakat fest, dabei werden zusammengehörige Ideen geclustert. Sollten von der Gruppe wenig Ideen eingebracht werden, kann die SPL mit gezielten Fragen helfen, z. B. „Was kann man mit Kleidung machen, die man nicht mehr braucht?“

WENIGER KAUFEN

NUR DAS KAUFEN, WAS MAN
WIRKLICH BRAUCHT

SACHEN LEIHEN

SECOND HAND

SELBER MACHEN

BEI ERNÄHRUNG AUF SAISONALITÄT,
REGIONALITÄT UND BIO ACHTEN

NICHT MIT DEM AUTO EINKAUFEN
FAHREN

SCHAUEN, WOHER DAS PRODUKT
KOMMT

FAIR-TRADE PRODUKTE KAUFEN

NICHT MEHR GEBRAUCHTES
SPENDEN ODER VERKAUFEN

REPARIEREN STATT WEGWERFEN

QUALITÄT STATT QUANTITÄT

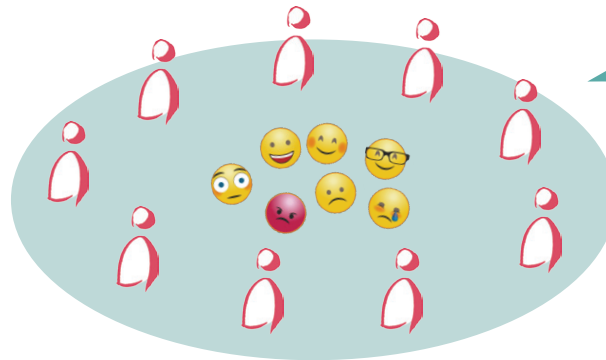
SMILEY FEEDBACK

ZIEL	Feedback
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Kreis
MATERIAL	SMILEY-Karten

Die Smileykarten werden in der Mitte des Kreises sichtbar aufgelegt. Die TN stehen rundherum und nehmen nacheinander eine Smileykarte, je nachdem, wie ihnen der Workshop gefallen hat. Sie zeigen die Karte den anderen und erklären kurz, warum sie sich diese Karte ausgesucht haben. Danach wird die Karte in den Kreis zurückgelegt, damit auch andere die Karte nehmen können.

z. B.:

Ich habe diese Karte gewählt, weil ich viel Neues gelernt habe.



B1

ENERGIE IN ÖSTERREICH

ENERGIEERZEUGUNG & ENERGIESPAREN

DAF/DAZ-SICHT

Das Thema ist für viele MigrantInnen sehr interessant und sie verfügen zum Teil über viel Vorwissen aus ihren Heimatländern. Wenn das Interesse da ist oder geweckt wurde, freuen sich die TeilnehmerInnen (TN) den dazugehörigen Wortschatz auf Deutsch zu lernen und über ihre Erfahrungen/Erlebnisse erzählen zu können. Es kann bei verschiedenen Übungen zu einem wertvollen Austausch in den Gruppen kommen, wenn die TN beginnen über die Situation in ihrem Heimatland zu erzählen. So gibt es mitunter hochinteressantes Know-how über die negativen Folgen von energiepolitischen Entscheidungen in ihren Heimatländern.

UMWELTPÄDAGOGISCHE SICHT

Der Umstieg von nicht-erneuerbaren Energien zu Erneuerbaren Energien ist eine zentrale Frage, um den Weg in eine nachhaltigere Zukunft zu ebnet. Viele TN kommen aus Ländern, die reich an Erdöl oder Erdgas sind. Sie sollen in diesem Workshop lernen, dass es weltweit Bestrebungen gibt, diese Energieträger zu ersetzen, da sie einerseits endliche Ressourcen sind und andererseits den Klimawandel vorantreiben. Ein weiterer Punkt ist die Geschichte des Atomkraftwerks Zwentendorf, bei der sich die Umweltbewegung erfolgreich gegen die Inbetriebnahme des AKW's einsetzte, weil sie die Gefahr von Atomenergie erkannte. Besonders relevant sind für die TN außerdem die Tipps zum Energiesparen, da viele in schlecht isolierten Wohnungen leben und daher hohe Heizkosten haben. Der Workshop thematisiert nicht nur den Stromverbrauch, sondern auch alle anderen Bereiche des Lebens, in denen Energie benötigt wird.

DOWNLOAD Bild- und Textkarten sowie Hörübung:
www.global2000.at/zamwachsen

ÜBUNGEN ZUM THEMA ENERGIEERZEUGUNG & ENERGIESPAREN

Überblick

1 

5 min

**EIN ENERGIEREICHER
MORGEN**

- Ankommen
- Einstieg ins Thema
- Erkennen des Energieverbrauchs im Alltag

2 

5 min

**PEOPLE TO PEOPLE
RAUMLAUF**

- Stellung beziehen
- Über eigenes Verhalten reflektieren

3 

10 min

**„ICH HEISSE ... ICH
MACHE GERNE ...“
NAME & GESTE**

- Namen kennen lernen
- Darstellung

4 

10 min

**ENERGIE ...
VERBRAUCH(T)?**

- Reflexion zum Thema Energieverbrauch

5 

10 min

ENERGIE-SCHARADE

- Vorwissen zum Thema Energieproduktion aktivieren

6 

20 min

**KOHLE, WASSER,
WIND, ATOM? WOHER
KOMMT DER STROM?**

- Wissen zum Thema Energieproduktion aufbauen

PAUSE

7 **DAUER****ÜBUNG****ZIELE****10 min****BALLKETTE REVERSE
ENERGIZER**

- Fokus und Aufmerksamkeit zurück aufs Thema lenken
- Vokabeln zum Thema wiederholen und festigen

8 **20 min****HÖR ZU!
ENERGIEPRODUKTION
IN ÖSTERREICH**

- Hörverständnis üben
- Wissenserwerb

9 **10 min****ERZÄHLEN REIHUM ...**

- Erfahrungen austauschen
- Unterschiede zwischen Heimatland und Österreich erkennen
- Sprachliche Übung

10 **15 min****ENERGIESPAREN
LEICHT GEMACHT**

- Energiespartipps sammeln
- Erfahrungen austauschen

11 **5 min****GESAMTREFLEXION
& ABSCHLUSS
NAME & GESTE**

- Motivation für Veränderung
- Abschluss

Ü 1-11

**CA. 120 MIN
OHNE PAUSE****ALLE ÜBUNGEN**

EIN ENERGIEREICHER MORGEN

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Ankommen - Einstieg ins Thema - Erkennen des Energieverbrauchs im Alltag
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Kreis

Die Spielleitung (SPL) steht mit der Gruppe im Kreis und erzählt einen exemplarischen Tagesbeginn nach, dessen Fokus auf dem Verbrauch von Energie liegt – vom Läuten des Weckers bis zum Computer aufdrehen im Büro. Alles, was gesagt wird, wird auch mit passenden Bewegungen gezeigt. Die Gruppe soll die Bewegungen mit- bzw. nachmachen.

Wir wachen auf und schalten den Radiowecker/Handywecker aus ... drehen das Licht auf ... gehen aufs Klo und drücken die Spülung, waschen uns die Hände ... gehen ins Bad und drehen die Dusche auf ... waschen uns die Haare ... bleiben ewig unter der Dusche stehen, um aufzuwachen ... föhnen die Haare ... rasieren uns mit dem elektrischen Rasierer ... gehen in die Küche, drehen den Radio auf und stellen die Kaffeemaschine an ... drehen den Herd auf und kochen uns Eier ...

Wir frühstücken, checken dabei am Handy unsere Nachrichten und Mails ... gehen ins Bad putzen uns die Zähne mit der elektrischen Zahnbürste ... ziehen uns an, verlassen das Haus und gehen zum Auto ... haben keinen Benzin mehr und müssen tanken ... fahren ins Büro und stehen dabei im Stau ... angekommen am Arbeitsplatz, drücken wir uns noch einen Kaffee aus der Maschine und drehen den Computer auf ...

HINWEIS: durch diesen Raumlauf sollen die TN merken, dass bei fast jeder Tätigkeit Energie benötigt wird und das bereits am Morgen.



PEOPLE TO PEOPLE

Raumlauf – vgl. Grundvariante mit STOP & GO Seite 8f

ZIELE	- Stellung beziehen - Über eigenes Verhalten reflektieren
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Kreis

Wer oft kurze Strecken mit dem Auto fährt, stellt sich zum grünen Zettel, die anderen zum blauen; Wer sehr viel heizt, stellt sich zum blauen Zettel, die anderen zum grünen.

Weitere Vorschläge:

Wer ...

- Im Winter jeden zweiten Tag heiß badet ...
- Immer das Licht ausschaltet, wenn er den Raum verlässt ...
- Den Geschirrspüler halb voll einschaltet ...
- Das Wasser beim Zähneputzen nicht abdreht ...
- Wäsche immer mit 60 Grad oder mehr wäscht ...
- Lieber mit den Öffis als mit dem Auto fährt ...

... nach Belieben ergänzen ...



Im Raum werden 2 Orte markiert, z. B. indem ein blauer und ein grüner Zettel in 2 Ecken des Raumes platziert werden. Zuerst wird ein kurzer Raumlauf mit STOP & GO angeleitet (vgl. Grundvariante S. 8f). Auf ein Klatschen der SPL sollen die TeilnehmerInnen (TN) nun ihre Gewohnheiten (siehe Vorschläge) reflektieren und sich zu den entsprechenden Orten positionieren.

ACHTUNG: Die TN sollen nicht das Gefühl bekommen, dass sie etwas falsch machen! Sie sollen anfänglich zum Nachdenken über ihr Verhalten gebracht werden. Es geht hierbei also nicht darum in positives und negatives Verhalten zu unterteilen, sondern die Übung soll die Vielfältigkeit des Themas aufzeigen. Weiters sollen verschiedenste Aspekte, die im weiteren Verlauf des Workshops bearbeitet werden, durch diese Übung bereits von den TN selbst registriert werden.

TIPP: Bei dieser Übung ist es wichtig, einen schnellen Spielfluss zu etablieren und darauf zu achten, dass nach der Positionierung wieder schnell auf das Gehen im Raum gewechselt wird. Ansonsten kann das Spiel die TN schnell langweilen.

3



„ICH HEISSE ... ICH MACHE GERNE ...“

Name & Geste – vgl. Workshop 1, Übung 3, Seite 17

ZIELE	- Namen kennenlernen - Sich pantomimisch ausdrücken - Aktivierung
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Kreis

Hier sollte der Fokus allerdings auf Aktivitäten liegen, die in irgendeiner Form Energie verbrauchen, z. B. Kochen, Fernsehen ...

Ich bin Ambra und spiele gerne mit dem Handy.

BEISPIEL

Dazu wird imaginär auf dem Handy herumgedrückt.



4



ENERGIE ... VERBRAUCH(T)?

ZIELE	Reflexion zum Thema Energieverbrauch
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Plenum
MATERIAL	Notizzettel

Die TN schreiben Tätigkeiten, bei dem sie Energie verbrauchen, auf je einen Notizzettel. Die Notizzettel werden in die Mitte des Kreises gelegt, nun sollen die TN die Zettel, die zusammengehören sortieren und an die Wand kleben (Mehrfachnennungen sind kein Problem). Wenn alle Zettel sortiert und aufgehängt wurden, sollen Kategorien gefunden werden. Die Kategorien können folgendermaßen aussehen: Haushalt, Mobilität, Produktion & Konsum, Freizeitaktivitäten, Geräte usw.

ENERGIE-SCHARADE

ZIELE	Vorwissen zum Thema Energieproduktion aktivieren
DAUER	10 min
SOZIALFORM	2 Großgruppen
MATERIAL	2 x Bildkarten „ENERGIETRÄGER“

Beide Gruppen bekommen die gleichen Karten mit verschiedenen Kraftwerken bzw. Rohstoffen. Innerhalb der Gruppe zieht eine Person eine verdeckte Karte. Diese darf wählen, ob sie das Bild zeichnen oder darstellen möchte, die anderen in der eigenen Gruppe sollen erraten, was auf dem Bild ist. Die Person, die es erraten hat, kann das nächste Bild malen oder darstellen. Die beiden Gruppen arbeiten parallel. Für jedes erratene Bild gibt es einen Punkt, die Gruppe mit den meisten Punkten hat gewonnen.



KOHLE, WASSER, WIND, ATOM?

Woher kommt der Strom?

ZIELE	Wissen zum Thema Energieproduktion aufbauen
DAUER	20 min
SOZIALFORM	2 Großgruppen
MATERIAL	- Bildkarten „ENERGIETRÄGER“ - Textkarten

Die Karten werden alle auf einen Tisch gelegt. Die TN sollen nun die Namen und die Texte lesen und sie den Bildkarten zuordnen. Die Texte enthalten zum Teil Worte, die ihnen wahrscheinlich noch nicht bekannt sind. Mit Hilfe des Handys bzw. der SPL sollen die TN die neuen Wörter übersetzen, um den Text zu verstehen und neuen Wortschatz aufzubauen.

Wenn beide Gruppen mit der Zuordnung fertig sind, wird die Auflösung besprochen.

Im Anschluss daran erklärt die SPL den Unterschied zwischen erneuerbarer und nicht-erneuerbarer Energie. Danach werden alle Energieträger den beiden Kategorien zugeteilt. Ein Plakat zu erstellen, wie links zu sehen ist, eignet sich besonders gut dafür.

ENERGIEPRODUKTION

ERNEUERBARE ENERGIE	NICHT-ERNEUERBARE ENERGIE
· WINDENERGIE	· ERDÖL
· WASSERKRAFT	· ERDGAS
· SOLAR-/SONNENENERGIE	· BRAUN- UND STEINKOHLE
· ERDWÄRME / GEOTHERMIE	· URAN FÜR ATOMKRAFT
· BIOMASSE	

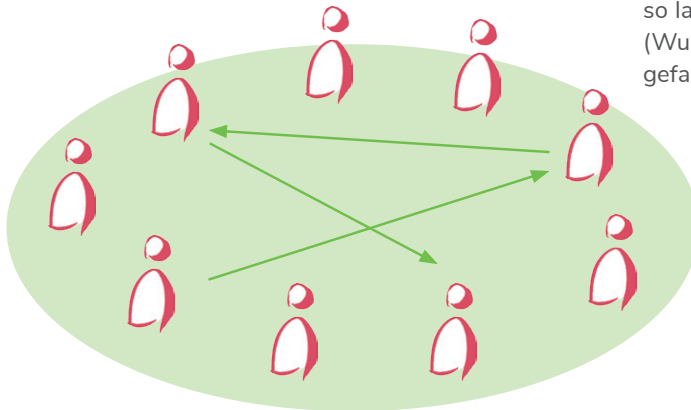
PAUSE

BALLKETTE REVERSE

Energizer

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus und Aufmerksamkeit zurück aufs Thema lenken - Vokabeln zum Thema wiederholen und festigen
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Kreis
MATERIAL	Ball

Ein Ball wird im Kreis von einem zum anderen geworfen (am besten zum Gegenüber). Jede/r sagt ein Wort, das zum Thema gehört. Man merkt sich das eigene Wort sowie von wem man den Ball bekommen hat und zu wem man den Ball geschossen hat. Der Ball wird zur Wiederholung einmal in der gleichen Reihenfolge und mit den gleichen Worten geworfen. Im Anschluss wird der Ball retour gespielt, also zu der Person geschossen, von der man ihn in den vorigen Runden bekommen hat. Nicht vergessen, auch dabei das Wort zu sagen. Das kann so lange wiederholt werden, bis es ohne Fehler (Wurf zu falscher Person oder Ball wird nicht gefangen) funktioniert.



HÖR ZU!

Energieproduktion in Österreich & Geschichte von Zwentendorf

ZIELE	<ul style="list-style-type: none">- Hörverständnis üben- Wissenserwerb
DAUER	20 min
SOZIALFORM	Einzelarbeit, Plenum
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">- Hörübung + dazugehöriger Text- Arbeitsblatt

Auf www.global2000.at/zamwachsen findet man eine Hörübung sowie den dazugehörigen Text. Nach dem gemeinsamen Anhören werden die Arbeitsblätter für diese Übung ausgeteilt. Die TN sollen genügend Zeit haben, sich die Fragen anzusehen und bei Unklarheiten nachzufragen. Wenn alles geklärt ist, wird die Hörübung noch ein bis zweimal vorgespielt und die TN sollen die richtige Antwort ankreuzen.

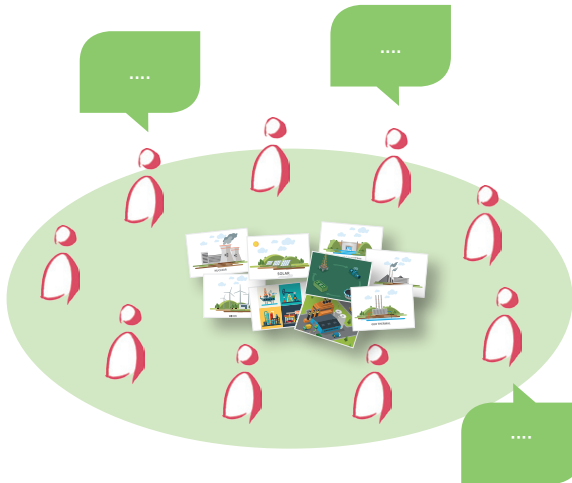
Zum besseren Verständnis ist es bei schwachen Gruppen besser, den Text bereits beim zweiten Anhören dazugeben, um den TN das Mitlesen zu ermöglichen.

Zum Schluss wird die Auflösung im Plenum besprochen.



ERZÄHLEN REIHUM ...

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> - Erfahrungen austauschen - Unterschiede zwischen Heimatland und Österreich erkennen - sprachliche Übung
DAUER	10 min
SOZIALFORM	Kreis
MATERIAL	Bildkarten „ENERGIETRÄGER“



Auf einem Plakat werden folgende Fragestellungen aufgeschrieben:

WIE WIRD IN EUREM HEIMATLAND ENERGIE PRODUZIERT?

WIE FINDET IHR DIESE ART DER ENERGIEERZEUGUNG (VORTEILE/ NACHTEILE)?

WOBEI VERBRAUCHEN DIE MENSCHEN VIEL ENERGIE IN EUREM HEIMATLAND?

GIBT ES UNTERSCHIEDE ZU ÖSTERREICH?

Es werden die Bilder in der Mitte des Kreises aufgelegt, um den TN einen Anstoß zum Erzählen zu geben. Sie können sich ein Bild nehmen und dazu erzählen, oder sie erzählen, welche Erfahrungen sie zum Thema gemacht haben. Die Fragen auf dem Plakat sind lediglich zur Unterstützung gedacht.

ENERGIESPAREN LEICHT GEMACHT

ZIELE	- Energiespartipps sammeln - Erfahrungen austauschen
DAUER	15 min
SOZIALFORM	Kleingruppen
MATERIAL	- Flipchartpapier - Flipchartstifte

WEITERE INFORMATIONEN FINDEN SIE UNTER:

www.global2000.at/energiespartipps
www.global2000.at/heizkosten-sparen
www.fluechtlingshilfe-goettingen.de/tipps-zum-sparen-in-elf-sprachen-poster-mit-comic-zeigt-wege-zur-senkung-von-heizkosten

Handouts in verschiedenen Sprachen zum Thema Energiesparen für die TN finden Sie auf www.umweltberatung.at/spartipps-mehrsprachig

Die gesammelten Themen von Übung 4: Energieverbrauch (z. B. Haushalt – Warmwasser, elektrische Geräte, Heizung; Mobilität, Produktion & Konsum, Freizeitaktivitäten) werden alle separat auf ein Flipchartpapier geschrieben. Die TN werden in so viele Gruppen eingeteilt, wie es Plakate gibt. Diese werden im Raum verteilt, auf je einen Tisch gelegt. Jede Gruppe überlegt für das Thema, bei dem sie steht, wie man Energie in diesem Bereich einsparen könnte und schreiben die Tipps auf das Plakat. Nach 3 - 5 Minuten gibt es einen Wechsel. Je nach Zeit kann jede Gruppe bei jedem Plakat weiterarbeiten oder es wird nur 3 Mal Tisch gewechselt. Danach wird ein Plakat nach dem anderen im Plenum besprochen und fehlende Energiesparmöglichkeiten werden von der SPL ergänzt.

Gut ist, wenn die TN ein Handout zum Nachlesen bekommen.

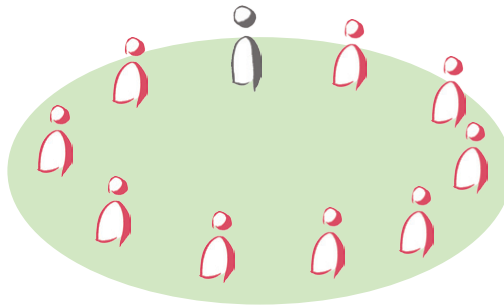
GESAMTREFLEXION & ABSCHLUSS

Vgl. dazu auch Spiele Name & Geste, Seite 17

ZIELE	- Motivation für Veränderung - Abschluss
DAUER	5 min
SOZIALFORM	Kreis

REFLEXIONSFRAGEN

Glaubt ihr, ihr werdet nun im Alltag mehr darauf achten, weniger Energie zu verbrauchen?
Was konkret werdet ihr tun?



Abschließend sollte die SPL die Workshop-Inhalte kurz Revue passieren lassen, um das Gelernte nochmal in Erinnerung zu rufen. Reflexionsfragen sollen den TN erneut die Eigenverantwortung vor Augen führen und sie dazu motivieren, künftig ihr Verhalten anzupassen.

Nachdem die TN diese Fragen für sich im Stillen beantwortet haben, sind sie eingeladen, diese Gedanken im letzten Spiel mit der Gruppe zu teilen und den Satz „In Zukunft werde ich ...“ zu vervollständigen. Jeder tritt in den Kreis sagt kurz, was er heute gelernt hat und worauf er/sie in Zukunft besonders achten wird und macht dazu eine entsprechende Geste. Danach kann sich der/die TN verbeugen und bekommt Applaus von der Gruppe. Vgl. dazu auch Spiel Name & Geste, Seite 17.

Ich habe heute gehört, wie viel Wasser wir am Tag verbrauchen und werde deshalb in Zukunft nicht mehr so lange duschen.

Dabei wird vorgemacht, wie man kurz duscht und schnell das Wasser wieder abdreht.

IMPRESSUM

MEDIENINHABERIN, EIGENTÜMERIN UND VERLEGERIN: Umweltschutzorganisation GLOBAL 2000, Neustiftgasse 36, 1070 Wien, Tel. (01) 812 57 30, E-Mail: office@global2000.at, www.global2000.at, ZVR: 593514598
FÜR DEN INHALT VERANTWORTLICH: Eva Gänsdorfer, Claudia Salcher, Romana Stummer **REDAKTION:** Carin Unterkircher **LAYOUT:** Irmgard Stelzer, www.irm-art.com **BILDER:** Cover: GLOBAL 2000 / Seite 4, 11, 44, 62, 69, 73, Rückseite: Shutterstock / Seite 27, 60: pixaline/pixabay / Seite 28: khamkhor/pixabay **DRUCK:** Druckerei Janetschek, 3860 Heidenreichstein, Ausgezeichnet mit dem Österreichischen Umweltzeichen „Schadstoffarme Druckerzeugnisse“, UWNr. 637. Gedruckt auf 100% Recyclingpapier.

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON:



Abfallvermeidungs-Förderung
der österreichischen
Sammel- & Verwertungssysteme
für Verpackungen

rethinkrefusereducer
rethinkrefusereducer
rethinkrefusereducer

Umwelthemen im DaF-Unterricht?

Warum nicht? Dieses Handbuch liefert 4 leicht umsetzbare Workshopkonzepte:



1

ABFALL
Sprachniveau A1



2

ERNÄHRUNG
Sprachniveau A2.1



3

KONSUM
Sprachniveau A2.2



4

ENERGIE
Sprachniveau B1

GLOBAL 2000 ist eine österreichische Umweltschutzorganisation mit Sitz in Wien. Wir kämpfen für eine intakte Umwelt, eine zukunftsfähige Gesellschaft und nachhaltiges Wirtschaften.

Im Projekt **zam.wachsen** möchten wir Menschen aus anderen Ländern, die nun in Österreich leben, Umweltbildung ermöglichen. Die Methoden in diesem Handbuch machen Umweltthemen sprachlich leicht verständlich und erlebbar.

UNTERSTÜTZENDES
UNTERRICHTSMATERIAL:
[www.global2000.at/
zamwachsen](http://www.global2000.at/zamwachsen)