

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

Übungen und Auflockerungen im Unterricht



Elisabeth Finotti
Forschungsgruppe Ökoeffizienz der HBLFA Raumberg-Gumpenstein
Irdning-Donnersbachtal, März 2024

Übersicht

- I. Preis und Wert
- II. Wie werden Werte kommuniziert?
- III. Die 3 Dimensionen der Nachhaltigkeit – Wordclouds
- IV. FarmLife – Tactics: ein Rollenspiel

HBLFA
Raumberg-Gumpenstein
Landwirtschaft

I. Preis und Wert

Worum geht's?

- Was ist der Preis verschiedener Dinge?
- Was ist ihr (individueller) Wert?

Materialien:

- 34 Kärtchen mit Aufgaben zu Preis und Nutzen (Wert)

Ablauf :

- Kurze Bearbeitung der Aufgaben auf den Kärtchen (zu zweit oder einzeln)
- Danach erfolgt die Diskussion in der Klasse

Ziel / Ergebnis: Die SchülerInnen sollen besser verstehen,

- ✓ wie sich der Wert eines Produktes von dessen Preis unterscheiden kann und
- ✓ dass dies die Grundlage für das Erzielen einer hohen Wertschöpfung für lw. Lebensmittel am Markt ist.

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

3

1 Liter Trinkwasser



Deine Aufgabe:

- 1) Schätze den Marktpreis deines Begriffes ab!
- 2) Bewerte DEINEN Nutzen, den du davon ziehen kannst!

HBLFA
Raumberg-Gumpenstein
Landwirtschaft

Eine Einrichtung des Bundesministeriums für
Land- und Forstwirtschaft, Regionen und
Wasserwirtschaft

Preis und Wert - Kärtchen

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

4

II. Wie werden Werte kommuniziert? (1)

Worum geht's?

- Was ist auf einer Milchpackung zu lesen?

Welche Informationen, Botschaften und Werte, Angaben zu Inhaltsstoffen, Nährwert, Bildsprache, verschiedene Logos, Labels und Kennzeichen, Markenzeichen, Produktionscodes, etc.

Oft sind auch Informationen zur Nachhaltigkeit enthalten: zur Biodiversität, zum Tierwohl oder zur Produktion auf Familienbetrieben

Materialien

- Viele verschiedene leere Milchpackungen, mit Literpreis beschriftet
- 3 Blatt A4-Papier in 3 verschiedenen Farben beschriftet mit „hochwertig“, „mittelwertig“, „geringwertig“

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit



Wie werden Werte kommuniziert? (2)

Ablauf

- Die SchülerInnen diskutieren in Gruppen, was sie auf den Päckchen sehen
- Sie schätzen den Wert ein und stellen die Päckchen auf das entsprechende Papier
- Diskussion in der Gruppe: Worin liegt die Wertschätzung für die Milch?

Ziel / Ergebnis

- ✓ Die SchülerInnen sollen besser verstehen, wie sich der Wert eines Produktes von dessen Preis unterscheiden kann.
- ✓ Wie kann mit einem Produkt Wertschätzung und Wertschöpfung erzielt werden?
- ✓ Unterscheiden von Informationen / Kennzeichnungen und Werbebotschaften

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit





III. Die 3 Dimensionen der Nachhaltigkeit (1)

Worum geht's?

- Erklärung der drei Säulen der Nachhaltigkeit (Ökologie – Ökonomie – Soziales)
- Welche Punkte sind am landwirtschaftlichen Betrieb von Bedeutung und wie hängen sie zusammen (ökologisch, ökonomisch, sozial)?

Materialien

- 6 Fragen pro Nachhaltigkeitsdimension auf kleinen Zettelchen (in 3 versch. Farben für die 3 Bereiche) – Fragen lt. Anleitung (bzw. verfügbar auf der Lernplattform der Hochschule f. Agrar- u. Umweltpädagogik bei den Kursbereichen)
- ODER: 3 Würfel mit Einstecktaschen für jeweils 6 Fragen einer Dimension
- 1 Laptop, Flip-Chart oder Tafel zum Mitnotieren der Begriffe

6 Fragen pro Nachhaltigkeitsdimension

Hier sind die Fragen für 3 Würfel

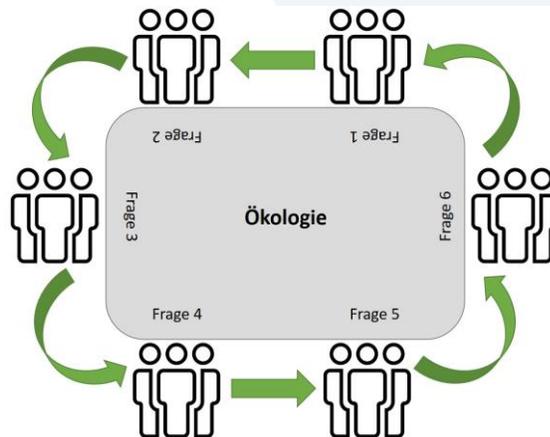


Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

9

Die 3 Dimensionen der Nachhaltigkeit (2)

Möglicher Ablauf: Die 6 Fragen für eine Dimension werden z.B. auf 1 Tisch aufgelegt. Die Fragen werden reihum möglichst rasch beantwortet (Nennung 1 Begriffes). Nach einer Runde wechseln die SchülerInnen zur nächsten Frage, usw. Die Lehrkraft notiert die Antworten mit.



Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

10

Die 3 Dimensionen der Nachhaltigkeit (3)

Möglicher Ablauf MIT Würfeln

- SchülerInnen werfen sich den 1. Würfel (Ökologie) zu; wer den Würfel fängt, nennt spontan 1 Begriff zu der jeweiligen Frage – bis ca. 30-40 Begriffe genannt wurden.
- Die Lehrkraft notiert die Begriffe in eine Liste (Excel empfohlen) am Laptop .
- Danach kommen der 2. (Ökonomie) und der 3. Würfel (Soziales) an die Reihe
- Aus den Begriffen werden drei Word-Clouds erstellt (www.wordart.com).

Ziel / Ergebnis

- ✓ Die SchülerInnen sollen die verschiedenen Aspekte der drei Dimensionen der Nachhaltigkeit besser kennenlernen
- ✓ Sie sollen die Dimensionen für den (eigenen) landwirtschaftlichen Betrieb und deren Zusammenhänge durchdenken
- ✓ Die Word-Clouds können am Ende in der Klasse aufgehängt werden und später wieder im Unterricht verwendet werden.

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

11

www.wordart.com → aus den Begriffen für jede Dimension der Nachhaltigkeit eine Word-Cloud erstellen

Bsp.: ÖKOLOGIE



Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

12

HBLFA
Raumberg-Gumpenstein
Landwirtschaft

Eine Einrichtung des Bundesministeriums für
Land- und Forstwirtschaft, Regionen und
Wasserwirtschaft



Die 3 Dimensionen der Nachhaltigkeit

Ökologie

Ökonomie

Soziales



Wie hängen die drei Dimensionen zusammen?

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

13

IV. FarmLife-Tactics – ein Denk- und Rollenspiel



Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

14

FarmLife-Tactics – ein Denk- und Rollenspiel

Materialien

- Spielbrett und Spielmaterial lt. eigener Spielanleitung (Spielgeld, Aktionskärtchen...)

Ablauf des Spiels (siehe detaillierte Spielanleitung)

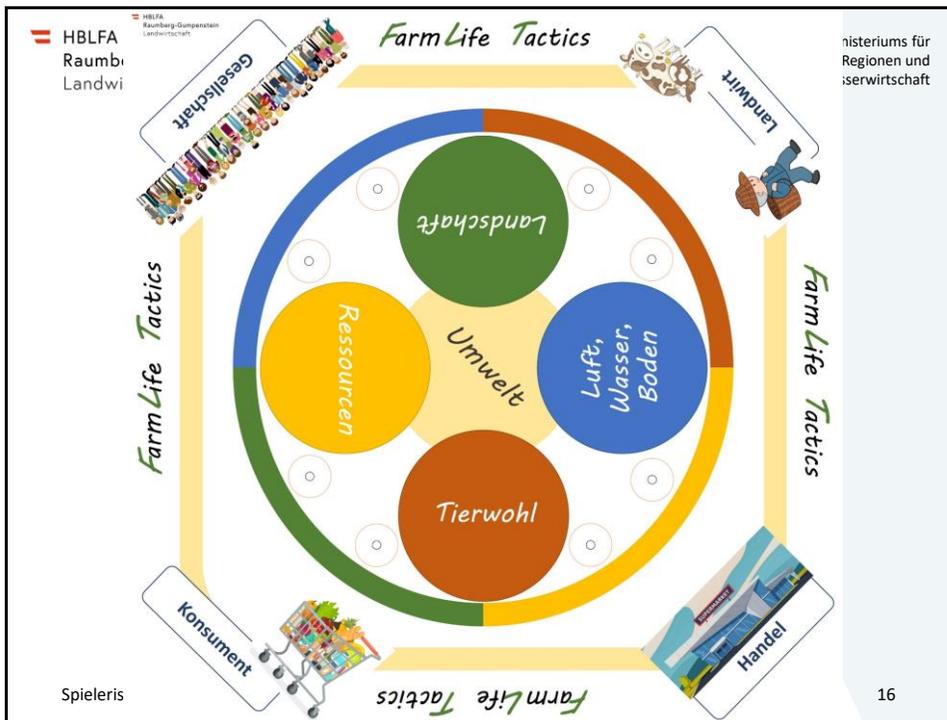
- Die Klasse wird auf 4 Gruppen aufgeteilt (Landwirt-Handel-Konsument-Gesellschaft)
- Die Spielkarten enthalten die Anweisungen und legen den Spielablauf fest

Ziel / Ergebnis

- ✓ Ziel des Spiels ist v. a. die Diskussion rund um das Wechselspiel von Umwelt, Ressourcen, Tierwohl und betriebswirtschaftlichen Zielen
- ✓ Sieger des Spiels ist, wer (1) bei den Umweltwirkungen besser wird und dabei (2) möglichst auch Geld hinzugewinnt (Vorrangig ist jedoch die Diskussion.).

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

15



FarmLife-Tactics – ein Denk- und Rollenspiel

Spielanleitung

Spielerischer Zugang zum Thema Nachhaltigkeit

17

