

KEINE LEBENSMITTELVERSCHWENDUNG

SCHLÜSSELZIELE

1. **Bewusstsein für Nahrungsmittelabfälle, den Welthunger und die damit verbundenen Probleme schaffen**
2. **Inspiration zur Achtsamkeit beim Essen/Produktkonsum**

EINFÜHRUNG

Diese Aktivität zielt darauf ab, das Bewusstsein für Lebensmittelkonsum, effiziente Ressourcennutzung und Recycling durch Spiele und Szenarien zu schärfen. Darüber hinaus lernen die Schülerinnen und Schüler auch über das Recycling von Abfällen. In diesen Szenarien versammelte sich eine Gruppe von Freunden zu einer Party zu Hause. Mit dem Ziel, das Essen im Kühlschrank wegzuräumen, muss alles weg. Doch die Herausforderungen warten noch, was werden sie mit den Resten machen? Welche Maßnahmen werden sie ergreifen, um den von ihnen verursachten Abfall zu minimieren?

LEITENDE FRAGEN

Werden Lebensmittel in Ihrem Haushalt manchmal verschwendet? Glauben Sie, dass dies häufig vorkommt, passiert es auch in anderen Haushalten, wie etwa in Restaurants, auf Märkten? Warum ist dies ein Thema?

MATERIALIEN

Zutatenkarten (siehe Vorlage)



VERBINDUNG ZU SDGS



THEMEN

ÖKOLOGIE **RECYCLING VON ABFÄLLEN**

VERKNÜPFUNGEN

SDG 11

SCHLÜSSELWÖRTER

LEBENSMITTELVERSCHWENDUNG **RECYCLING**
RESSOURCENMANAGEMENT **GLOBALER HUNGER**

NIVEAU

Frühe Lernende, Primarstufe, Sekundarstufe

RESSOURCEN TYP

SPIEL

ZIELGRUPPENGROSSE

5 - 15 Personen

ART DER VORSTELLUNG

Kleine Gruppe

ZEIT FÜR AKTIVITÄT

30 Minuten

KEINE LEBENSMITTELVERSCHWENDUNG

AUFGABEN

Einführung (5 Minuten)

1. Der Kursleiter teilt die Schüler in Gruppen mit jeweils fünf Mitgliedern ein.
2. Der Kursleiter legt die Situation für den Beginn der Aktivität fest.

Runde 1 (10 Minuten)

1. Der Kursleiter demonstriert das Spiel für die Schüler anhand der folgenden Spielregeln:
2. Verwenden Sie nicht mehr als 3 Karten für jedes Gericht.
3. Erzielen Sie 1 Punkt / pro Gericht.
4. Seien Sie vorsichtig, jede Zutat hat ein Verfallsdatum. Nutze Sie sie mit Bedacht!
5. Warten Sie 5 Minuten, um die Aktivität abzuschließen.
6. Jede Gruppe von Schülern präsentiert das Essen, das sie gekocht haben. Wenn irgendwelche Zutaten nicht verwendet werden, lassen Sie die Gruppe den Grund dafür mitteilen.
7. Der Kursleiter weist darauf hin, welche Gruppe Materialien aufbewahrt hat, die für eine lange Zeit gelagert werden können. Sie bekommen einen Extrapunkt. 1 Punkt / pro Karte. Danach berechnen die Schüler ihre Punktzahl für die 1. Runde.

Runde 2 (10 Minuten)

1. Der Kursleiter bittet die Schüler, die Karte umzudrehen (nur die Zutaten, die zum Kochen des Essens verwendet wurden). Auf der anderen Seite sind die Speisereste vom Kochen zu sehen. Fragen Sie dann, was sie mit diesen Resten machen werden? Das ist ihre Aufgabe für die zweite Runde.
2. Der Kursleiter erklärt die Regeln wie folgt:
 - a. Reste können in 4 Kategorien unterteilt werden: Bio, Glas, Papier und Kunststoff.
 - b. Was können Schüler mit diesen Resten machen? Mit nicht mehr als 3 Karten pro Verwendung.
 - c. Jede Gruppe erhält 1 Punkt pro Verwendung.
 - d. Wenn keine Karte verwendet wird, werden 2 Punkte abgezogen.
3. Warten Sie 5 Minuten, um die Aktivität abzuschließen.
4. Jede Gruppe präsentiert die Idee, wie die Reste verwaltet werden sollen.
5. Die Schüler berechnen ihre Punktzahl für die 2. Runde. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Fazit

Der Kursleiter fasst das, was er aus der Aktivität gelernt hatte, in den folgenden Punkten zusammen: Ressourcenmanagement, Recycling, Lebensmittelabfälle und Welthunger.

FÖRDERUNG DER DISKUSSION

Wenn wir während der Aktivität alle Karten benutzen, um möglichst viele Gerichte zu bekommen, können wir dann wirklich alle in einer Mahlzeit essen?

SICHERHEITSHINWEISE

Keine

MÖGLICHE ERWEITERUNGEN

Die Schülerinnen und Schüler können ihre eigenen Karten auf der Grundlage lokal verfügbarer Lebensmittel herstellen, sie können ein Set zusammenstellen, das die in städtischen Haushalten üblichen Arten von Lebensmitteln/Produkten repräsentiert, sowie ein Set aus ländlichen Haushalten und die Spiele und Ergebnisse mit diesen verschiedenen Paketen spielen und vergleichen.

SYMBOL REFERENZEN

<https://www.flaticon.com/packs/gastronomy-set?word=cooking>

<https://www.flaticon.com/packs/recycle?word=recycle>

AUTOR

Silapavet Konthikamee, Institute for the Promotion of Teaching Science & Technology.