

Handreichung für Lehrkräfte

KonsumChecker

Tauschen. Handeln. Welt verändern.



IMPRESSUM

Projekt: "Bewusster und nachhaltiger Konsum - Vom Wissen zum Handeln"

Herausgeber: Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein e.V. (VZSH)

Autoren: Daniela Hartmann & Antonia Bruns, VZSH (Verbraucherbildung)

Illustration und Gestaltung: Matthias Holländer, www.derholle.de

Produktion: Langebartels + Jürgens GmbH

Wissenschaftliche Begleitung und fachliche Unterstützung:

Dr. Claudia Plinz, Europa-Universität Flensburg

Lernwerft gGmbH – Club of Rome Schule Kiel (Grundschule)

Gaiagames - Das nachhaltige Spielekollektiv

Unser Spiel ist auf FSC-zertifizierten Materialien klimaneutral gedruckt.

gefördert durch



Gefördert wurde das Projekt von der Deutschen Stiftung Verbraucherschutz.

Weiterführenden Informationen zur Projektförderung erhalten Sie hier:

<https://www.verbraucherstiftung.de/projekte/bewusster-nachhaltiger-konsum-vom-wissen-zum-handeln>

Inhaltsverzeichnis

1	Hintergrund / Einleitung	4
2	Wichtige Informationen	4
3	Unterrichtsanbindung & Perspektivrahmen	5
4	Tipps zur Umsetzung und Anpassung	5
5	Begleitendes Material	6
6	Nützliche Verweise	6

Handreichung für Lehrkräfte

KonsumChecker – Tauschen. Handeln. Welt verändern.

1 Hintergrund / Einleitung

Das Lernspiel **KonsumChecker** wurde entwickelt, um Grundschulkinder spielerisch an Themen wie Nachhaltigkeit, bewusster Konsum und globale Verantwortung heranzuführen. Ziel des Spiels ist es, den eigenen ökologischen Handabdruck zu vergrößern – also durch eigenes Handeln die Welt ein bisschen besser zu machen.

2 Wichtige Informationen

KonsumChecker richtet sich an **Kinder ab 9 Jahren** und eignet sich hervorragend für den Einsatz im **Sachunterricht**, in **Projektwochen** oder im Rahmen von **Umweltbildungsprogrammen**. Für das Spiel wird eine **ausreichende Sprach- und Lesekompetenz in Deutsch** benötigt.

- Ein **Spieldurchlauf** mit 5 Kindern dauert zwischen **30 und 60 Minuten**.
- Je nachdem, wie das Spiel eingesetzt werden soll und ob die Lehrkraft das Spiel bereits kennt, sollte eine **Vorbereitungszeit von 30 – 60 eingeplant** werden.
- **Spielziel:** Ziel ist es, den **ökologischen Handabdruck zu vergrößern**. Die Spielerinnen und Spieler sammeln dafür Handabdruck-Plättchen, indem sie Aufgaben erledigen, Quizfragen beantworten und Ereignisse bewältigen. Wer zuerst neun Handabdruck-Plättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.
- **Lernziel:** Die Spielenden lernen den ökologischen Handabdruck kennen und erfahren spielerisch, wie sie nachhaltiges Handeln in ihre eigenen Konsumentscheidungen einfließen lassen können.

3 Unterrichtsbindung & Perspektivrahmen

KonsumChecker lässt sich didaktisch vielfältig einsetzen:

- **Einstieg:** Spielen Sie mit Ihrer Klasse das Spiel und nutzen Sie die Reflexion über das Spiel als Einstieg Ihrer Unterrichtseinheit.
- **Vertiefung:** Spielen Sie mit Ihrer Klasse KonsumChecker, nach dem Ihre Schüler und Schülerinnen bereits Wissen rund um Nachhaltigkeit und nachhaltigen Konsum erlangt haben. So können die Kinder ihr Wissen auf spielerische Weise vertiefen.
- **Ergebnissicherung:** Nutzen Sie KonsumChecker zum Schluss der Unterrichtseinheit, um den Kindern aufzuzeigen, was sie schon alles gelernt haben.

4 Tipps zur Umsetzung und Anpassung

KonsumChecker lässt sich individuell einsetzen und anpassen.

- **Spieldauer anpassen:** Sie können das Spielziel ändern (z. B. drei statt neun Handabdruck-Plättchen), um die Spieldauer zu verkürzen.
- **Quizkarten als Spiel:** Nutzen Sie gerne auch nur die Quizkarten für Ihren Unterricht oder in einer Vertretungsstunde.
- **Aktionen für die Klasse oder Schule ableiten:** Im Spiel werden verschiedene Aktionen thematisiert. Greifen Sie die ein oder andere Idee auf und setzen diese in der Klasse oder an der Schule um. Zum Beispiel:
 - Challenge: Wer schafft es in einer Woche die meisten nachhaltigen Aktionen durchzuführen?
 - Welche Aktionen oder Projekte könnt ihr gemeinsam als Klasse umsetzen? (z.B. Umsetzung einer Kleidertauschbörse o.ä.)

5 Begleitendes Material

Zu dem Spiel KonsumChecker sind im Rahmen des Projektes folgende Begleitmaterialien erstellt worden:

➤ **Audioanleitung:**

Neben der analogen Spielanleitung, die dem Spiel beiliegt, gibt es eine Vorlesefunktion für die Spielanleitung:

www.vzsh.de/konsumchecker/audioanleitung



➤ **Arbeitsbögen:**

Im Projekt sind weiterhin Arbeitsbögen entstanden, die von Lehrkräften ergänzend eingesetzt und individuell angepasst werden können:

<https://www.verbraucherzentrale.sh/konsumchecker>



➤ **Konsumpyramide:** Nutzen Sie die Pyramide als visuelle Ergänzung zur Diskussion.



6 Nützliche Verweise

- Konsumbildung im Sachunterricht – Bildung für nachhaltigen Konsum mit Kopf, Herz und Hand, Autorin: Claudia Plinz
- <https://selbstlernkurs.bnehochdrei.de/>
- <https://nachhaltigerkonsum.info/aktionsmaterialien/handabdruck>