



Ökologische Akademie e.V.

Dokumentation
des
Workshops

**Projekttag/-wochen zur
nachhaltigen Ernährung
in und mit Schulen**

14. November 2011
9.30 – 17.15 Uhr
ÖBZ, München

Kooperationspartner

ANU Fachgruppe Schule + Nachhaltigkeit



Arbeitsgemeinschaft
NATUR- UND UMWELTBILDUNG
Landesverband Bayern e.V.



Programm

- 9.30 Uhr Ankommen mit Kaffee
- 10.00 Uhr Begrüßung, Zielsetzung und Vorstellung des Programms
Thomas Ködelpeter
- 10.15 Uhr Vorstellungsrunde
- 10.45 Uhr **BNE und nachhaltige Ernährung - Merkmale guter Praxis**
Impulsreferat mit Diskussion
Thomas Ködelpeter
- 11.25 Uhr **Planung einer Projektwoche**
Impulsreferat mit Diskussion
Alfred Bergmiller, Schulleiter der MS an der Cincinnati Straße, München
- 12.05 Uhr **Gute Beispiele aus der Praxis (parallele Angebote)**
- So isst der Mensch – Projekte mit HS/RS**
Katharina Fichtner, Ökologische Akademie e.V., Linden
- Klimafrühstück an Grundschulen**
Maria Schlumberger, Ökoprosjekt - MobilSpiel e.V., München
- Planspiel „Das globale Huhn“**
Thomas Ködelpeter, Ökologische Akademie e.V., Linden
- Der SimShop – Trainingsprogramm zum nachhaltigen Einkaufen**
Cornelia Metsätähti, Umweltschule Metsätähti, Turku, Finnland
- 12.50 Uhr *Mittagessen*
- 13.50 Uhr **Erstellung eines eigenen Angebots zur nachhaltigen Ernährung**
Einführung: Katharina Fichtner
- Übung in Kleingruppen
- 15.45 Uhr *Kaffeepause*
- 16.05 Uhr **Präsentation und Besprechung der Angebote**
- 16.45 Uhr **Rahmenbedingungen für die Kooperation mit Schulen in der Umweltbildungskampagne „Gscheit essen – mit Genuss und Verantwortung“**
Thomas Ködelpeter
- 17.15 Uhr Verabschiedung

Planung einer Projektwoche

Alfred Bergmiller

stellvertretender Schulleiter der Mittelschule an der Cincinnati-Straße, München

1. Die Projektwoche ist ein Produkt der langfristigen Schulentwicklung an unserer Schule

- Projektwochen sind Teil des Schulentwicklungsprozesses an unserer Schule und unterliegen somit einer ständigen Revision.
- Während einer Projektwoche arbeiten Schüler und Lehrer in jahrgangs- und klassenübergreifenden Projektgruppen.
- Das Projektwochenthema entwickelt sich aus dem Jahresthema der Schule.
- Die Projekte sollten ökologische, berufsorientierende, sozial-integrative Aspekte beinhalten.
- Die Lerngruppen sollten nicht größer als 20 Schüler sind und von 2 Experten betreut werden.
- Die Schüler müssen in die Vorplanung mit einbezogen werden.
- Externe Experten sind eine Bereicherung der Projektwoche und sind für Schüler wie Lehrer eine wichtige Erweiterung ihrer Lernmöglichkeiten.

2. Bei guter Vorbereitung kann fast nichts schief gehen

- Festlegung des Projektwochenthemas und des Zeitraumes zu Beginn des Schuljahres.
- Alle Kollegen müssen mit einbezogen werden.
- Planungsgruppe entwickelt Liste von möglichen und „unmöglichen“ Projektideen.
- Frühzeitige Festlegung bei Thematiken, die externe Experten erfordern.
- Frühzeitige realistische Einschätzung der Sach- und Personalkosten für die Projekte
- 6 Wochen vor Projektbeginn wählen Schüler „ihr“ Projekt anhand von Plakaten, die informativ und kreativ die Projekte vorstellen. Projektleiter werden nicht genannt.
- Einteilung der Schüler in Projektgruppen. Da jeder Schüler 3 Favoriten benennen muss, kommt kein Schüler in ein nicht gewünschtes Projekt.
- Je nach Projektthema 1 bis 2 Vorbereitungstreffen mit der Projektgruppe: Vorwissen und Erwartungen der Schüler, Detailplanung, Aufgabenverteilung, Teambildung-Spiele
- Raumbelungspläne für z.B. Lehrküche, Werkräume, Turnhalle, Computerräume
- Rechtzeitig um Werkzeuge und Material kümmern

3. Ablauf der Projektwoche

- Installation einer Auffanggruppe, für projektunwillige Schüler.
- 2 Koordination- und Informationstreffen der Projektleiter.
- Übersichtsplan, wer sich wo aufhält, ständig aktualisieren.
- Freie zeitliche Gestaltung, je nach Projekterfordernissen.
- Präsentation einplanen, wenn möglich auch für Eltern.

4. Zur Rolle externer Partner, z.B. Ökoprojekt Mobilspiel, HEI, Green City

- Einbeziehung in die Planung der Projektthemen, z.B. Einladung zu Lehrerkonferenzen, Erkundung der Arbeitsbedingungen an der Schule
- Frühzeitiges Arrangieren von Treffen schulischer und externer Projektleiter.
- Schule muss Frage der Aufsichtspflicht klären.
- Zusammenarbeit mit externen Partnern sollte langfristig angelegt sein.

5. Ohne Moos, nix los

- Personalkosten: Regierung von Oberbayern (vertiefte Berufsorientierung), Stiftungsmittel, z.B. Anstiftung, Europäische Mittel, z.B. Comenius
- Sachkosten: Schuletat, Mükos-Antrag zur Schulentwicklung, Elternbeirat, Etat der Schulsozialarbeit, freiwillige Leistungen z.B. des Gartenbaureferates usw.

So isst der Mensch – Ein Ernährungsprojekt in der Schule

Katharina Fichtner

- Zielgruppe:** Schüler ab 7. /8. Jahrgangsstufe
Erprobt mit Hauptschülern, Realschülern
und Jugendlichen des Freiwilligen Sozialen Jahrs.
- Lehrplan:** siehe http://mobilspiel.de/Oekoprojekt/pdf/Lehrplananalyse_2010.pdf
- Zeitbedarf:** Minimalversion: 1 Vormittag (8 – 13 Uhr) (Fingerfoodvariante), besser: 3 Tage
- Ziele:** Kennen lernen von verschiedene Aspekten von Ernährung: E-Nummern, Transport, Pestizid-Rückstände in Obst und Gemüse, Bio-Lebensmittel, Regionale Lebensmittel, Essen weltweit, gemeinsames Kochen als positives Erlebnis, Präsentation von Ergebnissen.
- Methoden:** Recherche vor Ort, Foto- und Literaturrecherche, Kleingruppenarbeit, Umfrage, Sortieren von Ergebnissen, Präsentation, gemeinsames Kochen bzw. Herstellen von gesundem Fingerfood.
Bei Dreitagesvariante: Teamübungen zur Herstellung von Arbeitsfähigkeit

Was sollte in der Vorbereitung geklärt werden?

- Zeitfaktor: Eintagesvariante (Aktion Fingerfood) oder Dreitagesvariante?
- Sind verschiedene Supermärkte in erreichbarer Nähe? Ist der Weg dorthin gefährlich?
- Aufsichtspflicht klären! Mindestens eine Lehrkraft muss mitgehen.
- Pausen: Sind die Schüler zur Pause zurück an der Schule? Falls nicht: Aufmerksam machen, dass sie an diesem Tag keine Gelegenheit zum Pausenverkauf haben!
- Sind die Schüler reif genug, dass sie teilweise unbeaufsichtigt in der Stadt sind?
- Ist Geld da zum Einkauf von Lebensmittel (bei Variante Fingerfood: ca. 5 € pro Kleingruppe = 25,-€ gesamt – bei Dreitagesvariante ca. 40 – 50 € für gemeinsames Kochen)
- Bei Dreitagesvariante: Schüler sollen ein Lebensmittel/ bzw. die Verpackung von Zuhause mitbringen (zur Recherche der E-Nummern)
- Bei Dreitagesvariante: Gibt es mind. 2 Räume für Kleingruppenarbeit? Eine Schulküche für's gemeinsame Kochen?
- Bei Fingerfoodvariante: Schneidebretter, Messer, Waschbecken, ein großer Teller pro Gruppe, Geschirrtücher, Wischtücher für de Tische evtl. Deko-Material ist die Minimalausstattung.
- Bei Dreitagesvariante: Wer wird zur Präsentation eingeladen? (Z.B. Lehrer, Eltern, Sponsor, Presse, Schulrat, andere Schüler,...)
- Lärmfaktor: Bei Projektarbeit in Kleingruppen ist es zunächst lauter in der Klasse als bei Frontalunterricht. Dies ist ein Weg zu selbständigem Lernen, keine Führungsschwäche! Bitte Lehrer darauf aufmerksam machen. Darauf achten, dass in benachbarten Klassenräumen in dieser Zeit keine Arbeiten geschrieben werden, die Ruhe erfordern
- Räumlichkeiten: Der Königsweg sind eigene Räume abseits des üblichen Klassenzimmers, z.B. die Räume der Nachmittagsbetreuung, falls vorhanden.

Ansprechpartnerin:

Katharina Fichtner
Ökologische Akademie e.V. Linden
Baiernrainer Weg 17
83623 Linden
Tel. 08027 / 1785
oekologische-akademie@gmx.de

Klimafrühstück an Grundschulen

Workshops und Projekte zur klimafreundlichen Ernährung von Ökoprojekt - MobilSpiel e.V. Maria Schlumberger

Im Mittelpunkt der Projekte steht das Ausprobieren von nachhaltigen Ernährungsstilen, wie z.B. die Zubereitung eines klimafreundlichen Snacks. Themen und Inhalte werden anschaulich und kindgerecht durch vielfältige Methoden vermittelt. Von großer Bedeutung ist die gemeinsame Entwicklung von Handlungsalternativen, die Präsentation der Ergebnisse und Motivation der MitschülerInnen.

Zielgruppe:

Die Methoden eignen sich für Grundschul Kinder der Jahrgangsstufen 3 und 4 und für SchülerInnen der 5. Klassen.

Zeitbedarf:

Ein Workshop mit inhaltlichem Einstieg, Spielen und der Zubereitung eines klimafreundlichen Frühstücks-Snacks benötigt ca. 2,5 Stunden.

Lehrplanbezug:

Eine Übersicht über die Einbettung der Themen Klima und Ernährung steht auf unserer Methoden-Website www.praxis-umweltbildung.de

>> Klima >> Schulprojekt 3./4. >> Lehrplanbezug

>> Ernährung >> Hintergrund >> Lehrplanbezug

Ziele:

- Die Kinder erkennen, dass sich nachhaltige Ernährung positiv auf das Klima auswirken kann.
- Die Kinder erfahren, welche Lebensmittel sich in welcher Weise und aus welchen Gründen auf das Klima auswirken.
- Die Kinder entwickeln Handlungskompetenzen im Umgang mit Nahrungsmitteln.
- Die Kinder kennen klimafreundliche Handlungsalternativen und wenden diese an.
- Die Kinder trainieren ihre sozialen Fähigkeiten, insbesondere Teamfähigkeit.
- Die Kinder produzieren in Gruppenarbeit eine klimafreundliche Zwischenmahlzeit

Methoden:

- Vorlesegeschichten und Gesprächskreise
- Kreative Umsetzung von Inhalten in Form von Collagen, Plakaten, Werbeslogans
- Zubereitung von klimafreundlichen Frühstücks-Snacks wie z.B. Knuspermüsli mit Joghurt und Früchten, Brote mit Butter und Gemüsedeko oder Brotaufstriche
- Spiele wie z.B. zu globalen und lokalen Bezügen von Produkten

Ansprechpartnerin

Maria Schlumberger
Ökoprojekt - MobilSpiel e.V.
Welserstraße 23
81373 München
089/7696025
maria.schlumberger@mobilspiel.de
www.mobilspiel.de/oekoprojekt

Planspiel: Das Globale Huhn

Thomas Ködelpeter

Im Planspiel „Das Globale Huhn“ erhalten die TeilnehmerInnen durch zwei miteinander verschränkte Praxissituationen in Deutschland und in Kamerun einen realistischen, praxisbezogenen Einblick in den Zusammenhang zwischen Ernährungsstilen in den Industrieländern, Produktionsinteressen und deren Auswirkungen auf lokale und globale Lebens- und Arbeitssituationen. Das Spiel ermöglicht einerseits eigene Entscheidungen zu treffen und die Konsequenzen dieses Handelns zu erfahren und andererseits - in der Auswertung- die eingenommenen Rollen und praktizierten Handlungsweisen, die Vor- und Nachteile persönlicher Entscheidungen zu diskutieren.

Planspiele eignen sich in schulischer und außerschulischer BNE-Arbeit in besonderer Weise um die Aneignung folgender Kompetenzen zu fördern:

- Selbstständigkeit
- Bereitschaft zur Verantwortungsübernahme
- Kreativität
- Flexibilität
- Methodenbeherrschung
- Kommunikationsfähigkeit und Bereitschaft zur Kooperation
- Vernetztes Denken
- Reflexion von Lebensstilen (Ernährungsstilen)
- Empathie

In dem sich TeilnehmerInnen handelnd auf Entscheidungs- und Konfliktsituationen einlassen, entstehen Erlebnisse und Erfahrungen über Rollen, Interessen, Macht und über komplexe Zusammenhänge, die im Anschluss an die Spielphase unmittelbar reflektiert werden können. Das Planspiel zum „Globalen Huhn“ motiviert TeilnehmerInnen sich mit dem Zusammenhang von Ernährungsstilen, industriell betriebener Geflügelmast und -verarbeitung in Deutschland und den Folgen des Exports in Deutschland nicht verwertbarer Hähnchen und Geflügelreste nach Kamerun auseinanderzusetzen.

Das spielerische Einnehmen und Interagieren in divergenten Rollen ermöglicht Differenz-erfahrungen und verknüpft im Spiel die soziale, ökologische und ökonomische Entwicklung in Deutschland mit der sozialen, wirtschaftlichen und politischen Situation in Kamerun.

Über diese Erfahrungen hinaus lernen die TeilnehmerInnen eine Methode kennen, wie Wissen spielerisch vermittelt und gelernt wird. Durch das Verhandeln üben sie sich in Kommunikation und kooperatives Verhalten ein. Da im Spiel auftretenden Kontroversen diskutiert werden, unterstützt die Planspielmethode auch die Durchsetzungsfähigkeit, die Toleranz und Kritikfähigkeit sowie die Einübung in systemisches Denken.

Mit Klippert (2002,20) kann man das **Planspiel** beschreiben als **„eine relativ offene politische oder ökonomische -sowie ökologische Problemsituation, die pädagogisch-didaktisch vereinfacht ist und nach einer irgendwie gearteten Lösung verlangt“**. In den Interaktionen aller Beteiligten werden Lösungsmöglichkeiten entwickelt und in die spielerische Auseinandersetzung eingebracht. Eine relative freie Ziel- und Zeitvorgabe sollte dem Planspiel zugrundeliegen. Planspiele setzen auf die freiwillige, kreative Mitwirkung der Teilnehmenden.

Zur **Organisation** des Planspiels gehören

- eine Fallstudie, in der die Problemsituation Deutschland und Kamerun geschildert wird
- Erläuterungen zum Spielverlauf
- Rollenkarten, durch die den Teilnehmenden spezifische Rollen übertragen werden
- Ereigniskarten, die als Impulskarten von der Spielleitung an die Teilnehmenden gereicht werden
- Arbeitsmittel und Hintergrundinformationen

Sieben Phasen kennzeichnen den **Ablauf** des Planspiels:

1. Spieleinführung
2. Informations- und Lesephase
3. Meinungsbildung und Strategieplanung
4. Interaktion zwischen den Gruppen
5. Vorbereitung des Plenums
6. Durchführung des Plenums
7. Spielauswertung

Spielsituationen

Spielsituation 1. Ein Protestplakat wird entworfen

Der Entwicklungshelfer Franz Geduldig entwirft gemeinsam mit Margret Nkume, einer Geflügelzüchterin aus Kamerun - im Rahmen der Selbsthilfebewegung ACDIC - ein Plakat gegen die billigen Import-Hähnchen aus Europa, die „Hähnchen des Todes“.

Spielsituation 2. Ernährungsstile prallen aufeinander

Mutter und Tochter Müller streiten über das gemeinsame Sonntagsessen (Huhn im Römertopf), die Tochter will nur noch leichte Kost (Hähnchenbrust).

Spielsituation 3. Verkaufsgespräch in der Metzgerei

Mutter Müller verhandelt mit ihrem Dorf-Metzger Halbauer über Hähnchenbrüste und Hähnchenschenkel anstelle des seit Jahren bei ihm gekauften ganzen Huhns.

Spielsituation 4. Öffentliche Veranstaltung

In einer von Glatt (Bauernverband) moderierten öffentlichen Veranstaltung des Bauernverbands stellt Vertriebsleiter Wirbel (Firma Rasenhof AG) die geplante große Geflügelschlachthanlage in der Nähe von Landshut (Niederbayern) vor und bietet Bauern gesicherte Einkommen als Geflügelmäster an. An der Veranstaltung nehmen auch Kritiker teil.

Zeitdauer: 3 - 4 Stunden

Teilnehmergröße: 12- 20 TeilnehmerInnen

Zielgruppen: Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene

Literaturliste zum Planspiel „Das globale Huhn“

Zur Planspiel-Methode

- Klippert, Heinz (2002): Planspiele – Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen lernen in Gruppen, Beltz Verlag, Weinheim und Basel, 4. Aufl.
- Reich, K. (Hg.): Planspiel in: Methodenpool, in URL: <http://methodenpool.uni-koeln.de>

Zur nachhaltigen Ernährung

- Empacher, Claudia (2003): Was kommt auf den Teller? Lebensstile und nachhaltige Ernährung. Beitrag auf dem 6. aid-Forum am 27.5.2003 in Bonn: „Nachhaltig ackern und essen - Praxisfähige Modelle für Ernährung und Landwirtschaft
- Karl v. Koerber: Was ist Nachhaltige Ernährung bzw. Ernährungsökologie? Download unter: <http://bfeoe.de/wzw/wasist/index.shtml>, Zugriff: 22.09.2010

Klima, Ernährung und Ökologischer Fußabdruck

- K.v. Koerber/J. Kretschmer/S. Prinz/ E. Dasch(2009): Globale Nahrungssicherung für eine wachsende Weltbevölkerung – Flächenbedarf und Klimarelevanz sich wandelnder Ernährungsgewohnheiten, Birkhäuser Verlag
- Greenpeace: Footprint. Der ökologische Fußabdruck Deutschlands, Hamburg 2008
- Greenpeace: Wir essen Amazonien auf. Zusammenfassung des Greenpeace-Reports „Eating up the Amazon“, Hamburg 2006

Zum Konflikt um den Geflügelschlachthof

- Billige Hähnchen. Die Machenschaften der Mäster, unter: <http://frontal21.zdf.de/ZDFde/druckansicht/7/o,6911,809341...> (Zugriff: 27.10.2010)
- Erbitterte Proteste gegen Europas größten Geflügelschlachthof in der Lüneburger Heide, unter: <http://www.umweltruf.de/ticker/news3.php3?nummer=1295> (Zugriff: 27.10.2010)

Zum Huhn in Kamerun

- Francisco Mari/Rudolf Buntzel (2007): Das globale Huhn. Hühnerbrust und Chicken Wings – Wer isst den Rest?, Brandes & Apsel Verlag, Frankfurt/Main
- Francisco J. Mari: Das Fleisch der Postmoderne – Geflügel, in: Haushalt/Bildung, Nr. 2, 2008
- Brot für die Welt, Hühnerfleisch, 7 Kampagnenblätter, Stuttgart 2008
- keine chicken schicken. Wie Hühnerfleisch aus Europa Kleinbauern in Westafrika ruiniert und eine starke Bürgerbewegung in Kamerun sich erfolgreich wehrt, Evangelischer Entwicklungsdienst e.V. (EED) und ACDIC, Bonn 2006

Ansprechpartner:

Thomas Ködelpeter
Ökologische Akademie e.V. Linden
Baiernrainer Weg 17
83623 Linden
Tel.: 08027 / 1785
Mail: oekologische-akademie@gmx.de
| www.oeko-akademie.de

Der SimShop – Trainingsprogramm zum nachhaltigen Einkaufen Cornelia Metsätähthi, Umweltschule Metsätähti, Turku, Finnland

Der SimShop Shopping Simulator stellt ein Hilfsmittel für alle diejenigen dar, die sich mit dem Thema nachhaltiger Konsum beschäftigen. Man legt bisher das Hauptaugenmerk auf die Verpackung. Die Produkte selbst haben aber eine viel größere Auswirkung auf den Verbrauch der Naturressourcen und der Kohlendioxyd Emissionen.

1		2	
73		10	
Anna, Lisa und Peter		Maria, Jimmy und Michael	
1 x Rindfleisch 1 kg	46,2 kg	1 x Lachs 1 kg	7,5 kg
Naturressourcen	17 kg	Naturressourcen	1,3 kg
Kohlendioxyd Emissionen	0,3 kg	Naturressourcen Verpackung	0,3 kg
Naturressourcen Verpackung			
2 x Reis im Beutel 4x 125g	11,2 kg	1 x Gerstegraupen 1 kg	2 kg
Naturressourcen	10 kg	Naturressourcen	1,5 kg
Kohlendioxyd Emissionen	0,8 kg	Naturressourcen Verpackung	0,2 kg
Naturressourcen Verpackung			
15 x Saft , 2 dl-Einwegpackung	15,6 kg	1 x Saftkonzentrat aus Beeren 0,5 l	0,9 kg
Naturressourcen	4,5 kg	Naturressourcen	0,1 kg
Kohlendioxyd Emissionen	1,2 kg	Naturressourcen Verpackung	0,2 kg
Naturressourcen Verpackung			
TOTAL		TOTAL	
Naturressourcen	73 kg	Naturressourcen	10,4 kg
Kohlendioxyd Emissionen	31,5 kg	Kohlendioxyd Emissionen	2,9 kg
Naturressourcen Verpackung	2,3 kg	Naturressourcen Verpackung	0,7 kg

Das SimShop Programm ermöglicht einen Vergleich zwischen verschiedenen Warenkörben und ihren Umweltwirkungen. Die Teilnehmer werden in zwei oder mehrere Teams eingeteilt. Jedes Team wählt die Produkte nach Vorgabe aus. Die/der Umweltpädago/in kann je nach Wunsch sein/ihr eigenes virtuelles Geschäft mit Produkten und Umweltwerten gestalten. Welche Umweltwerte betrachtet werden, kann man auch selbst bestimmen: der Verbrauch an Naturressourcen, die Kohlendioxyd- Emissionen oder die Menge des Verpackungsmülls.

The screenshot shows the SimShop interface. On the left is a grid of product cards with images and names: Rindfleisch 1 kg, Schweinefleisch 1 kg, Sojagranulat 1 kg, Lachs 1 kg, 2 x Reis im Beutel 4x 125g, Selbst gefangener Fisch 1 kg, Kartoffeln 1 kg, 15 x Saft, 2 dl-Einwegpackung, Reis im Beutel 4x 125g, and Nudeln 1 kg. On the right is a summary table for 'Kohlendioxyd Emissionen'.

Kohlendioxyd Emissionen:			
31,5 kg ist so viel, als wenn Sie mit dem Auto 173,3 kilometer fahren würden.			
	73 kg	x 7	
Emissionen	31,5 kg	x 10.9	
Verpackung	2,3 kg	x 3.1	

Below the table are two skull icons on a green background, and a row for 'Naturressourcen Verpackung' with values 1,2 kg and Naturressourcen Verpackung.

SimShop kann auch als Kassensystem benutzt werden, wenn man für die Übungen ein Geschäft mit realen Produkten aufbaut.

Das SimShop Programm kann die Umweltwerte eines Einkaufes mit existierenden Konzepten vergleichen und sie zur Veranschaulichung in Ziffern anzeigen, zum Beispiel: ein Verbrauch von 31 kg Kohlendioxyd entspricht 173 km Autofahren.

Weitere Informationen unter: www.simshop.fi

Ergebnisse der Arbeitsgruppen

1. Projektidee **Apfelkreislauf**

Zielgruppen KITAs und Grundschulen

Inhalte Apfel in der (Kultur-) Geschichte
(Ursprung/Herkunft, „Mystik“, „Reichsapfel“)
Kultivierung von Apfelsorten in der Region
(Streuobstwiesen/Kulturland, Vielfalt/Sorten,
Bienen und Naturgehölze < - Lebensraum für Fauna & Flora
Obstplantagen
(großflächiger, industrieller Anbau, weniger Sorten,
Auswirkungen auf den Lebensraum)

Methoden

- „Sinnlich“: Riechen, Schauen, Schmecken, Fühlen (Baum und Frucht)
- Verkostung im Vergleich (alte und konventionelle Sorten)
- Verarbeitung: Apfelmus, Saft pressen, Verbacken, Apfel/-früchtete und Kräuter
- Konservieren: Dörrobst, Marmelade + Gelee, Kompott, Einwecken
- Geschichten, Gedichte, Spiele
- „Bäumchen aus dem Kern ziehen“

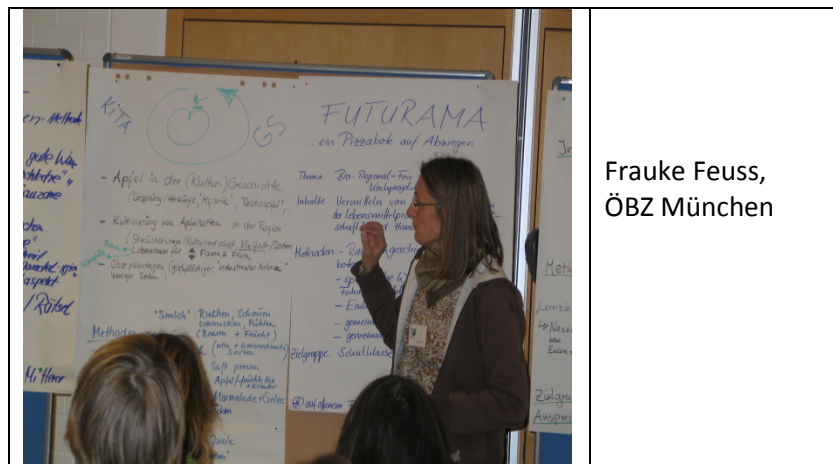
Gesundheitsaspekt

- „One apple a day, ... (Vitamine, Spurenelemente)
- Altes „Hausmittel“: geriebener Apfel
- Pektin (natürliches Geliermittel)

Kooperation

- Landschaftspflegeverband, LBV, BN, NABU
- OGV/Gartenbauvereine, Baumschulen
- Imker

Ansprechpartnerin



Frauke Feuss,
ÖBZ München

2. Projektidee

Frühstück - saisonal - regional - gesund

Zielgruppen

3. und 4. Klasse

Inhalte

- Transportwege veranschaulichen
- Saisonbezug herstellen
- Ökobilanz tierische/pflanzliche Lebensmittel
- Gesundheitsaspekt

Methoden

- Aktive Zuordnung
Früchte (Entfernung)
- Herstellung des Frühstückes an Stationen
(Nüsse knacken; Butter herstellen, Haferflocken quetschen, Früchte schneiden, selbst Fruchjogurt anmischen)
- Visualisierung Zuckeranteil mittels Würfelzucker

Lernziele/Kontrolle

Naseweis-Spiel bzw. Eulen und Krähen-Spiel



Präsentation

Renate Schwäricke,
U.N.K.E./Grünes
Klassenzimmer,
Scheyarn

3. Projektidee

Einkaufskrimi

Idee:

Kindern lernen an Stationen(-methode)

Zielgruppe

3 - 6 Klasse

Einkaufsareale schaffen

- > „gute“ Ware
- > „schlechte“ Ware
- > Grauzone

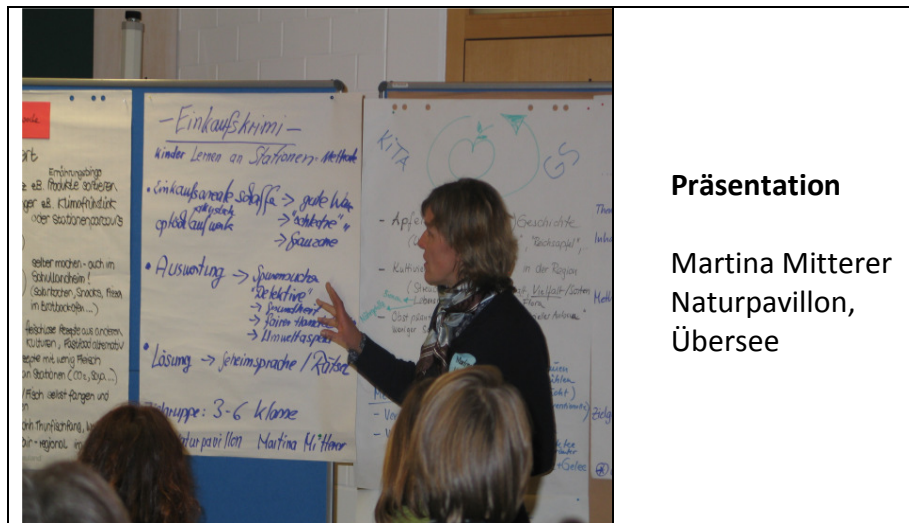
Auswertung

- Spurensucher „Detektive“
- > Gesundheit
- > fairer Handel
- > Umweltaspekte

Lösung

-> Geheimsprache/Rätsel

Ansprechpartnerin



Präsentation

Martina Mitterer
Naturpavillon,
Übersee

4. Projektidee

Projektwoche

Modulorientierte Projektwoche

Einstieg

Ernährungsbingo
Kurzer Einstieg: z.B. Produkte sortieren
Längerer Einstieg: z.B. Klimafrühstück oder Stationen-Parcours

Erzeugerausflug

Kochen/Essen in anderen Ländern

Selber machen – auch im Schullandheim!
(Solarkochen, Snacks, Pizza im Brotbackofen...)

Fleischkonsum

fleischlose Rezepte aus anderen Kulturen, Fastfood alternativ,
alte Rezepte mit wenig Fleisch;
Lernen an Stationen (CO₂, Soya...),
Fleisch/Fisch selbst fangen und zubereiten,
Film (z.B. nachhaltiger Thunfischfang, we feed the world u.a.)

Recherche-Tag

bio – fair – regional im Umfeld

Auswertungstag

Präsentation

Ansprechpartnerin



Präsentation

Kathrin
Lichtenauer,
LBV Bad –Tölz-
Wolfratshausen

5. Projektidee

Gesundes Fastfood

Zielgruppe

Schulklassen ab 3. Kl.

Ablauf

- **Lieblingsessen**
- **Zuordnung/ Landkarte**
- **Arbeitsgruppe Produktionsketten**
- **Geschmackstests**
z.B. Biokäse vs. Scheibletten
mit Analyse der Inhaltsstoffe
- **Der gesunde Burger**
regional-saisonal-bio
Energievergleich (CO₂-Verbrauch)
- **„Wertvoll“**
für mich
für die Erde

Ansprechpartnerin

Gudrun Mahlmann

6. Projektidee **Essen ohne Einzukaufen oder zurück zu den Wurzeln**

Grundgedanke nachhaltig – regional – saisonal – bio -> Wildpflanzen-Essen

Zielgruppe 3 – 6. Klasse

Zeit ca. 4 Stunden

Aufbau

Methoden

Inhalt/Fragen

1. Szenario
Frage-Runde

Was wäre wenn...? /Was würdest Du essen?
- Gras? -> Getreide
- Blätter ?
- Holz ?

2. Kräuter-Weg

4 – 6 Pflanze mit allen Sinnen entdecken
-> nicht schmecken Kennen lernen

3. Kamera-Spiel

Wahrnehmung schärfen
Worte für Pflanzenteile finden

4. Sammeln/Vorbereiten

- Kräuter zum Sammelplatz
- Wald-/Wiesenrestaurant einrichten
- Was wäre wenn...? Geschirr/Topf


5. Kochen/Essen

- Getränk
- kaltes/warmes Essen
- Was wäre wenn...? Teller/Besteck/Teller

6. Abschluss

Feedback / Ideen

Ansprechpartnerin

	<p>Präsentation</p> <p>Annekatriin Böhner, Erlangen</p>
--	--