



Leben nachhaltiger Gestalten

BÜCHSE DER DEMOKRATIE



Landesjugendpfarramt
Unionstraße 1
67657 Kaiserslautern
Tel.: + 49 (0)631-3642-0
E-Mail: info@ejpfalz.de
www.ejpfalz.de

Leben nachhaltiger gestalten

Büchse der Demokratie

PRAXISBOX KONSUM



In einer Welt, in der Klima, Ressourcen und Biodiversität unter immer größerem Druck geraten, ist Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) wichtiger denn je. Insbesondere junge Menschen haben in den vergangenen Jahren schon unter Beweis gestellt, dass sie mit ihrer Motivation und Tatkraft die gesellschaftliche Entwicklung positiv beeinflussen können. Uns ist es daher ein großes Anliegen, mehr junge Menschen für nachhaltige Lebensstile zu begeistern, sie zu ermutigen und sie zu befähigen, sich selbst für Nachhaltigkeit einzusetzen.

Mit der Arbeitshilfe „Leben nachhaltiger gestalten“ haben wir daher ein Angebot für Akteur*innen in der Jugendarbeit geschaffen, das es euch erleichtern soll, mit Jugendlichen (ab 13 Jahren) praxisnah und ansprechend zum Thema Nachhaltigkeit zu arbeiten. In sogenannten Praxisboxen werden verschiedene Aspekte nachhaltigen Lebens behandelt: Ernährung, Konsum sowie die konkreten Beispiele: Smartphones und Kleidung. Jede Box beinhaltet ein praxiserprobtes Lernkonzept, das die Jugendlichen einbeziehen und zum Nachdenken anregen soll. Die einzelnen Aktionen (von denen es in jeder Praxisbox viele gibt) sind so konzipiert, dass sie in einem Workshop durchgeführt werden können und sowohl das Bewusstsein für ökologische Zusammenhänge schärfen als auch konkrete Handlungsansätze aufzeigen.

Mit der Praxisbox „Leben nachhaltiger gestalten“ wollen wir mit interaktiven und kreativen Ansätzen einen nachhaltigen Lebensstil fördern und Jugendliche motivieren, Verantwortung für ihre Entscheidungen zu übernehmen. Lasst uns gemeinsam die nächsten Schritte in Richtung einer nachhaltigeren Gesellschaft gehen und Jugendliche auf ihrem Weg zu aktiven Gestaltern einer besseren Welt unterstützen. Viel Spaß bei der Umsetzung!

Euer Arbeitskreis – Eine Welt

Die Praxisboxen liegen sowohl als digitale als auch analoge Arbeitshilfe inkl. Material vor. Sie können im Landesjugendpfarramt Kaiserslautern ausgeliehen werden.

Um die Teilnehmenden für das Thema Nachhaltigkeit zu sensibilisieren empfehlen wir das Spiel Weltivity.



<https://www.evangelische-akademien.de/projekt/weltivity/>

Praxis box Konsum

Praxis-

Box

Was lernen die Teilnehmer*innen

Die Praxisbox Nachhaltiger Konsum ist ein Angebot für Multiplikator*innen in der Jugendarbeit. Es sollen Ideen aufgezeigt werden mit Jugendlichen über Konsum und Nachhaltigkeit zu sprechen, unter anderem anhand von praxisnahen Beispielen wie Smartphones oder Kleidung. Auf diesem Wege kann auch leichter über allgemeinere Themen wie Gerechtigkeit diskutiert werden. Die Jugendlichen sollen ermutigt werden sich mit dem Thema nachhaltiger Konsum auseinanderzusetzen und Ideen für ihren Alltag sammeln.

Konsum

Lernziele

Die Teilnehmer*innen

- ... beschäftigen sich mit dem Thema Konsum allgemein und dessen Auswirkungen auf die Umwelt und global
 - ... setzen sich in den Kapiteln „Handy“ und „Kleidung“ gezielt mit täglich genutzten Konsumgütern auseinander
 - ... eignen sich spielerisch ein gewisses Grundwissen über Ressourcenverbrauch und Umweltschädlichkeit von Konsumgütern an
 - ... reflektieren ihr persönliches Konsumverhalten und dessen Auswirkungen
 - ... lernen Alternativen zu unreflektierten, schädlichen Konsummustern kennen
-

Gruppengröße

5-30 Personen

Material

Die Angaben zum benötigten Material finden sich bei den jeweiligen Methoden.

Materialsammlung



Über diesen QR-Code oder Link findet ihr alle Links zu Arbeitsblätter, Filmen, Spielen und anderen Ressourcen, die für die Einheiten empfohlen werden. Sollten die Filme nicht mehr online sein, wendet euch bitte an uns.

Rahmenbedingungen

Dauer

Bei diesem Thema können unterschiedliche Zeitmodelle genutzt werden. Aus beliebig nutzbaren Einheiten ab 45 Min kann auch ein halber oder ganzer Tag sowie eine Reihe zum Thema Konsum gestaltet werden. Zeitangaben stehen nochmal bei den einzelnen Methoden.

1. Einstieg: Nachhaltiger Konsum
(45-75 Min)
2. Themenblock 1: nachhaltigerer Umgang mit dem Handy/Smartphone
(60/90/120 Min oder länger)
3. Themen Block 2: nachhaltigerer Umgang mit Kleidung
(60/90 Min oder bis zu 3h 30 Min)
4. Abschluss Konsum
(sehr variabel)
5. Anhang: Bastelanleitung: Handykette (extra als PDF-Datei)
(ca. 30 Min)

Voraussetzungen/Informationen

Diese Box befasst sich mit dem Thema Konsum und geht dabei auf die Schwerpunkte Handy und Kleidung ein. Dies sind für Jugendliche relevante Themen, die einen nahen Bezug zu ihrer Lebenswelt haben und auf die sie direkt Einfluss nehmen können. Über das Thema Konsum können sich die Jugendlichen mit den Themen Gerechtigkeit und Nachhaltigkeit beschäftigen und einen Bezug zu ihrem Alltag herstellen.

Inhalt

1.

Einstieg:

Nachhaltiger Konsum

(45-75 Min)

1.1. Was ist nachhaltiger Konsum – geht das überhaupt?

- Hintergrundinfos für die Leitung
- Methode: Brainstorming. Was ist Konsum? (5-10 Min)

1.2. Auswirkungen des Konsums auf unsere Umwelt

- Film: Warum schadet Konsum unserer Umwelt? (10-15 Min)

1.3. Persönlicher Einfluss vs. Gesellschaftliche Verantwortung

- Methode: CO₂-Rechner (5-20 Min)
- Kritik am CO₂-Rechner (5-10 Min)

1.4. Konsum nachhaltiger gestalten: Konsumpyramide

- Methode: Konsumpyramide & Konsumgüterkarten (10 Min)

1.5. Konsum nachhaltiger gestalten: Recyclingpyramide

- Methode: Recyclingpyramide & Konsumgüterkarten (10 Min)
-

2.

Themenblock I:

Nachhaltigerer Umgang mit dem Handy

(60/90/120 Min oder länger)

2.1. Mein Smartphone und Ich

- Einstiegsspiel: Mein Smartphone und Ich (10-15 Min)

2.2. Was steckt in meinem Smartphone?

- Film (5 Min)
- Methode: Rohstoffkoffer (10 Min)
- Zusatzoption. Kleingruppenarbeit zur Vertiefung (ca. 20 Min)

2.3. Der Weg des Handys

- Methode: Brettspiel.
Der Weg des Handys (ca. 30-40 Min)

2.4. In Aktion treten: Wie kann ich nachhaltiger mit meinem Smartphone umgehen?

- Methode: Brainstorming (5-10 Min)
- Zusatzoption. Memory: Wie viel verbraucht mein Handy? (10-15 Min)

2.5. Abschluss des Themenblock I: Handy

- Diskussion
(zeitlich nicht eingeplant, beliebig lang)
 - Zusatzoption. Bastelidee: Handykette
(zeitlich nicht eingeplant)
 - Weitere Links & Arbeitshilfen zum Thema
(zeitlich nicht eingeplant)
-

3.

Themenblock II:**Nachhaltigerer Umgang mit Kleidung**

(60/90 Min bis zu 3h 30 Min)

3.1. Modekonsum in Zeiten von Fast Fashion

- Hintergrundinfos für die Leitung
- Methode: Brainstorming.
Was bedeutet Modekonsum heute?
Was ist Fast Fashion? (5-10 Min)
- Zusatzoption. Kleingruppenarbeit:
„Klasse Klamotten“ – Clean Clothes Contest (ca. 120 Min)

3.2. Woher kommt unsere Kleidung?

- Hintergrundinfos für die Leitung
- Methode: Kleingruppenarbeit.
Welche Akteure verdienen wie viel Prozent an einem T-Shirt?
(ca. 15 Min)
- Einige Fakten zum Thema Kleidung
(5-10 Min)

3.3. Warum macht die (Ultra) Fast Fashion unsere Umwelt kaputt?

- Hintergrundinfos für die Leitung
- Film (10 Min)

3.4. Wie kann die Kleidungsproduktion nachhaltiger gestaltet werden?

- Zusatzoption. Actionbound
(ca. 25 Min)
- In Aktion treten: Wie kann ich beim Thema Kleidung nachhaltiger handeln? (ca. 20 Min)

3.5. Abschluss des Themenblocks II: Kleidung

- Bastelidee: Baumwollgarn
(zeitlich nicht eingeplant)
- Film: „Vom Klamotten-Kaufrausch zum Altkleider-Müllberg“ (ca. 30 Min)

4.

Abschluss der Praxisbox Nachhaltiger Konsum**4.1. In Aktion treten:**

Persönliche Challenges überlegen

4.2. Postkarten-Aktion

(Erinnern an persönliche Vorsätze)

4.3. Ökologischer Handabdruck

5.

Anhang**5.1. Bastelanleitung: Handykette**

(ca. 30 Min)

5.2. Links, Quellen und Ausdruckhilfen



EINSTIEG

Nachhaltiger Konsum

Teil eins unserer Praxisbox umfasst eine Einleitung ins Thema Konsum ganz allgemein.

Zum Einstieg könntet ihr zum Beispiel sammeln, was die Teilnehmer*innen bereits über das Thema Konsum wissen. Dies kann gegebenenfalls mit den Informationen aus 1.1 ergänzt werden. Ein kurzer Film bietet die Möglichkeit, anschließend über die Auswirkungen des Konsums auf unsere Umwelt ins Gespräch zu kommen. Um herauszufinden, wie viele Ressourcen man selbst auf der Erde verbraucht, können die Teilnehmer*innen ihre eigenen CO₂-Fußabdrücke berechnen – eine Methode, die danach kritisch beleuchtet werden sollte. Zum Abschluss der allgemeinen Einheit über Konsum bieten die Konsum- und die Recyclingpyramide Anhaltspunkte für einen nachhaltigeren Konsum.

1.1 Was ist nachhaltiger Konsum – geht das überhaupt?

Konsum und Nachhaltigkeit – zwei Wörter die unterschiedlicher kaum sein könnten. Sind sie überhaupt miteinander vereinbar? Wir wollen uns damit beschäftigen, ob es möglich ist, persönlich nachhaltiger zu konsumieren.

Hintergrundinfos für die Leitung

Als Hintergrundwissen für die Auseinandersetzung sind folgende Informationen hilfreich:

„Teilen wir das Thema Konsum doch mal in Teilaspekte auf. Konsum bedeutet die Aneignung, Nutzung und Entsorgung von Gütern und Dienstleistungen zur individuellen Bedürfnisbefriedigung. Konsum umfasst [aber auch] verschiedene Bedürfnisfelder, unter anderem Wohnen, Mobilität, Ernährung und Bekleidung, Technik, Reisen.“
(Umweltbundesamt)

„Folgt man dem Leitbild nachhaltiger Entwicklung, ist Konsum dann nachhaltig, wenn er 'den Bedürfnissen der heutigen Generation entspricht, ohne die Möglichkeiten künftiger Generationen zu gefährden, ihre eigenen Bedürfnisse zu befriedigen und ihren Lebensstil zu wählen'. Dabei müssen wir beachten, dass sich der Konsum in Deutschland aufgrund globaler Produktionsprozesse und Lieferketten sowohl auf die Umwelt als auch auf die Menschen im Ausland auswirkt.“ (BMUV)

„Nachhaltiger Konsum bedeutet vor allem: bewusster Konsum, genauer hinzuschauen und eine eigene ‚Gesamtbilanz‘ im Auge zu haben.“ (BMUV)

Quellen:

<https://www.bmu.de/themen/nachhaltigkeit-digitalisierung/konsum-und-produkte/nachhaltiger-konsum>

<https://www.umweltbundesamt.de/service/uba-fragen/was-ist-nachhaltiger-konsum>

Methode: Brainstorming Was ist Konsum? (5-10 Min)

Als Einstieg könnt ihr fragen, ob die Jugendlichen wissen, was Konsum überhaupt bedeutet. Dazu könnt ihr die Hintergrundinformationen aus dem Kapitel 1.1. nutzen, um eine Definition des Begriffes Konsum zu erarbeiten. Anschließend lohnt sich ein Gespräch über die Frage, was unser Konsum mit der Umwelt zu tun hat.

1.2 Auswirkungen des Konsums auf unsere Umwelt

Zunächst wollen wir uns damit auseinandersetzen, welche Auswirkungen der Konsum auf unsere Umwelt hat und darüber ins Gespräch kommen.

Film: Warum schadet Konsum unserer Umwelt? (15 Min)

Der Film „Konsumwahn/Konsumgesellschaft und Umweltschutz? Warum unser Konsum der Umwelt schadet“ von „Schlaumal“ bietet einen guten Einstieg ins Thema sowie einige hilfreiche Denkanstöße. Nach dem Film könnten die Jugendlichen gefragt werden, was ihnen aufgefallen ist und ob sie denken, dass ein nachhaltiger Konsum überhaupt möglich ist.



YouTube:

Warum unser Konsum der Umwelt schadet
(ca. 9 Min)

1.3 Persönlicher Einfluss vs. Gesellschaftliche Verantwortung

Unser Konsum verbraucht nicht nur bei der Herstellung, sondern auch bei der Nutzung und Entsorgung der Produkte wertvolle und knappe Ressourcen. Da sich diese aber nicht so schnell nachbilden können, wie wir die Ressourcen verbrauchen, sollten wir schonend mit ihnen umgehen.

Um herauszufinden, wie viele Ressourcen wir selbst auf der Erde verbrauchen, können wir unsere eigenen CO₂-Fußabdrücke berechnen. Dabei fließen viele Faktoren ein, z.B. wie man wohnt, wie man sich ernährt, wie viel man für Kleidung und Unterhaltung oder Freizeit ausgibt, wie oft man reist und welche Verkehrsmittel man benutzt.

Methode: CO₂-Rechner (5-20 Min)

Die Jugendlichen errechnen spielerisch ihren CO₂-Fußabdruck mit einem jugendgerechten Test. Hinterher können sie sich darüber austauschen, ob sie über oder unter dem nationalen Durchschnitt liegen und woran das liegen könnte (z.B. Ernährung, große Zimmer, keine Möglichkeit öffentliche Verkehrsmittel zu nutzen etc.). Dabei sollte vorab betont werden, dass es nicht darum geht, sich zu vergleichen oder andere schlecht zu machen.

Für diese Übung sollte sichergestellt werden, dass alle Teilnehmer*innen einen Zugriff auf mobile Endgeräte und Internet haben.

Kritik am CO₂-Rechner (5-10 Min)

Nach der Nutzung des CO₂-Rechners empfehlen wir sehr, diesen kritisch zu hinterfragen. Der CO₂-Fußabdruck ist nämlich eine Erfindung des Ölkonzern British Petroleum (BP). Die Idee dahinter: wenn die Menschen vor allem auf ihren persönlichen CO₂-Ausstoß achten, denken sie weniger daran, dass es Firmen wie BP sind, die für den Löwenanteil des CO₂-Ausstoßes verantwortlich sind. Natürlich kann sich jede*r bemühen, nachhaltiger zu leben. Im Vergleich zu Industrie, Verkehr, Landwirtschaft oder eben der Ölbranche, können einzelne Menschen mit ihrem Verhalten im Alltag aber eher wenig dazu beitragen, das Klima zu retten.

Es sind also auch die Firmen und die Politik gefragt, um Klimaschutz auf breiter Basis voranzutreiben. Ein Beispiel: Wenn nur noch Strom und Wärme aus erneuerbaren Energien angeboten würde, dann entstünde automatisch auch bei den Privatpersonen weniger CO₂. Das Problem des CO₂-Rechners: Er bewertet nur das Verhalten einzelner Menschen. Dadurch kann man das Gefühl bekommen, dass nur jede*r Einzelne etwas ändern müsste, um den Klimawandel zu bekämpfen. Die institutionelle Verantwortung von Politik und Firmen wird dabei verschleiert.

Diese Kritik sollte im Hinterkopf behalten und genutzt werden, um das Ergebnis einzuordnen. Dies bedeutet nicht, dass jede*r Einzelne sich darauf ausruhen und die Haltung einnehmen sollte, dass Bürger*innen ohnehin nichts ändern können. Stattdessen können der Rechner und die Kritik an ihm – gemeinsam betrachtet – dabei helfen, dass wir sowohl die individuelle als auch die institutionelle Verantwortung für den Klimawandel wahrnehmen.

Quelle: <https://www.zdf.de/kinder/logo/klimawandel-co2-rechner-kritik-100.html>



Unter dem folgenden Link oder dem QR-Code findet ihr einen passenden Fußabdruck-Rechner www.fussabdruck.de

**Konsum ist dann nachhaltig,
wenn er den Bedürfnissen
der heutigen Generation
entspricht, ohne die Möglich-
keiten künftiger Generationen
zu gefährden, ihre eigenen
Bedürfnisse zu befriedigen
und ihren Lebensstil zu
wählen.**

Umweltbundesamt

<p>T-shirt</p> 	<p>Werkzeuge</p> 	<p>Zelt/Camping Sachen</p> 
<p>Bücher</p> 	<p>Hosen</p> 	<p>Smartphone</p> 
<p>Schuhe</p> 	<p>Auto</p> 	<p>Möbel</p> 

Vorlage zur Konsum- und Recyclingpyramide

Die Karten könnt ihr für die Methode mit der Konsum- und Recyclingpyramide nutzen.

Alle drei Vorlagen sind in der Materialsammlung (S. 6) zu finden. Dort könnt Ihr das

Arbeitsblatt und die beiden Pyramiden downloaden.

1.4 Konsum nachhaltiger gestalten: Konsumpyramide

Zum Abschluss der Einheit wollen wir uns – trotz der Relativierung aus Kapitel 1.3 – Gedanken darüber machen, wie wir selbst nachhaltiger konsumieren können. Dabei kann uns die Konsumpyramide unterstützen.

Die Konsumpyramide kann bei der sehr konkreten Frage helfen, ob wir etwas kaufen sollten oder lieber doch nicht. Dabei stellt man sich z. B. folgende Fragen: Habe ich etwas Ähnliches schon? Kann ich es mir ausleihen oder tauschen? Oder vielleicht gebraucht kaufen? Darüber steht noch die Frage: Brauche ich das überhaupt? Oft hilft es auch, sich von den Gegenständen ein Foto zu machen und nochmal in Ruhe zu überlegen, statt spontan zu kaufen.

Kurz gesagt: die Konsumpyramide soll dabei helfen, bewusster zu konsumieren.

Es gibt verschiedene Darstellungen der Pyramide, die zum Beispiel die Stufen „leihen“, „tauschen“, „selbst machen“ und „gebraucht kaufen“ in anderen Reihenfolgen gewichten. Dies ist wahrscheinlich nicht immer eindeutig zu sagen und kommt auch auf die unterschiedlichen Konsumgüter an, oder darauf, was man an Rohstoffen bräuchte, um etwas selbst herzustellen. Über die Anordnungen der Stufen kann daher mit den Jugendlichen diskutiert werden.



Eine weitere beachtenswerte Interpretation der Pyramide stellt Smarticular in Anlehnung an Sarah Lazarovics „Buyerarchy of Needs“ vor. Statt jeden Bedarf gleich mit einem Neukauf zu befriedigen, werden darin viele Alternativen vorgestellt, mit denen wir auf ressourcenschonende Weise an Dinge kommen, die wir brauchen oder wollen.

Quelle: <https://www.smarticular.net/nachhaltig-leben-und-konsumieren-einkaufen-pyramide-tipps-fuer-den-alltag/>

Methode: Konsumpyramide & Konsumgüterkarten (10 Min)

Die Konsumgüter aus der Vorlage (S. 16) werden dreimal ausgedruckt und ebenso wie die Pyramide, die auch in der Materialsammlung zu finden ist, in die Mitte gelegt. Die Jugendlichen überlegen, welche Güter sie den einzelnen Bereichen der Pyramide zuordnen wollen. Hier ein Beispiel: Werkzeuge kann man sich gut leihen oder, wenn das nicht geht, gebraucht kaufen. Smartphones kann man auch gebraucht gut kaufen, ohne auf technischen Fortschritt ver-

zichten zu müssen. Hier sind Seiten wie Rebuy zu empfehlen, wo es Garantie auf die gebrauchte Technik gibt. Natürlich können Konsumgüter auch zu mehreren Kategorien passen. Es geht darum, mit Jugendlichen zu diskutieren, wie man mit den Konsumgütern am nachhaltigsten umgehen kann und zu schauen, welche Alternativen es zum Neukauf gibt. Die Konsumgüter können natürlich nach Belieben ergänzt werden.

1.5 Konsum nachhaltiger gestalten: Recyclingpyramide

In umgekehrter Richtung kann man sich ähnliche Fragen stellen: Was mache ich, wenn ich etwas nicht mehr brauche? Dazu gibt es die Recycling-Pyramide. Denn Abfall zu nutzen, heißt Ressourcen zu schonen. Das ehemals geltende Drei-Stufen-Prinzip (Vermeidung, Verwertung, Beseitigung) wird abgelöst durch die neue Fünf-Stufen-Abfallhierarchie. Danach steht an der Spitze – und damit möglichst als erste Wahl – weiterhin die Vermeidung, nun gefolgt von der Vorbereitung zur Wiederverwendung.

Wenn das nicht möglich ist, könnte Recycling eine gute Option sein oder sonstige, zum Beispiel energetische Verwertung. Und erst als letzte Wahl sollte man zur Beseitigung übergehen.

Methode Recyclingpyramide & Konsumgüterkarten (10 Min)

Die Konsumgüterkarten können dieses Mal in Verbindung mit der Recyclingpyramide verwendet werden, um mit Jugendlichen darüber ins Gespräch zu kommen, welche Alternativen zur Beseitigung bestehen und wie sich das bei den unterschiedlichen Konsumgütern verhält. Auch die Recyclingpyramide ist in der Materialsammlung zu finden.

Hier das Beispiel „T-Shirt“: zur Vermeidung von Müll kann ich mein T-Shirt verkaufen oder Löcher zunähen, bei der Wiederverwendung/Upcycling könnten aus einem alten T-Shirt eine Tasche oder Handykette gemacht werden.



Quelle: <https://www.bmu.de/kids/details/abfallpyramide>



Nachhaltigerer Umgang mit dem Handy/ Smartphone

Diese Einheit kann in verschiedenem Zeitumfang gestaltet werden. Als Einstieg bietet sich ein Auflockerungsspiel an. Um den Einstieg ins Thema zu erleichtern, kann – vor allem dann, wenn Kapitel 1 nicht bearbeitet worden ist – mit einem kurzen Video zum Thema „Rohstoffe im Handy“ gestartet werden. Danach gibt es die Möglichkeit, sich mithilfe des Rohstoffkoffers anschaulich und greifbar mit den Metallen und Gesteinen im Smartphone auseinanderzusetzen. Ergänzend könnte sich die Gruppe mit der „Toolbox Klima“, einer Kleingruppenarbeit als Zusatzoption zur Vertiefung des Rohstoffkoffers beschäftigen.

Als nächsten Baustein empfehlen wir das Spiel „Weg eines Handys“, um die Produktionsorte

und Schwierigkeiten in der Lieferkette aufzugreifen. Anschließend kann der Fokus auf den nachhaltigeren Umgang mit Smartphones gelegt werden. Wer viel Zeit zur Verfügung hat, kann als Zusatzoption auch auf den Energiebedarf von elektronischen Geräten eingehen und das passende Memory dazu spielen. Der gesamte Thementeil kann schließlich mit einer Diskussion über verantwortliches Handeln abgeschlossen werden.

Für den kurzen Ablauf des Themas sollten mind. 60 Minuten eingeplant werden und für die Version mit Ergänzung ca. 90-120 Minuten. Als kreatives Angebot kann zusätzlich aus Baumwollgarn eine Handykette hergestellt werden.

2.1 Mein Smartphone und ich

Zum Einstieg in den Themenblock Smartphone kann das Spiel „Mein Smartphone und ich“ gespielt werden. Dabei handelt es sich um ein Platzwechsel-Spiel. Je nach verfügbarerer Zeit lohnt es sich, nach den Fragen noch kurz darüber ins Gespräch zu kommen.

Einstiegsspiel: Mein Smartphone und ich (10-15 Min)

Regeln: Alle die den untenstehenden Fragen zustimmen, stehen auf und/oder wechseln den Platz. Einige mögliche Fragen wären:

1. Warst du jünger als zehn, als du dein erstes Handy oder Smartphone erhalten hast?
2. Nutzt du dein Smartphone zum Telefonieren?
3. Ist dein Smartphone älter als ein Jahr alt?
4. Brauchst du dein Smartphone in erster Linie, um Messenger-Dienste (wie WhatsApp) zu nutzen?
5. Benutzt du dein Smartphone weniger als zwei Stunden am Tag?
6. Könntest du 2 Wochen lang ohne Smartphone leben?
7. Bekommst du alle wichtigen Informationen über dein Smartphone? („Verbindung zur Welt“)
8. Falls es nicht so ist – sollte die Nutzung des Smartphones auf dem Schulgelände erlaubt sein?
9. Findest du, dass Jugendliche, die kein Smartphone haben, Nachteile haben?
10. Wechselst du dein Smartphone, wenn ein neueres Modell auf den Markt kommt?

Nach: Martin Bloch/Jürg Keller. Was steckt in deinem Handy? In: reli. Zeitschrift für Religionsunterricht 3/2011. S. 19; Brot für alle/Fastenopfer. Werkheft Katechese 2011. Bern/Luzern 2010. S. 19.

NACHHALTIGER UMGANG MIT DEM SMARTPHONE

NOTIZEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

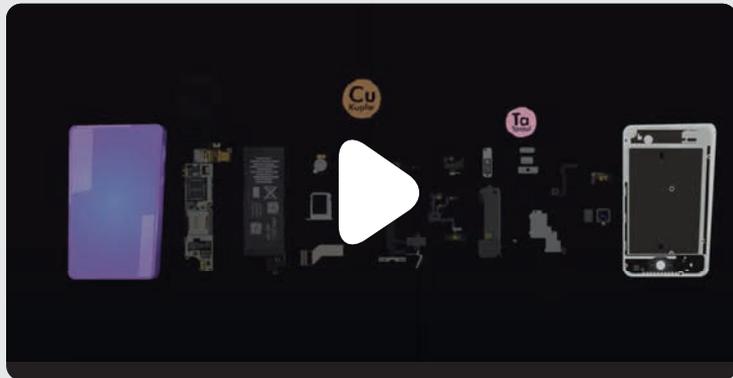
2.2 Input: Was steckt in meinem Smartphone?

Um sich darüber bewusst zu werden, welche Rohstoffe im Smartphone verbaut sind, gibt es in diesem Unterkapitel: Filmvorschläge, die Methode des Rohstoffkoffers und eine Kleingruppenarbeit als Zusatzoption zur Vertiefung des Rohstoffkoffers.

Film-Einstieg ins Thema (5 Min)

Zum Einstieg ins Thema Handy kann ein kurzer Film gezeigt werden. Wir können zwei Filme empfehlen, die auf YouTube verfügbar sind. Sollte Kapitel 1 bereits durchgeführt worden sein, kann auf den Einstieg mittels der Filme auch gut verzichtet werden. Beim zweiten Film sollten zum Einstieg nur die ersten 3 ½ Minuten geschaut werden, da es danach auf die Handlungsebene geht und dies an einem anderen Punkt im Workshop sinnvoller wäre.

Der erste Erklär-Film stammt vom Jane Goodall Institute Austria:



Youtube: Der Schatz in meinen Händen: Rohstoffe am Beispiel Handy

Die zweite Empfehlung kommt von Abenteuer Regenwald:



Youtube: Erklär-Film: Was hat mein Handy mit dem Regenwald zu tun?



Methode: Rohstoffkoffer (10-15 Min)

Ein Schwerpunkt soll darauf gesetzt werden, welche Rohstoffe im Smartphone verbaut sind und was dies mit der Umwelt zu tun hat. Dazu kann der Rohstoffkoffer oder ausdrückbare Rohstoffkarten verwendet werden.

MATERIAL:

Rohstoffkoffer,
ggf. Grafiken und Schulungs-
unterlagen DERA

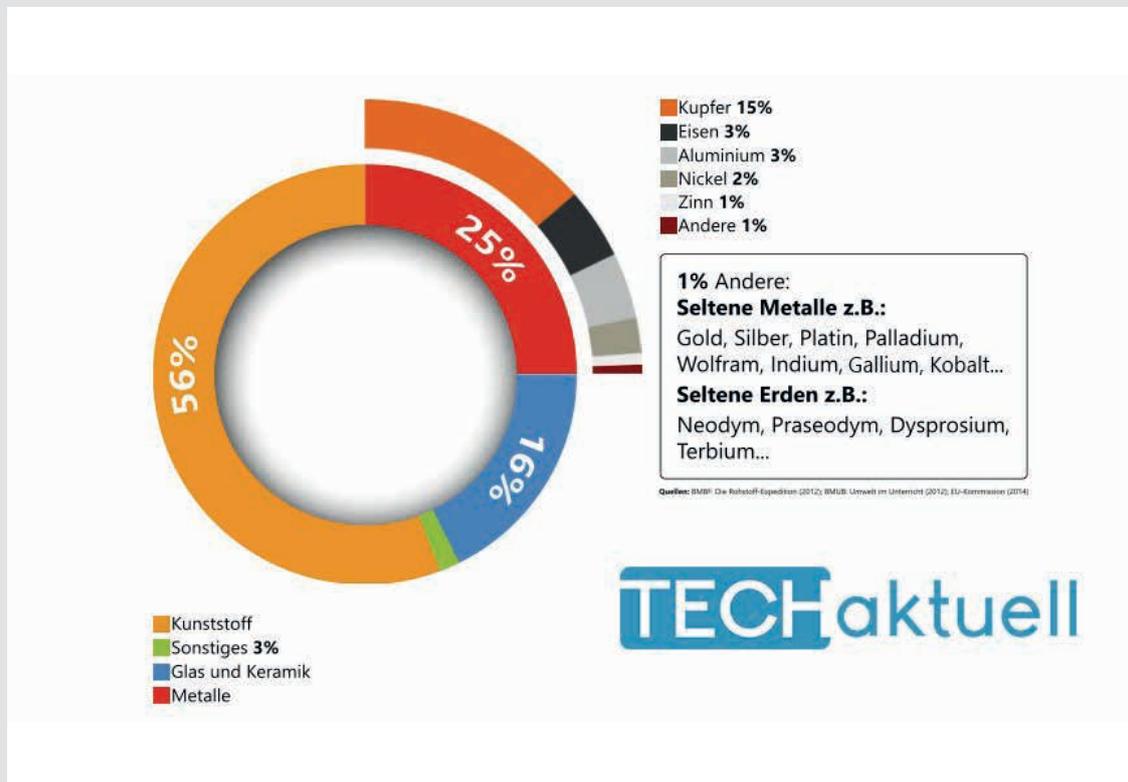
AUFGABE:

Die einzelnen Gesteine/Metalle werden gezeigt, die Jugendlichen erraten, um welches Gestein/Metall es sich handelt und für was es im Handy verbaut wird. Die einzelnen Gesteine/Metalle können herumgereicht werden.



Rohstoffkoffer
optional kaufen

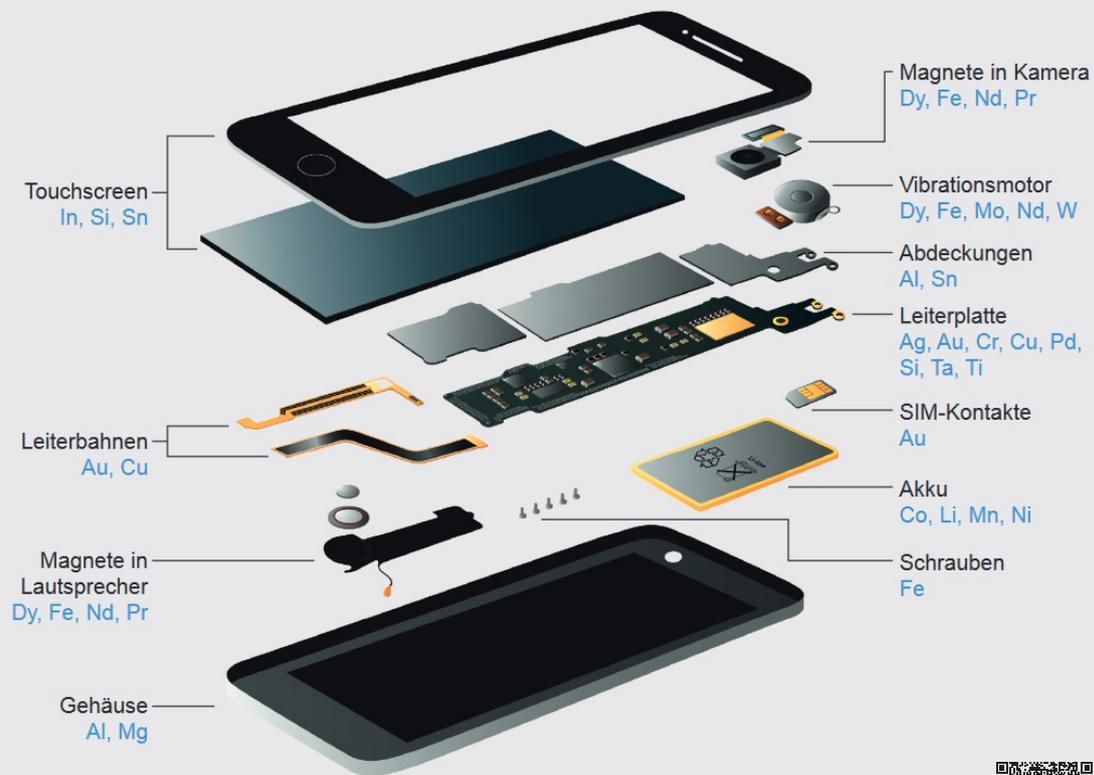
Wenn die echten Rohstoffe nicht verwendet werden können, gibt es alternativ Rohstoffkarten zum Handy Rohstoffkoffer und Zusatzinfos zu den Handy-Rohstoffen in einem Arbeitsbuch, die in unserer Materialsammlung (S. 6) zu finden sind.



Grafik: Welche Metalle befinden sich im Smartphone?

Quelle: <https://tech-aktuell.de/diese-rohstoffe-stecken-in-einem-smartphone>

Detaillierte Informationen zu den Inhaltsstoffen eines Smartphones finden sich in der Commodity TopNews 65, welche sich mit den Metallen in Smartphones beschäftigt hat. Die Zeitschrift ist in der Materialsammlung (S. 6) zu finden und bietet nützliche Hintergrundinformationen für die Leitung.



Grafik: Aus Commodity Top News Ausgabe 65



Zusatzoption. Kleingruppenarbeit: „Was steckt in deinem Handy?“ (ca. 20min)

Als Ergänzung zum Handykoffer kann in Kleingruppen mit Texten gearbeitet werden. Ziel dieser Methode ist es, dass die Jugendlichen die Zusammenhänge zwischen ihrem Handykonsum und Umweltproblemen wie Entsorgungsproblematik, Abbau- und Arbeitsbedingungen im Herstellungsprozess kennenlernen.

Die Methode „Was steckt in deinem Handy?“ stammt aus der Toolbox „Klasse Klima“. Ihr findet sie in unserer Materialsammlung (S. 6).

2.3 Der Weg des Handys

Zur Vertiefung kann neben den Rohstoffen der gesamte Herstellungsprozess auch spielerisch betrachtet werden. Dafür eignet sich das Brettspiel „Der Weg des Handys“ vom Pfadfinderverband Rheinland-Pfalz/Saar (VCP).

Quelle:

<https://pfadithek.de/de/gruppenstunden-ideen/woelflinge/handy>

Methode: Brettspiel „Der Weg des Handys“ (ca. 30-40 Min)

MATERIAL:

Spielplan	Rohstoff- & Handykarten
Aktionskarten	4-6 Spielfiguren
1 Würfel	55 Geldstücke

Die Anleitung und die Druckvorlagen sind auch in der Materialsammlung (S. 6) zu finden.

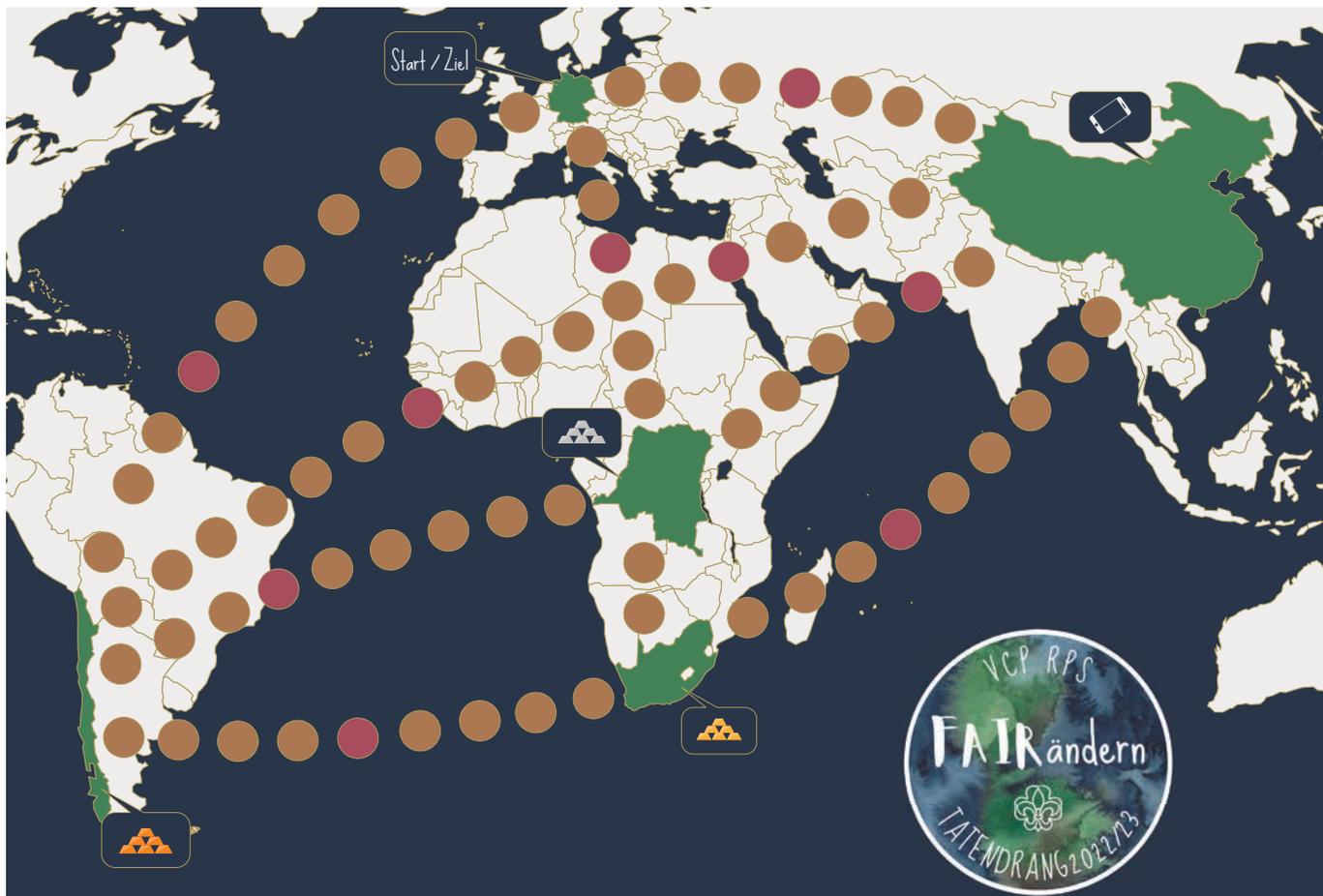
Der Weg des Handys | RPS-Pfadithek

Pro Spielbrett können bis zu sechs Personen mitspielen. Bei größeren Gruppen empfiehlt es sich also, mehrere Spielbretter vorzubereiten. Es kann passieren, dass in der vorgegebenen Zeit das Spielziel, ein Handy zu kaufen, nicht erreicht wird – entweder weil das Geld ausgeht oder die Wege ziemlich lang sind. Daher ist auch die Nachbesprechung des Spiels wichtig. Am Schluss sollte noch Zeit sein, zu diskutieren, was den Teilnehmer*innen aufgefallen ist.

Dies könnte zum Beispiel sein:

- o Lange Wege
- o Viele unterschiedliche Orte
- o Probleme mit dem Abbau der Rohstoffe/der Produktion

Quelle: https://pfadithek.de/weg-des-handys_spielplan_print.pdf



2.4 In Aktion treten: Wie kann ich nachhaltiger mit meinem Smartphone umgehen?

Wie sich in den vorhergehenden Übungen herausgestellt hat, werden bei der Herstellung von Smartphones viele Rohstoffe verbraucht und auch die Produktion weist erhebliche Probleme auf. Zum Schluss kann man sich als Gruppe damit beschäftigen, welche Möglichkeiten es gibt, um nachhaltiger mit den Smartphones umzugehen, die es nun einmal gibt.

Methode: Brainstorming (5-10 Min)

Im ersten Schritt kann ein Brainstorming stattfinden. Die Jugendlichen überlegen, an welchen Punkten sie mehr auf Nachhaltigkeit achten könnten. Es geht dabei um Punkte, auf die sie selbst Einfluss haben. Hier ein paar Beispiele:

- o Bei der aktiven Nutzung: in Bezug auf Streamen, Apps schließen, Akku aufladen
- o Bei der Anschaffung: z.B. gebraucht/refurbished kaufen oder auf gewisse Standards achten
- o Bei der Entsorgung: weiterverkaufen, in Sammelboxen abgeben, etc.

Zusatzoption: Memory „Wie viel verbraucht mein Handy?“

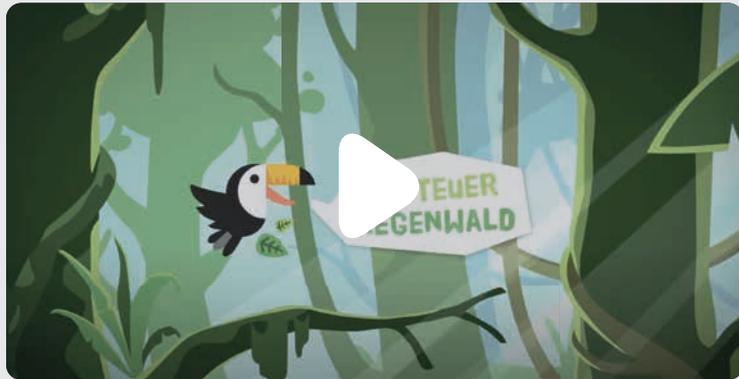
(10-15 Min)

Zusätzlich kann zu diesem Thema das Spiel „Wie viel verbraucht mein Handy“ vom VCP gespielt werden. In Kleingruppen können die Teilnehmer*innen selbstständig spielen. Das Memory zeigt spielerisch auf, wie viel Strom bestimmte Geräte oder Aktivitäten an diesen Geräten verbrauchen. Denn auch bei der Handynutzung kann auf Nachhaltigkeit geachtet werden. Das Memory ist eine gute Möglichkeit, darauf aufmerksam zu machen.

Die Anleitung und die Druckdateien findet ihr in unserer Materialsammlung (S. 6).

2.5 Abschluss „Nachhaltiger Umgang mit dem Handy“

Dieser Teil kann gut mit der zweiten Film-Empfehlung vom Anfang abgeschlossen werden, wenn er zuvor noch nicht vorkam:



Youtube: Erklär-Film: Was hat mein Handy mit dem Regenwald zu tun?

Außerdem kann nochmal auf die Konsumpyramide vom Einstieg eingegangen werden.

- o **Diskussion anregen:** Was heißt verantwortlich handeln? (zeitlich nicht eingeplant)
- o **Bastelidee:** Handykette (zeitlich nicht eingeplant)
Zum Abschluss der Themeneinheit könnte ein kreatives Angebot stehen. Zum Beispiel bietet es sich an, eine Handykette aus Baumwollgarn herzustellen. Die Kette wird aus alten T-Shirts gehäkelt und bietet daher einen guten Übergang zu Themenblock II „Kleidung“ – oder einen Abschluss beider Einheiten.
- o **Filmempfehlung:**



Blood in the Mobile / Blutige Handys:
(ab 14 Jahren, Dauer: ca. 30 Min):



THEMENBLOCK II

Nachhaltigerer Umgang mit Kleidung

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit dem Thema Kleidung – wie sie produziert wird und wie ein möglichst nachhaltiger Umgang damit aussehen könnte. Die Einheit kann zeitlich flexibel gestaltet werden. Für den kurzen Ablauf sollten mind. 60 Minuten eingeplant werden und für die Version mit der Zusatzoption „Actionbound“ insgesamt 90 Minuten. Mit weiteren Zusatzoptionen zur Vertiefung kann eine Übungsreihe von insgesamt 3 ½ Stunden durchgeführt werden.

Zum Einstieg kann kurz gesammelt werden, was bereits über das Thema Modekonsum und Fast Fashion bekannt ist. Dies kann gegebenenfalls mit den Informationen aus 3.1 ergänzt werden. Als Zusatzoption kann man sich in Kleingruppenarbeit mit der Toolbox „Klasse Klima“ beschäftigen (120 Minuten). Als nächsten Baustein empfehlen wir, anhand eines T-Shirts bewusst zu machen, welche Akteure wie viel Prozent an Kleidung verdienen (Kleingruppenarbeit).

Anschließend können noch einige Fakten zum Thema Kleidungsproduktion diskutiert werden.

Im nächsten Schritt kann auf die Probleme der Baumwollproduktion eingegangen werden. In einem Film verdeutlicht ein ganz besonderer Baumwollexperte, warum (Ultra) Fast Fashion unsere Umwelt kaputt macht. Wie die Kleidungsproduktion nachhaltiger gestaltet werden kann, können die Jugendlichen in der Zusatzoption „Actionbound“ von Brot für die Welt (ca. 25 Min) erfahren.

Um die eigene Selbstwirksamkeit zu fördern, kann auf Möglichkeiten eingegangen werden, wie man persönlich beim Thema Kleidung nachhaltiger handeln kann. Außerdem gibt es verschiedene Upcycling-Ideen, die in der Gruppe ausprobiert werden können – zum Beispiel kann aus einem T-Shirt Baumwollgarn produziert werden, um eine Handykette herzustellen (s. Anhang).

3.1 Modekonsum in Zeiten von Fast Fashion

Fast Fashion („schnelle Mode“) ist günstig, immer verfügbar und sehr beliebt. In diesem Kapitel werden wir uns damit auseinandersetzen, ob und wie es möglich ist, Kleidung nachhaltiger zu konsumieren.

Hintergrundinfos für die Leitung

Der Modekonsum hat sich in den letzten zwei Jahrzehnten verdoppelt, denn dank billiger, schneller Produktion sind die neuesten Fashion Trends nun für eine breite Masse erschwinglich. Aber diese Massenproduktion günstiger Kleidung in minderwertiger Qualität, für meist junge Kund*innen, hat ihre Folgen: Viele kaufen mehr Kleidung als tatsächlich benötigt. Oft wird diese schon nach kurzer Zeit wieder entsorgt, was zu großen Müllbergen führt.

Schon zuvor, in der Produktion, verursacht die Kleidung unvorstellbare soziale, ökologische und ökonomische Schäden. Die Textilien bestehen zu einem Großteil aus Baumwolle, für deren Anbau und Weiterverarbeitung Pestizide, Chemikalien und viel Wasser eingesetzt werden und bei der große Mengen CO₂ freigesetzt werden – das beschleunigt den Klimawandel und belastet die Umwelt. Die Arbeiter*innen in der Textilindustrie leiden ebenfalls unter dem Chemikalieneinsatz und schlechten Arbeitsbedingungen sowie zahlreichen Überstunden bei niedrigen Löhnen.

Quelle: <https://umweltmission.de/wissen/fast-fashion/>

Methode: Brainstorming. Was bedeutet Modekonsum heute? Was ist Fast Fashion? (5-10 Min)

Als Einstieg können die Jugendlichen gefragt werden, ob sie wissen, was Fast Fashion bedeutet und dies in einem Brainstorming sammeln. Mit dem Hintergrundwissen aus Kapitel 3.1 (s.o.) kann dieses Wissen bei Bedarf ergänzt werden.

Zusatzoption. Kleingruppenarbeit:

„Klasse Klamotten“ – Clean Clothes Contest (ca. 120 Min)

Als Zusatzoption lässt sich eine Teamarbeit zur weiteren Vertiefung anschließen. Ziel dieser Methode ist es, dass die Jugendlichen verschiedene Möglichkeiten des nachhaltigen Kleidungskonsums kennenlernen. Die Übung „Klasse Klamotten“ – Clean Clothes Contest“ stammt aus der Toolbox „Klasse Klima“, die nicht mehr auf der Ursprungsseite zu finden ist. Ihr findet sie aber in unserer Materialsammlung (S. 6).

3.2 Woher kommt unsere Kleidung?

Besonders eindrücklich für Jugendliche ist der Herstellungsprozess und die Lieferkette von Kleidungsstücken. Hier können die Jugendlichen erkennen, welchen weiten Weg unsere Kleidung zurücklegt, bevor diese bei uns ankommt.

Hintergrundinfos für die Leitung

Unsere Kleidung wird aus verschiedenen Materialien hergestellt, die aus diversen Quellen stammen. Einige der häufigsten Materialien sind Baumwolle, Wolle, Polyester und Nylon. Baumwolle wird aus den Fasern der Baumwollpflanze gewonnen, Wolle von Schafen oder anderen Tieren. Polyester und Nylon sind synthetische Materialien, die aus chemischen Verbindungen hergestellt werden.

Die Herstellung von Kleidung findet meistens in verschiedenen Ländern statt und umfasst oft eine komplexe Lieferkette vom Anbau der Rohstoffe über die Verarbeitung, den Transport bis hin zum Verkauf. Schauen wir uns das am Beispiel eines T-Shirts an: Die Rohstoffe, wie Baumwolle oder synthetische Fasern, werden zunächst angebaut oder hergestellt. Während synthetische Fasern in Fabriken produziert werden, muss Baumwolle geerntet und zu Ballen gepresst werden. Angebaut wird sie in Ländern wie Indien, China oder den USA, aber die Weiterverarbeitung kann wieder ganz woanders stattfinden. Sie umfasst das Kämmen, Spinnen und Verzwirnen der Fasern, um starke und haltbare Garne zu erhalten. Diese werden dann gefärbt, um die gewünschte Farbe zu erzielen.

Nach dem Färben werden aus den Garnen Stoffe gewebt oder gestrickt, was in spezialisierten Fabriken passiert. Die Stoffe werden dort auf großen Webstühlen oder Strickmaschinen hergestellt, anschließend gewaschen, getrocknet und auf Qualität geprüft. Ist der Stoff fertig, wird er in großen Produktionsstätten zu T-Shirt-Mustern zugeschnitten und die zugeschnittenen Teile von Näher*innen zu T-Shirts zusammengefügt. Genäht werden die T-Shirts in Ländern wie Bangladesch, Vietnam oder der Türkei. Die fertigen T-Shirts werden gewaschen, gebügelt, verpackt und an die Händler verschickt. Von dort aus gelangen sie in Läden oder werden online verkauft – und landen schließlich in deinem Kleiderschrank.

Bei all diesen Herstellungsschritten werden große Mengen an Wasser, Energie und Chemikalien verwendet, was insbesondere dann, wenn die Abfälle nicht ordnungsgemäß entsorgt werden, zu Umweltverschmutzung führen kann. Außerdem werden die T-Shirts oft unter problematischen Arbeitsbedingungen hergestellt. Niedrige Löhne, lange Arbeitszeiten und unsichere Arbeitsbedingungen sind dabei keine Seltenheit.

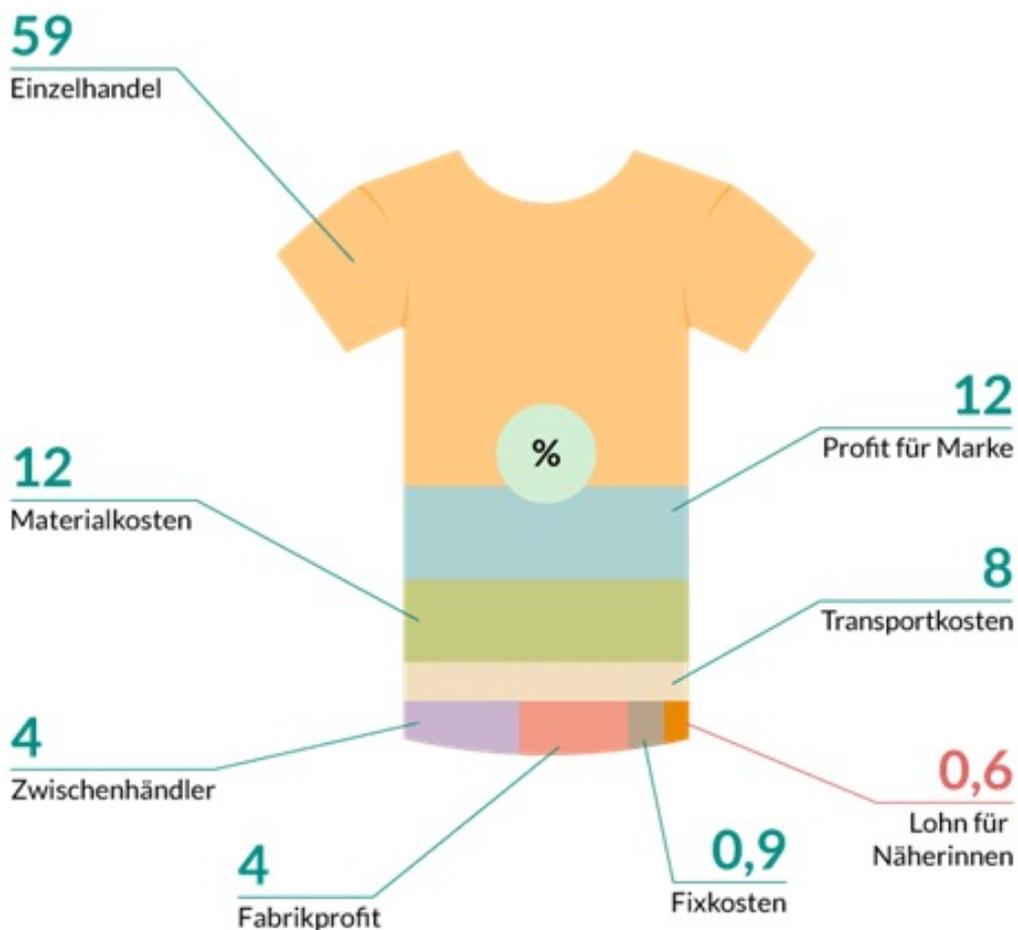
Kleingruppenarbeit:

Welche Akteure verdienen wie viel Prozent an einem T-Shirt? (ca. 15 Min)

In Kleingruppen von ca. 4-6 Personen machen sich die Jugendlichen Gedanken über die Akteure der einzelnen Produktionsschritte und sollen schätzen, wer wie viel daran verdient. Die Teilnehmer*innen malen dazu den Umriss eines T-Shirts auf ein Blatt Papier. Dann überlegen sie, welche Akteure wie viel daran verdienen könnten, unterteilen das T-Shirt dementsprechend

und schreiben die Prozentzahlen dazu (s. Abbildung). Als Hilfestellung können die verschiedenen Akteure vorher genannt werden. Am Ende sollte eine Auflösung stattfinden. Ein wichtiges Fazit wird wahrscheinlich sein: Dein T-Shirt hat schon einen langen Weg hinter sich, bevor du es das erste Mal trägst und die Näherin verdient weniger als 1% daran!

NACHHALTIGERER UMGANG MIT KLEIDUNG



Grafik: Preiszusammensetzung eines T-Shirts
 Quelle: <https://nachhaltigkeitsparcours-ingolstadt.de/faireerhandel>

Einige Fakten zum Thema Kleidung (ca. 10 Min)

Es kann hilfreich sein, den Teilnehmer*innen ein paar Zahlen und Fakten an die Hand zu geben, die die ökologischen und sozialen Folgen der Kleidungsindustrie verdeutlichen. Einige davon sind für die Jugendlichen meist erstaunlich, oft auch schockierend. Je nach Zeit und Gruppe kann man sie vorlesen, visuell aufbereiten oder die Zahlen in der Gruppe schätzen lassen.

- o Europaweit landen ca. **8,4 Tonnen Textilabfälle** auf Deponien oder Verbrennungsanlagen
- o Pro Person sind das ca. **18 Kilogramm**
- o In Textilfabriken müssen die Arbeiter*innen meist **15-16 Stunden** am Tag arbeiten
- o Der Lohn ist je nach Ort unterschiedlich und liegt zwischen **90€ und 207€ monatlich**
- o Der **Lohn reicht nicht** für ein menschenwürdiges Leben, zum Beispiel dazu, um Kinder in die Schule zu schicken
- o Es vergehen **ca. 14 Tage** vom Design eines Kleidungsstücks, bis es in den Läden hängt

Quelle: Info-Heft „Mode um jeden Preis?“ – Menschenrechte in der Textilindustrie von der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD) https://saubere-kleidung.de/wp-content/uploads/2018/10/menschenrechte_textilindustrie_2018.pdf

Ein praktisches Beispiel zur Illustration der Arbeitsbedingungen in der Textilbranche ist der Fall von María Elena Gonzales Jiménez aus Nicaragua. Es stammt aus dem Heft „Arbeitsrechte in Textilfabriken. Didaktisches Material zum Thema Arbeitsbedingungen in Nicaragua“ von Brot für die Welt.

María Elena Gonzales Jiménez (23) arbeitet in einer der vielen Textilfabriken Nicaraguas. Sie verdient 5.000 Córdobas im Monat, umgerechnet rund 132 Euro. Dafür säumt sie schwarze Shorts der Marke Under Armour, 1.500 Stück am Tag, zehn Stunden lang, sechs Tage die Woche. Im Metrocentro Las Américas, einem modernen Einkaufszentrum in der Hauptstadt Managua, kostet eine Hose 995 Córdobas, 27 Euro.

Die beiden Hefte sind in unserer Materialsammlung verlinkt (S. 6). Besonders im Heft von Brot für die Welt sind viele weitere Informationen zur Arbeit und Arbeitsrechten in Textilfabriken sowie didaktisches Material für die Zielgruppe zu finden.

NOTIZEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.3 Warum macht die (Ultra) Fast Fashion unsere Umwelt kaputt?

Hintergrundinfos für die Leitung

Das Problem mit Fast Fashion liegt in erster Linie in der Art und Weise, wie Mode heute produziert und konsumiert wird. Die Kleidung wird billig, unter schlechten Arbeitsbedingungen und in geringer Qualität und in großen Massen produziert. Das hat dazu geführt, dass wir viel mehr Kleidung kaufen und schneller wieder wegwerfen als früher.

Neben der Ausbeutung der Arbeitskräfte führt dies zu einem enormen Ressourcenverbrauch und einer steigenden Abfallmenge. Durch die vielen weiten Wege, die die Kleidung während ihrer Produktion nimmt, bis sie in unserem Kleiderschrank landet, entstehen beim Transport erhebliche Treibhausgasemissionen. Das wiederum trägt zur Globalen Erwärmung und dem Klimawandel bei.

Die Fast-Fashion-Industrie ist einer der größten Umweltverschmutzer weltweit. Bereits beim Anbau der Baumwolle kommen viele Pestizide zum Einsatz und werden enorme Mengen Was-

ser für die Bewässerung der Baumwollfelder benötigt. Baumwolle wächst besser in warmen Klimazonen und wird daher überwiegend in Ländern produziert, in denen ohnehin Wasserknappheit herrscht. Auch die Produktion der Kleidung erfordert große Mengen Wasser und Energie, zudem werden viele Chemikalien und Farbstoffe eingesetzt, die häufig in Flüssen und Gewässern landen.

Auch für die Arbeiter*innen in der Textilindustrie und sogar für uns können die Chemikalien schädlich sein, wenn wir die Kleidung später tragen. Außerdem enthalten Fast Fashion Produkte oft synthetische Materialien (z.B. Polyester, Acryl und Nylon), die bei der Herstellung und Nutzung kleine Plastikpartikel freisetzen. Dieses sogenannte Mikroplastik gelangt, beispielsweise wenn wir die Kleidung waschen, in die Gewässer und findet sich inzwischen nicht nur in den marinen Ökosystemen, sondern kommt über die Nahrung und andere Wege zu uns zurück.

Film: „Harry Cotton – Baumwollexperte“

(10 Min)

Der Film „Harry Cotton – Baumwollexperte“ bietet einen guten Überblick über die Produktion von Baumwolle und die Probleme, die damit einhergehen (Auswirkungen auf Menschen und Umwelt).

Nach dem Film können die Jugendlichen gefragt werden, was ihnen aufgefallen ist und was ihnen beim Kauf von Kleidung wichtig ist.



Film: Harry Cotton –
Baumwollexperte (4:46 Min)

- o **Fair Trade und nachhaltige Marken:**
 Informiere dich über Marken, die sich für faire Arbeitsbedingungen und umweltfreundliche Produktionsmethoden einsetzen. Unterstütze solche Marken, wenn du neue Kleidung kaufst. Achte auf Umwelt- und Sozialstandards, wenn du neue Kleidung kaufst. Zertifikate wie das GOTS (Global Organic Textile Standard) oder Fair Trade geben Hinweise auf nachhaltige Produktion.

- o **Wäscheschonendes Verhalten:**
 Wasche deine Kleidung nur dann, wenn es notwendig ist, und verwende wenn möglich kaltes oder 30°C warmes Wasser, um Energie zu sparen. Trockne Kleidung an der Luft anstatt im Trockner.

- o **Upcycling: Gib alten Kleidungsstücken durch Upcycling neues Leben:**
 - o T-Shirts umgestalten (Hinzufügen von Patches, Änderungen an Schnitten, Batiken, Siebdruck, Spitze einnähen, Sticken, etc.)
 - o Aus altem T-Shirt Neues machen: Tasche knüpfen, Kissen, Garn herstellen (daraus dann z.B. Stoffkorb/Pouf/Tasche häkeln), Taschen nähen mit Reisverschluss z.B. Mäppchen oder AZB-Päckchen), Stofftaschen herstellen (nur durch Schneiden und Knoten, ohne Nähen)
 - o Aus Jeans Neues machen: Stoffkorb (Hosenbein abschneiden (Länge ca. 18 cm), das untere Ende zusammennähen und oben umkrempeln)

Weitere Ideen und Hinweise zu besonderen Projekten gibt es in „Arbeitsrechte in Textilfabriken. Didaktisches Material zum Thema Arbeitsbedingungen in Nicaragua“ von Brot für die Welt, auf S. 7. Das Heft ist in unserer Materialsammlung enthalten (S. 6).

3.5 Abschluss des Themenblocks II: Kleidung

Zum Abschluss der Einheit kann mit den Jugendlichen z.B. ein eigenes Baumwollgarn hergestellt werden oder ein Film angeschaut werden.

Bastelidee: Baumwollgarn herstellen

(zeitlich nicht eingeplant, mind. 30 Min einplanen)

Zum Abschluss der Themeneinheit kann ein kreatives Angebot stehen. In unserer Materialsammlung (S. 6) findet ihr eine Anleitung für eine Handykette. Die Handykette wird aus Baumwollgarn, das aus alten T-Shirts selbst hergestellt werden kann, gehäkelt und bietet daher einen guten Übergang zur vorherigen Einheit oder einen Abschluss beider Einheiten.

Film: „Vom Klamotten-Kaufrausch zum Altkleider-Müllberg: Warum Recycling bei Fast Fashion nicht klappt“ (ca. 30 Min)

Der Film wirft einen kritischen Blick auf Fast Fashion. Diesmal aus der Perspektive des Recyclings. Es fallen mittlerweile nämlich so viele aussortierte Kleidungsstücke an, dass das Recycling an seine Grenzen gerät. Nicht selten findet sich die aussortierte Kleidung dann in den Öfen von Privatwohnungen in armen Ländern und wird dort einfach verbrannt.



Youtube: Vom Klamotten-Kaufrausch zum Altkleider-Müllberg: Warum Recycling bei Fast Fashion nicht klappt

Abschluss der Praxisbox



Zum Abschluss der Praxisbox Nachhaltiger Konsum bieten sich einige Ideen für praktische Anwendungsfelder an, die die Teilnehmer*innen selbst in Aktion treten lassen.

4.1 In Aktion treten: Persönliche Challenges:

Manchmal hilft es, sich für den eigenen Alltag Aufgaben für nachhaltigeres Leben zu überlegen. Hierbei ist wichtig, sich selbst nicht unter Druck zu setzen oder den Anspruch zu haben es perfekt hinzubekommen, sondern einfach anzufangen. Zum Beispiel kann man herausfinden, wie es ist, wenn man versucht, einen Monat lang mög-

lichst wenig Plastikmüll zu verursachen. So geht man gleich bewusster einkaufen und überlegt sich vielleicht zweimal, ob man die eine Sache unbedingt kaufen muss. Als Anregung kann das Buch von Jennifer Siegler „Umweltliebe“ oder der Instagram Account @nachhaltigkeits_challenges dienen.

ABSCHLUSS DER PRAXISBOX



Vorgehensweise: Zunächst können gemeinsam mit den Jugendlichen an einem Flip Chart Ideen für verschiedene Challenges gesammelt werden. Einige Ideen, die sich ge-

meinsam zu einer Jahres-Challenge ausweiten lassen, findet ihr in der untenstehenden Abbildung. Anschließend bietet es sich an, zur Postkarten-Aktion überzugehen.

Quelle: https://www.focus.de/wissen/natur/12-monate-12-challenges-logo-moderatorin-zeigt-wie-sie-mit-kaum-aufwand-die-umwelt-schuetzen_id_10474422.html

Schluss wort

Wir danken Euch herzlich für die Arbeit mit der Praxisbox „Leben nachhaltiger gestalten“. Wir hoffen, dass sie Euch den einen oder anderen Denkansatz oder einige interessante Arbeitsmethoden geliefert hat. Weiterführende Ideen und Materialien, eine Link-Sammlung sowie Ausdruckshilfen findet Ihr auf unserer Website. Scannt dazu einfach den QR-Code am Anfang dieses Dokuments.

Die vorgelegte Arbeitshilfe wurde erarbeitet vom Arbeitskreis (AK) Eine Welt, einem Zusammenschluss von Vertreter*innen aus Einrichtungen der Evangelischen Kirche der Pfalz, die sich mit ihrer Arbeit an die Zielgruppe Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene richten. Der AK - Eine Welt setzt sich für Frieden, Gerechtigkeit und Umweltschutz ein und erarbeitet Materialien für die praktische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Er ist ein Arbeitskreis des Landesjugendpfarramtes der Evangelischen Jugend der Pfalz.

Impres

S-

Herausgeber:
Arbeitskreis Eine Welt
der Evangelischen Jugend der Pfalz

Kontakt:
Landesjugendpfarramt der
Evangelischen Kirche der Pfalz
Unionstraße 1
67657 Kaiserslautern

Autor*innenteam:
Carmen Weigand
Hannah Schneider
Jasmin Forster
Ralf Zeeb
Christina Nauer
Marie-Luise Steffler
Michael Borger
Simon Wahl
Tomke-Maillien Lübben

Kaiserslautern, 2025



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Diese Publikation wurde durch
das Bundesministerium für
Familie, Senioren, Frauen und
Jugend (BMFSFJ) aus den Mitteln
des Kinder- und Jugendplan
des Bundes gefördert.

SSUM

BÜCHSE DER DEMOKRATIE



Landesjugendpfarramt der
Evangelischen Kirche der Pfalz
Unionstraße 1, 67657 Kaiserslautern

www.ejpfalz.de