

SmartMemo

Dein Smartphone kann Nachhaltigkeit!

1. Einleitung

Die Verbraucherzentralen haben unter dem Titel „Dein Smartphone kann Nachhaltigkeit“ ein Bildungsangebot mit verschiedenen Schwerpunkten und Methoden erstellt. Mit Blick auf die Umwelteinflüsse und Arbeitsbedingungen wird der Lebensweg des Smartphones von der Produktion, über den Kauf, die Nutzung bis zur Entsorgung behandelt. Das Material hilft, Handlungskompetenzen zu erwerben, und gibt Anstöße für die Umsetzung.

Einen Überblick aller Bausteine und Ergänzungen finden Sie unter <https://www.verbraucherzentrale.de/bildungsangebot-nachhaltige-smartphone-nutzung>.

Das **SmartMemo – Dein Smartphone kann Nachhaltigkeit** ist ein Memospiel. Es soll die Teilnehmenden mithilfe von Wort-Bild-Paaren dazu anregen, Handlungsoptionen aufzugreifen, konkrete Maßnahmen oder Aktionen zu entwickeln, um ihr Smartphone nachhaltiger zu nutzen und damit dem Gefühl eigener Ohnmacht entgegenwirken.

Mit vielen Aspekten, die im SmartMemo angesprochen werden, sind die meisten Schülerinnen und Schüler bereits in Berührung gekommen. Das Spiel kann daher dazu dienen, grundsätzlich in das Thema „Bewusster und nachhaltiger Konsum“ einzusteigen, indem es Diskussionsanlässe bietet.

Es kann auch der Einstieg in eine Planung von konkreten Aktionen sein. Durch den unmittelbaren Lebensweltbezug dient es der Festigung des vorher Gelernten.

Bezug zu BNE und SDGs

Die Bildungsangebote der Verbraucherzentrale ermöglichen im Sinne einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) Heranwachsenden,

- das eigene Verhalten zu reflektieren,
- Verantwortung für das eigene Handeln zu übernehmen,
- eigene Handlungsspielräume zu erkennen und Handlungskompetenz zu erwerben,

- die ökonomischen, ökologischen und sozialen Folgen abzuschätzen und
- verantwortungsvolle, nachhaltige Entscheidungen treffen zu können.

Mit ihren Bildungsangeboten leisten die Verbraucherzentralen einen Beitrag zur Umsetzung der Sustainable Development Goals (SDG), insbesondere von SDG 4 „Hochwertige Bildung“ und SDG 12 „Nachhaltige/r Konsum und Produktion“.



Hinweis zu Open Educational Resources (OER):

Die Materialien sind unter einer offenen Lizenz als Open Educational Resources (OER) veröffentlicht. Das bedeutet, dass Sie die Übungen für Ihre Zwecke nutzen, überarbeiten und an Kolleg:innen weitergeben können.

Die Inhalte stehen, sofern nicht anders angegeben, unter der Lizenz CC BY-SA 4.0. Dabei muss als Quelle die Verbraucherzentrale angegeben und die Creative-Common-Lizenz CC BY-SA 4.0 verwendet werden. Davon ausgeschlossen sind Bilder, das Markenlogo der Verbraucherzentrale, die Förderlogos von Projekten und die Logos von Ministerien.

Den Lizenztext finden Sie unter: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



2. Auf einen Blick

- **Zielgruppe:** junge Menschen von 16 bis 22 Jahren
- **Fächerbezug:** fächerübergreifend (z.B. Wirtschaft/Politik, Verbraucherbildung, Erdkunde)
- **Thema:** Smartphone, Nachhaltigkeit, Konsumententscheidungen
- **Zielsetzung:** Die Lernenden definieren konkrete Maßnahmen, um ihr Smartphone nachhaltiger zu nutzen und planen gemeinsam eine kleinere oder größere Aktion
- **Material:** Memo-Spiel, differenzierte Arbeitsblätter
- **Zeitlicher Umfang:** ca. 90 Minuten zzgl. Erarbeitung und Umsetzung der gewählten Maßnahme
- **Erschienen:** 2025

Lernziele

Die Lernenden...

- benennen verschiedene auf den Karten abgebildete Möglichkeiten, ihr Smartphone nachhaltig zu nutzen
- reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten
- diskutieren die individuellen Vor- und Nachteile der aufgezeigten Optionen
- planen Aktionen über das Unterrichtsgeschehen hinaus, um das Gelernte anzuwenden und anderen Menschen mitzuteilen.

3. inhaltlicher Überblick

Das Memo besteht aus 28 Kartenpaaren in 7 Kategorien mit je einer Leitfarbe:



- Behandle es gut! (gelb)
- Nimm es in die Hand! (orange)
- Sag es laut! (türkis)
- Ein zweites Leben für dein Smartphone! (blau)
- Mach den Abschied sicher! (pink)
- Kauf mit Köpfchen! (lila)
- Stimmt's? (grau)

In den **ersten sechs Kategorien** gibt es **jeweils vier Wort-Bild-Paare**, die zusammengebracht werden müssen. Die **siebte Kategorie „Stimmt’s?“** besteht aus **vier Bild-Bild-Paaren**, wobei das erste Bild eine Frage aufwirft und das zweite Bild darauf mit einer Handlungsoption reagiert.

Je nach Gruppengröße, Niveau und Ziel können für das Spiel eine oder mehrere Kategorien aussortiert werden.

Für die Lernenden stehen drei unterschiedliche Spielanleitungen zur Verfügung, die die Lehrkraft passend für die Lerngruppe auswählt. Auch für die anschließende Erarbeitung von Aktionen wird Material zur Verfügung gestellt.

4. Exemplarischer Ablaufplan

Zeitan- gabe	Phase (ggf. mit Sozial-form)	Inhalt (ggf. mit Me- thode)	Lernziele Die Lernenden...	Materialien
Teil 1		SmartMemo		
5 Min.	Einstieg (Plenum)	Das Thema und den weiteren Ablauf vor- stellten (Vortrag)	... ordnen den Inhalt thematisch ein.	keine
30 Min.	Erarbeitung (Gruppenarbeit)	Spielen des SmartMemo	... benennen Möglich- keiten, ihr Smart- phone länger zu nut- zen.	SmartMemo, Arbeitsblatt „Spielanleitung“
Teil 2		Eine Aktion planen		
10 Min.	Überleitung (Einzelarbeit, Gruppenarbeit)	Handlungsoptionen identifizieren	... reflektieren ihr eige- nes Handeln im Kon- text der Vorschläge.	SmartMemo (als Wort- Bild-Buffer), Arbeitsblatt „Fragen zu den Memo-Karten“
15 Min.	Erarbeitung I (Gruppenarbeit)	Handlungsoptionen auswählen und vor- stellen (Vortrag)	... entwickeln Ideen für mögliche Aktionen.	SmartMemo Arbeits- blatt „Auf dem Weg zu einer Aktion“
20 Min.	Erarbeitung II (Gruppenarbeit)	Eine Aktion nimmt Gestalt an, Meilen- steinplanung ken- nenlernen	... erarbeiten gemein- sam die notwendigen Schritte zur Durchfüh- rung einer Aktion.	Vorlage Plakat; Ar- beitsblätter „Vorha- ben und Ziele“, „Res- ourcen“, „So funktio- niert ein Zeitplan mit Aufgaben und Meilen- steinen“
10 Min.	Umsetzung I (Gruppenarbeit)	Aktion planen	... gestalten gemein- sam einen Plan für das weitere Vorgehen.	Arbeitsblatt Zeitplan und Meilensteine

5. Materialbeschreibung und Hinweise zur Umsetzung

Teil 1: SmartMemo

Vortrag

Zum Einstieg werden das Thema und der Ablauf der Unterrichtseinheit durch einen kurzen Lehrer-Vortrag vorgestellt. Dabei kann bereits jetzt erläutert werden, welchen Umfang mögliche Aktionen haben können und ob sie einzelne Personen, die ganze Klasse oder auch die ganze Schule betreffen sollen.

Spiele

Das SmartMemo zeigt unterschiedlichste Aspekte auf, wie man sein Smartphone schützen und die Lebensdauer verlängern kann und so zu mehr Nachhaltigkeit beiträgt. Es kann in verschiedenen Varianten gespielt werden: klassisch mit verdeckten Karten, mit offenen Wort-Karten oder als Bewegungs-Memo. Es lässt sich auch wie ein Quartett nutzen. Die Lehrkraft entscheidet sich für eine zur Gruppe passende Variante.

Material: Arbeitsblätter „Spielanleitung“ (verschiedene Spiel-Versionen) zum Austeilen

Teil 2: Eine Aktion planen

Im Anschluss an die Spielphase haben die Teilnehmenden die Aufgabe, über die Handlungsoptionen zu sprechen und sich für eine oder mehrere Maßnahmen zu entscheiden, die sie umsetzen möchten. Das können kleine Maßnahmen sein, die jede Person für sich realisieren kann, oder auch Aktionen, die gemeinsam mit der Lerngruppe oder der ganzen Schule umgesetzt werden, z.B.

- Smartphones aus den Schubladen holen zwecks Wiederaufbereitung und Recycling. Dann aber sorgsam vorher die Daten löschen.
- Das nächste Gerät vielleicht auf dem Zweitmarkt kaufen?
- über das Gelernte sprechen oder einen Artikel für die Schülerzeitung schreiben
- eine Handysammelaktion anstoßen etc.

Denkbar ist, dass die ganze Gruppe über die Vorschläge aus dem Spiel abstimmt oder, angeregt durch die Impulse des Memos, neue eigene Ideen entwickelt und sich auf eine gemeinsame Aktion einigt.

Erarbeitung I: Handlungsoptionen auswählen und vorstellen (Vortrag)

Wort-Bild-Buffer

Eine Möglichkeit zum Einstieg in die Planung einer Aktion ist eine Gruppenarbeit mit der Methode Wort-Bild-Buffer.

Hierzu werden Gruppen zu je drei bis vier Personen gebildet. Die Memo-Karten liegen offen auf einem Tisch. Alle Teilnehmenden (TN) wählen jeweils eine Bildkarte, die sie besonders anspricht. Anschließend suchen sie die passende Wortkarte und begeben sich mit ihren Karten in die Gruppen.

- **Variante 1:** Jede Person zieht blind eine Bildkarte und sucht anschließend die passende Wortkarte. Später setzen sich die TN in Gruppen entsprechend der gewählten Kategorien zusammen: Alle Gelben, alle Blauen, alle Orangenen... bilden jeweils eine Gruppe.
- **Variante 2:** Es werden so viele Gruppen gebildet, wie das Memo Kategorien hat. In jede Gruppe werden die Wort- und Bild-Karten einer Farb-Kategorie gegeben und offen auf den Gruppentisch gelegt. Jede Person entscheidet sich für ein Wort-Bild-Paar, mit dem er oder sie sich weiter beschäftigen möchte.

Bei größeren Gruppen können auch zwei TN das gleiche Paar bearbeiten. Die Gruppen können bewusst so zusammengesetzt werden, dass unterschiedliche Farbkategorien in den Gruppen bearbeitet werden.

Die Gruppe entscheidet gemeinsam, welche der besprochenen Handlungsvorschläge der ganzen Lerngruppe vorgestellt wird.

Die Präsentation kann in verschiedenen Formen erfolgen:

- klassisch als Referat vor der Gruppe
- an Stationen, die jeweils von einer Gruppe betreut werden: Die Klasse geht von Station zu Station. Die ganze Gruppe präsentiert gemeinsam ihr Ergebnis.
- im Gruppen-Puzzle: Nachdem in der ersten Gruppenphase die Präsentationen entwickelt wurden, werden die TN in neuen Gruppen zusammengesetzt. Dabei gibt es idealerweise genauso viele Gruppen, wie es TN pro Gruppe gibt. In den neuen Gruppen sollte je eine Person aus jeder der vorherigen Gruppen sein. Die TN präsentieren sich gegenseitig die Ergebnisse aus der Arbeit der ersten Gruppenphase.

Die Vorschläge werden auf Moderationskarten oder der Tafel gesammelt und anschließend diskutiert. Die Klasse entscheidet gemeinsam, welche Aktion(en) sie umsetzen möchte.

Die Lehrkraft entscheidet, ob und wie sie die Lerngruppe dadurch unterstützt, dass sie helfende Fragen in einem Unterrichtsgespräch aufwirft, diese schriftlich in die Lerngruppe gibt, ob Kleingruppen oder Partnerarbeit sinnvoll sind.

Material: Arbeitsblatt – „Fragen zu den Memo-Karten“, Arbeitsblatt – „Auf dem Weg zu einer Aktion“

Erarbeitung II: Eine Aktion nimmt Gestalt an

Nachdem die gemeinsame Aktion gewählt ist, wird es konkret: Eine oder mehrere Aktionen werden gemeinsam organisiert.

Um den Fortschritt der Planung zu dokumentieren und die Ergebnisse der Arbeitsschritte zu visualisieren, kann ein gemeinsames Plakat erstellt und in der Klasse aufgehängt werden. Dies bietet einen guten Gesprächseinstieg und zeigt, wie die Projekte vorankommen. Ergänzende Ideen der Klasse können jederzeit mit aufgenommen werden.

Material: Vorlage Plakat

Inwieweit bei der Wahl einer Aktion Rahmenbedingungen vorgegeben werden, entscheidet die Lehrkraft in Abhängigkeit von der Lerngruppe und den Möglichkeiten in der Schule (Beschränkung auf die Lerngruppe, Ausweitung auf den Jahrgang oder die ganze Schule, zeitlicher Umfang, fächerübergreifend etc.)

Denkbare größere Aktionen sind eine Infokampagne, eine Ausstellung, eine Handysammelaktion, der Besuch eines Repair-Cafés oder sogar die Gründung einer Schüler-Reparaturwerkstatt, oder auch die Entwicklung einer Petition. Vielleicht fallen den TN noch weitere mögliche Aktionen ein?

Aktionen lassen sich auch bündeln: So braucht beispielsweise eine Handysammelaktion einen Partner, der recherchiert werden muss. Das Thema „Löschen von persönlichen Daten, bevor das Gerät weggegeben wird“ muss gesondert betrachtet werden. Die Aktion muss beworben werden. Dazu bieten sich Artikel in der Schülerzeitung oder auf der Homepage an. Auch Werbeplakate können eine Option sein.

Material:

Arbeitsblatt „Die Aktion nimmt Gestalt an - Vorhaben und Ziele“

Arbeitsblatt „Die Aktion nimmt Gestalt an - Ressourcen“

Arbeitsblatt „Die Aktion nimmt Gestalt an - So funktioniert ein Zeitplan mit Aufgaben und Meilensteinen“

Arbeitsblatt „Die Aktion nimmt Gestalt an - Zeitplan und Meilensteine“

Dieses Material wurde erstellt von der Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein e. V. in Kooperation mit den Verbraucherzentralen Bayern, Hessen, Nordrhein-Westfalen und Saarland.

Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein e. V. | Hopfenstraße 29 | 24103 Kiel | E-Mail: info@vzsh.de

Stand: August 2025

Gefördert durch:



Bundesministerium
der Justiz und
für Verbraucherschutz

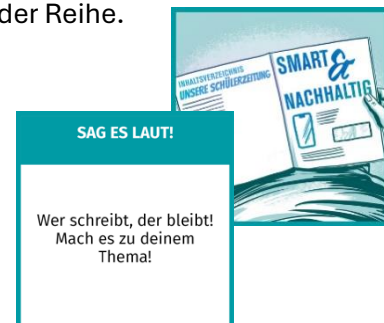
aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Anhang

Spielanleitung: Memo mit verdeckten Karten

Ziel des Spiels ist, die passenden Paare zu finden. Die richtigen Paare bestehen aus einer Bild-Karte und einer Text-Karte und haben immer die gleiche Farbe. Wer am Ende die meisten Paare hat, gewinnt.

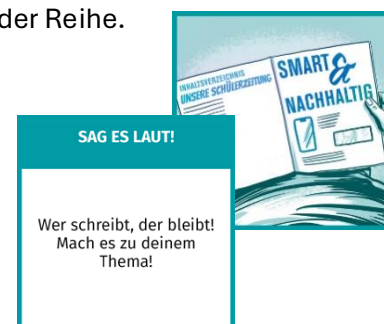
- Mischt alle Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch.
- Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt.
- Die Person, die dran ist, deckt jeweils zwei Karten auf. Sie liest Text-Karten laut vor.
- Wer ein Paar findet, darf es behalten und ist noch einmal an der Reihe.
- Wer kein Paar findet, verdeckt die Karten.
- Die nächste Person ist an der Reihe.



Spielanleitung: Memo mit verdeckten Karten

Ziel des Spiels ist, die passenden Paare zu finden. Die richtigen Paare bestehen aus einer Bild-Karte und einer Text-Karte und haben immer die gleiche Farbe. Wer am Ende die meisten Paare hat, gewinnt.

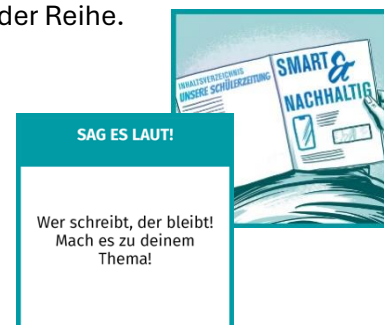
- Mischt alle Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch.
- Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt.
- Die Person, die dran ist, deckt jeweils zwei Karten auf. Sie liest Text-Karten laut vor.
- Wer ein Paar findet, darf es behalten und ist noch einmal an der Reihe.
- Wer kein Paar findet, verdeckt die Karten.
- Die nächste Person ist an der Reihe.



Spielanleitung: Memo mit offenen Wortkarten

Ziel des Spiels ist, die passenden Paare zu finden. Die richtigen Paare bestehen aus einer Bild-Karte und einer Text-Karte und haben immer die gleiche Farbe. Wer am Ende die meisten Paare hat, gewinnt.

- Mischt alle Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch.
- Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt.
- Die Person, die dran ist, deckt jeweils zwei Karten auf. Sie liest Text-Karten laut vor.
- Wer ein Paar findet, darf es behalten und ist noch einmal an der Reihe.
- Wer kein Paar findet, verdeckt die verdeckt die Bild-Karte. Text-Karten bleiben offen liegen.
- Die nächste Person ist an der Reihe.



Spielanleitung: Memo mit offenen Wortkarten

Ziel des Spiels ist, die passenden Paare zu finden. Die richtigen Paare bestehen aus einer Bild-Karte und einer Text-Karte und haben immer die gleiche Farbe. Wer am Ende die meisten Paare hat, gewinnt.

- Mischt alle Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch.
- Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt.
- Die Person, die dran ist, deckt jeweils zwei Karten auf. Sie liest Text-Karten laut vor.
- Wer ein Paar findet, darf es behalten und ist noch einmal an der Reihe.
- Wer kein Paar findet, verdeckt die verdeckt die Bild-Karte. Text-Karten bleiben offen liegen.
- Die nächste Person ist an der Reihe.



Spielanleitung: Bewegungs-Memo

Ziel des Spiels ist, die passenden Paare zu finden.

Richtige Paare haben immer auch die gleiche Farbe.

- Alle ziehen jeweils eine Memo-Karte und müssen die dazu passende Memo-Karte unter den anderen Mitspielern und Mitspielerinnen finden.
- Dazu bewegt ihr euch im Raum und sucht die Person. Zeigt euch dabei gegenseitig eure Karten und sprecht über das, was ihr auf den Karten seht.
- Wenn sich alle Paare gefunden haben, beschreibt jedes Paar kurz, was auf den Text- und Bildkarten dargestellt und beschrieben wird.

Beim Zuhören überlegt ihr euch, ob ihr mit den Vorschlägen auf den Karten etwas anfangen könnt.



Spielanleitung: Bewegungs-Memo

Ziel des Spiels ist, die passenden Paare zu finden.

Richtige Paare haben immer auch die gleiche Farbe.

- Alle ziehen jeweils eine Memo-Karte und müssen die dazu passende Memo-Karte unter den anderen Mitspielern und Mitspielerinnen finden.
- Dazu bewegt ihr euch im Raum und sucht die Person. Zeigt euch dabei gegenseitig eure Karten und sprecht über das, was ihr auf den Karten seht.
- Wenn sich alle Paare gefunden haben, beschreibt jedes Paar kurz, was auf den Text- und Bildkarten dargestellt und beschrieben wird.

Beim Zuhören überlegt ihr euch, ob ihr mit den Vorschlägen auf den Karten etwas anfangen könnt.

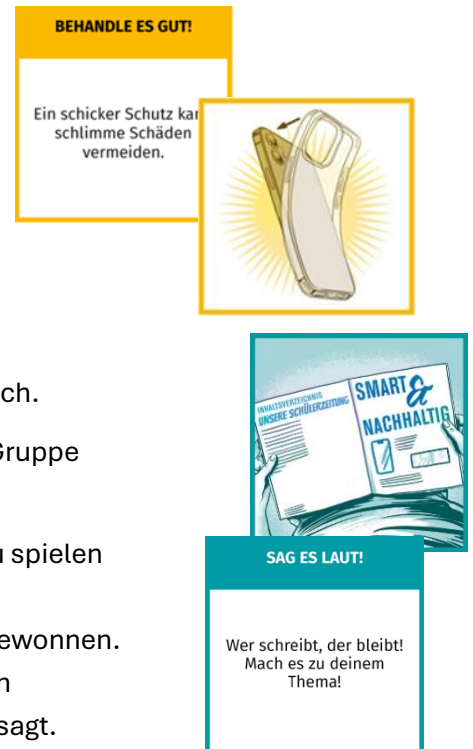


Spielanleitung: Memo-Wettbewerb

Ziel des Spiels ist, die passenden Paare zu finden.

Richtige Paare haben immer auch die gleiche Farbe.

- Eine Person (Spilleitung) spielt nicht mit und überwacht den Wettbewerb.
- Alle anderen bilden Gruppen von drei bis vier Personen.
- Ihr braucht so viele Memo-Spiele, wie ihr Gruppen seid. Jede Gruppe erhält ein vollständiges Memo-Spiel und legt die Karten verdeckt vor sich.
- Sobald die Spilleitung „Start“ sagt, dreht ihr die Karten um und jede Gruppe sortiert die Karten zu passenden Wort- und Bild-Paaren.
- Wenn eine Gruppe fertig ist, ruft sie deutlich „Stopp“. Alle hören auf zu spielen und fassen ihre Karten nicht mehr an. Die Spilleitung kontrolliert, ob alle Paare richtig zugeordnet sind. Ist das der Fall, hat die Gruppe gewonnen. Sind nicht alle Paare richtig zusammengesetzt, hat die Gruppe verloren und die anderen spielen weiter, sobald die Spilleitung erneut „Start“ sagt.



Spielanleitung: Memo-Wettbewerb

Ziel des Spiels ist, die passenden Paare zu finden.

Richtige Paare haben immer auch die gleiche Farbe.

- Eine Person (Spilleitung) spielt nicht mit und überwacht den Wettbewerb.
- Alle anderen bilden Gruppen von drei bis vier Personen.
- Ihr braucht so viele Memo-Spiele, wie ihr Gruppen seid. Jede Gruppe erhält ein vollständiges Memo-Spiel und legt die Karten verdeckt vor sich.
- Sobald die Spilleitung „Start“ sagt, dreht ihr die Karten um und jede Gruppe sortiert die Karten zu passenden Wort- und Bild-Paaren.
- Wenn eine Gruppe fertig ist, ruft sie deutlich „Stopp“. Alle hören auf zu spielen und fassen ihre Karten nicht mehr an. Die Spilleitung kontrolliert, ob alle Paare richtig zugeordnet sind. Ist das der Fall, hat die Gruppe gewonnen. Sind nicht alle Paare richtig zusammengesetzt, hat die Gruppe verloren und die anderen spielen weiter, sobald die Spilleitung erneut „Start“ sagt.



Fragen zu den Memo-Karten

Beantwortet die Fragen schriftlich in Stillarbeit.

Was sehe ich auf meinen Wort-Bild-Karten? Welcher Handlungsvorschlag wird gemacht?

Setze ich den Vorschlag schon um?

Wenn ich den Vorschlag umsetze, welche Folgen hätte das?
Welche Vorteile und Nachteile fallen mir dazu ein?
Was würde mir das bringen, wenn ich die Idee umsetze?

Kann ich das auf andere Produkte und Gegenstände aus meinem Alltag übertragen?
Welche Beispiele fallen mir dazu ein? Und was würde das bringen?

Was und wen brauche ich, um die Handlungsoption und meine Ideen dazu umzusetzen?

Was ist mir noch wichtig?

Auf dem Weg zu einer Aktion

- Findet euch in eurer Gruppe zusammen und **stellt euch gegenseitig eure Überlegungen zu den Handlungsvorschlägen auf euren Memo-Karten vor**. Stellt euch auch eure eigenen Ideen vor. Dabei dürfen die anderen Schüler nachfragen und eigene Überlegungen in das Gespräch einbringen.
- Entscheidet gemeinsam, **welche der besprochenen Handlungsvorschläge ihr der ganzen Klasse vorstellen möchtet**. Überlegt euch, ob der Handlungsvorschlag von einer Person alleine umgesetzt werden kann, oder ob er für einen Aktionstag oder eine Aktionswoche geeignet ist.
- **Präsentiert euer Ergebnis** der ganzen Klasse. Vereinbart dazu, wie die Präsentation aussehen soll und wer welche Aufgabe für die Präsentation übernimmt. Orientiert euch an den Fragen, die ihr bereits in der Stillarbeit beantwortet habt.

Auf dem Weg zu einer Aktion

- Findet euch in eurer Gruppe zusammen und **stellt euch gegenseitig eure Überlegungen zu den Handlungsvorschlägen auf euren Memo-Karten vor**. Stellt euch auch eure eigenen Ideen vor. Dabei dürfen die anderen Schüler nachfragen und eigene Überlegungen in das Gespräch einbringen.
- Entscheidet gemeinsam, **welche der besprochenen Handlungsvorschläge ihr der ganzen Klasse vorstellen möchtet**. Überlegt euch, ob der Handlungsvorschlag von einer Person alleine umgesetzt werden kann, oder ob er für einen Aktionstag oder eine Aktionswoche geeignet ist.
- **Präsentiert euer Ergebnis** der ganzen Klasse. Vereinbart dazu, wie die Präsentation aussehen soll und wer welche Aufgabe für die Präsentation übernimmt. Orientiert euch an den Fragen, die ihr bereits in der Stillarbeit beantwortet habt.

Die Aktion nimmt Gestalt an: Vorhaben und Ziele festlegen

Notiere, was ihr vorhabt und was ihr mit eurer Aktion erreichen möchtet.

Wie ist der (Arbeits-)Titel der Aktion?

Was ist unser Ziel? Was möchten wir mit der Aktion erreichen?

Wer ist unsere Zielgruppe? Wen möchten wir erreichen?

Wie möchten wir das machen?

Wie möchten wir über unsere Aktion berichten?

Die Aktion nimmt Gestalt an: Ressourcen

Bei der Planung einer Aktion ist ein wesentlicher Punkt, was oder wen man für die Vorbereitung und Umsetzung braucht. Dabei helfen euch folgende Fragen.

- Was brauchen wir, um die Aktion umsetzen zu können?
- Fehlt uns noch Wissen?
- Brauchen wir Technik, Räume, Experten?
- Wie viel Zeit haben wir? (Stunden pro Tag/Woche) etc.

Schaut euch die Idee für eure Aktion noch einmal an.

Was braucht ihr dafür, was habt ihr schon und was fehlt euch noch? Aspekte könnten sein: Wissen, Technik, Räume, Experten, Geld, Zeit (Stunden pro Tag/Woche/Monat).

Erstellt gemeinsam eine Übersicht. Diese Übersicht könnt ihr im Laufe der Planung noch vervollständigen. So könnte die Übersicht zum Beispiel aussehen:

[illegible]

Die Aktion nimmt Gestalt an: Beispiele für einen Zeitplan

So funktioniert ein Zeitplan mit Aufgaben und Meilensteinen:

Damit alles klappt und ihr die Übersicht nicht verliert, braucht ihr einen **Zeitplan mit Fristen und Meilensteinen**. Meilensteine sind Zwischenschritte, die erreicht werden müssen, damit eure Aktion Erfolg hat. Meilensteine teilen den Verlauf eures Vorhabens in Etappen mit Zwischenzielen auf. Das erleichtert eure Planung.

Wenn ihr eure Aufgaben regelmäßig mit dem Plan abgleicht, habt ihr immer den Fortschritt im Blick. Dann könnt ihr nachsteuern, wenn etwas anders läuft, als ursprünglich erwartet.

Was ist der Unterschied zwischen Meilenstein und Aufgabe?

Beispiel: Aktion „Ein Flohmarkt in der Schule“

Bis wann?	Meilenstein	Aufgaben	Wer?
15.3.	Termin und Ort ist gefunden	Mit Schulleitung sprechen	Marie, Samir
25.3.	Mitschüler sind informiert	Einen Aushang erstellen und aufhängen Einen Artikel für die Schülerzeitung und die Homepage der Schule schreiben Die Informationen für die Mitschüler auf geeigneten Kanälen veröffentlichen (festlegen, welche das sein können)	Marie, Julian
25.3.	Eltern sind eingeladen	Eine Einladung schreiben und verteilen	Samir, Kaja
10.4.	Nach dem Flohmarkt: Bericht ist veröffentlicht	Einen Artikel mit Bildern schreiben und über den erfolgreichen Flohmarkt berichten. (Urheberrechte und Recht am eigenen Bild berücksichtigen)	Julian, Mathilda, Kaja

Für diese Beispiel-Aktion gäbe es natürlich noch mehr Meilensteine und Aufgaben.

Die Aktion nimmt Gestalt an: Zeitplan für eure Aktion

Zeitplan und Meilensteine

Damit alles funktioniert und ihr die Übersicht nicht verliert, braucht ihr einen Zeitplan mit Fristen und Meilensteinen. Meilensteine sind Zwischenschritte, die erreicht werden müssen, damit eure Aktion Erfolg hat. Meilensteine teilen den Verlauf eures Vorhabens in Etappen mit Zwischenzielen auf. Das erleichtert eure Planung.

Wenn ihr eure Aufgaben regelmäßig mit dem Plan abgleicht, habt ihr immer den Fortschritt im Blick. Dann könnt ihr nachsteuern, wenn etwas anders läuft, als ursprünglich erwartet.

Um einen guten Zeitplan zu erstellen, helfen folgende Fragen:

- Was muss bis wann erledigt sein?
- Welche Zwischenschritte sind wichtig auf dem Weg zur Umsetzung der Aktion?
- Welche Meilensteine müssen erreicht werden?
- Welche Aufgaben stecken hinter den Meilensteinen?
- Wer übernimmt welche Verantwortung und welche Aufgabe?

Erstellt einen **groben Zeitplan**. Schaut euch danach die **Meilensteine** an und erstellt für die Meilensteine, wenn es nötig ist, noch einen eigenen Zeitplan und Aufgabenplan.

Markiert Im Zeitplan, wenn eine Aufgabe erledigt ist.

Bis wann?	Meilenstein	Aufgaben	Wer?