

Unterrichtseinheit

Nachhaltiger Konsum: Einkaufen mit Köpfchen



Leitfaden für Lehrkräfte

Nachhaltiger Konsum: Einkaufen mit Köpfchen



<https://basf.kids-interactive.de/unterrichtseinheiten/#/konsum>



Erdkunde und andere gesellschaftswissenschaftliche Fächer wie Gesellschaftslehre / Wirtschaft & Beruf / Arbeitslehre / Hauswirtschaft & Sozialwesen



Sekundarstufe 1, Klasse 5/6



2 Unterrichtsstunden (2 x 45 min)



Computer, interaktives Whiteboard oder Beamer, WLAN; ggf. Tablets für die Klasse, ProtAct17-Poster, ausgedruckte Arbeitsblätter „R-Regeln Kreuzworträtsel“ / „Nachhaltigkeits-Challenge“ für die Klasse

Schön, dass Sie unser Angebot nutzen – wir wünschen Ihnen viel Freude und Ihrer Klasse spannende Lernerfahrungen!

Leitfaden für Lehrkräfte

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit	2
Nutzen und Einsatzmöglichkeiten für Sie als Lehrkraft	2
Lernziele und vermittelte Kompetenzen	2
Überblick über den Inhalt der Unterrichtseinheit	4
Voraussetzungen/Vorbereitung	6
Unterrichtsablauf	7
Tafelbild 1: Konsum und Nachhaltigkeit	7
Tafelbild 2: R-Regeln	10
Tafelbild 3: Bewusstes Einkaufen	13
Tafelbild 4: Experiment „Die Plastic Docs“	15
Tafelbild 5: Teamarbeit „Lebensreise eines T-Shirts“	18
Tafelbild 6: Konsum als Teil der 17 Ziele für eine nachhaltige Entwicklung	21
Tafelbild 7: Handlungsimpulse für Alltag	23
Impressum	25
Hintergrundinformationen: Warum bietet die BASF Unterrichtsmaterialien zum Thema Artenvielfalt an?	25
Datenschutz	25

Einführung

Konsum bestimmt unseren Alltag – von der Kleidung bis zum Pausenbrot. Kindern und Jugendlichen ein Bewusstsein dafür zu vermitteln, woher Produkte kommen und welche Auswirkungen ihr Konsum auf Umwelt, Mensch und Klima hat, ist ein zentraler Schritt zu nachhaltigem Denken. Die Auseinandersetzung mit Produktionsbedingungen, Verpackungsmüll und Konsumverhalten fördert ein reflektiertes, verantwortungsbewusstes Handeln im Alltag.

Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit

In dieser Unterrichtseinheit finden Sie fertige Unterrichtsmaterialien zum Thema Konsum, die sich am Wissensstand der 5./6. Klasse orientieren. Inhaltliche Schwerpunkte sind:

- Vermittlung von Basiswissen zu Nachhaltigkeit, Konsum und den 17 Zielen der Nachhaltigkeit (SDGs)
- Kennenlernen von 6 R-Regeln als Leitfaden für nachhaltigen Konsum
- Bewusstes Einkaufen und erstaunliche Fakten rund um Konsum
- Durchführung eines Online-Experiments im Virtual Lab zum Thema Kunststoffe oder einer Teamaufgabe zum Thema Lebensreise eines T-Shirts unter Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit
- Nachhaltiger Konsum als Teil der 17 Ziele für eine nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen
- Handlungsimpulse für mehr Nachhaltigkeit im Alltag

Nutzen und Einsatzmöglichkeiten für Sie als Lehrkraft

- Sie können mit wenig Vorbereitungszeit eine 90-minütige Doppelstunde unterrichten.
- Vorgefertigte interaktive Tafelbilder und Übungen für das Whiteboard stehen Ihnen zur Verfügung.
- Die Unterrichtseinheit ist für den Einsatz im Fach Erdkunde oder anderen gesellschaftswissenschaftlichen Fächern (Bezeichnungen variieren nach Bundesländern) konzipiert. Sie ist ebenso für spontane Vertretungsstunden geeignet.
- Sie wählen die für sich passenden Module aus dem Blended-Learning-Angebot aus, je nach Ihren Vorlieben, der individuellen Klassensituation oder den materiellen Voraussetzungen an der Schule.
- Die Unterrichtseinheit bietet eine Mischung aus Vortrag, Gruppen- und Einzelarbeit für einen abwechslungsreichen Unterricht.
- Wenn Tablets für die Klasse vorhanden sind, kann jedes Kind eigenständig und spielerisch im innovativen Online-Angebot eines virtuellen Labors (BASF Virtual Lab) interaktiv Experimentieren und andere altersgerechte digitale Übungen durchführen.

Lernziele und vermittelte Kompetenzen

Mit der vorliegenden Unterrichtseinheit erwerben die Lernenden fächerübergreifende Kompetenzen, die in den Lehr- und Bildungsplänen aller Bundesländer verankert sind:

Fachkompetenz:

- Verstehen, was nachhaltiger Konsum bedeutet
- Erkennen, welche Auswirkungen Konsum auf Umwelt und Gesellschaft hat
- Kennenlernen und Anwenden der 6 R-Regeln als Orientierung für nachhaltiges Handeln
- Reflektieren eigener Konsumentscheidungen und Bewusstwerden überraschender Konsumfakten
- Befördern eines sensibleren, verantwortungsbewussten Umgangs mit Ressourcen
- Erforschen von bzw. Auseinandersetzen mit Alltagsprodukten (Kunststoffe/Kleidung) durch virtuelles Experimentieren bzw. Teamarbeit
- Verständnis, dass nachhaltiger Konsum in den 17 SDGs der Vereinten Nationen verankert ist

- Aneignung von Lerninhalten zum Thema Kunststoffe durch selbstständiges Durchführen eines naturwissenschaftlichen Experiments. Fragestellung: Wie kann man die unterschiedlichen Eigenschaften von Kunststoffen nutzen, um Plastikmüll zu trennen und damit mehr Kunststoffe zu recyceln?

Methoden- und Medienkompetenz:

- Die Lernenden arbeiten in unterschiedlichen Formaten und interaktiven Übungstypen. Dabei lernen sie den sach- und fachgerechten Umgang mit dem Tablet.
- Die Lernenden nutzen Präsentationstechniken und argumentieren im Austausch mit anderen sachgerecht und begründet.
- Die Lernenden führen online bzw. in der Praxis ein einfaches naturwissenschaftliches Experiment durch.

Problemlösungskompetenz:

- Die Lernenden trainieren in einem interaktiven Setting, aktiv mitzudenken, sich auszuprobieren und selbst Lösungen zu entwickeln. Sie lernen spielerisch, wissenschaftliche Fragestellungen zu analysieren.
- Die Lernenden entwickeln Ansatzpunkte und Ideen, wie sie ihren Konsum durch eigenes Handeln nachhaltig gestalten.

Sprachkompetenz:










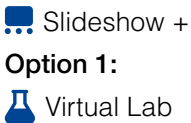


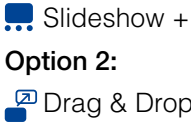




- Die Lernenden diskutieren im Plenum bzw. in Teams und erweitern ihren Wortschatz um Fachbegriffe.




Diese Unterrichtseinheit enthält Inhalte aus der von uns entwickelten App ProtAct17, die sich mit den großen Themen der Nachhaltigkeit und den 17 SDGs beschäftigt. Zur App gibt es ein Poster, das wir Ihnen gerne für Ihr Klassenzimmer zuschicken. Außerdem enthält die Unterrichtseinheit die Option, ein Experiment in unserem Online-Angebot Virtual Lab durchzuführen. Mehr Informationen über diese Angebote finden Sie auf unserer [Website](#)¹.

Links & Quellen:

1. <https://www.basf.com/global/de/who-we-are/organization/locations/europe/german-sites/ludwigshafen/gesellschaftliches-engagement/woran-wir-arbeiten/education/angebote-schulen/app-nachhaltigkeit-erleben>

Überblick über den Inhalt der Unterrichtseinheit

Tafelbilder/Inhalt	Übungstyp	Sozialform	Materialien	Dauer
Phase 1				
TB 1: Konsum und Nachhaltigkeit Vermittlung von Grundbegriffen und Basiswissen zu Nachhaltigkeit und den 17 Zielen	 Slideshow	 Vortrag Lehrkraft	Computer, interaktives Whiteboard / Beamer	10'
Phase 2				
TB 2: R-Regeln Kennenlernen von 6 R-Regeln - ein Leitfaden für nachhaltigen Konsum	 Wortgitter	Option 1:  Plenum Option 2:  Einzelarbeit digital Option 3:  Einzelarbeit analog	Computer, interaktives Whiteboard / Beamer, ggf. Arbeitsblätter „R-Regeln Kreuzworträtsel“	15'
Phase 3				
TB 3: Bewusstes Einkaufen Erstaunliche Fakten rund um Konsum – kann das wirklich wahr sein ...?	 Zuordnungs-Quiz	Option 1:  Plenum Option 2:  Teamarbeit	Computer, interaktives Whiteboard / Beamer	10'
Phase 4				
TB 4: Experiment „Die Plastic Docs“ Experimentieren im Virtual Lab oder	 Slideshow + Option 1:  Virtual Lab	 Einzelarbeit digital	Computer, interaktives Whiteboard / Beamer, Tablets	35'
TB 5: Teamarbeit „Lebensreise eines T-Shirts“ Teamwork ist gefragt für das Verständnis jeder Lebensstation	 Slideshow + Option 2:  Drag & Drop	 Teamarbeit	Computer, interaktives Whiteboard / Beamer, Tablets	30'
Phase 5				
TB 6: Konsum als Teil der 17 Ziele Konsum trifft Nachhaltigkeit – spielend Verbindungen erkennen	 Multiple-Choice-Quiz	 Plenum	Computer, interaktives Whiteboard / Beamer	5'

Tafelbilder/Inhalt	Übungstyp	Sozialform	Materialien	Dauer
Phase 6				
TB 7: Handlungsimpulse für Alltag Reflexion: Wissen festhalten, nachdenken, weiterdenken und Notieren einer persönlichen Challenge auf dem Arbeitsblatt	 Slideshow	 Plenum  Vortrag	Computer, interaktives Whiteboard / Beamer, Arbeitsblätter "Nachhaltigkeits-Challenge"	15'

Gesamtdauer: 85–90 Minuten

Voraussetzungen/Vorbereitung

In der Unterrichtseinheit gibt es verschiedene Durchführungsoptionen, je nach vorhandener Ausstattung im Klassenraum:

- Digitale Variante

Wenn WLAN, ein Computer, ein interaktives Whiteboard bzw. Beamer sowie ein Tablet pro Kind zur Verfügung stehen, kann die gesamte Einheit digital durchgeführt werden. Die Inhalte werden am Whiteboard gezeigt und die Lernenden bearbeiteten bis zu drei Einzelarbeiten selbstständig am Tablet. Geben Sie vor Beginn der Unterrichtsstunde auf allen Tablets die URL der Startseite der Unterrichtseinheit ein (<https://basf.kids-interactive.de/unterrichtseinheiten/#/konsum>), damit die Übungen direkt geöffnet und ohne Zeitverlust gestartet werden können.


- Analoge Variante

Auch hier werden die Tafelbilder am Whiteboard bzw. via Beamer gezeigt. Falls keine Tablets für die Klasse zur Verfügung stehen, kann in 2 Phasen auf analoge Materialien zurückgegriffen werden. Hierfür ist folgende Vorbereitung notwendig:

- Ausdrucken der Arbeitsblätter „R-Regeln“ (Unterrichtsphase 2)

- Kombinierte Nutzung

Es ist auch möglich, digitale und analoge Elemente flexibel zu kombinieren – je nach Bedarf und technischer Ausstattung.

Legen Sie im Vorfeld der Doppelstunde fest, welche Optionen Sie wählen. Machen Sie sich auch mit den Inhalten und der Bedienung der Unterrichtseinheit vertraut. Alle Bedienelemente der digitalen Unterrichtseinheit werden in der Hilfe ( -Symbol oben rechts) erklärt.

Unterrichtsablauf

Tafelbild 1: Konsum und Nachhaltigkeit

1. Stunde

Phase 1

Slideshow

Vortrag

10 Minuten

Tafelbild



Unterrichtsschritte

Sie starten die Unterrichtseinheit¹ und begrüßen die Klasse.



Sie können im Inhaltsverzeichnis einen Ausblick auf die Inhalte der Unterrichtseinheit geben oder direkt das 1. Tafelbild (links) durch Anklicken des Start-Buttons aufrufen.



Sie fragen:

Was bedeutet „Nachhaltigkeit“?

Die Lernenden antworten. Sie schreiben die Antworten mit dem Sprechblasenwerkzeug an das Whiteboard.

Durch Anklicken des Pfeil-Buttons rechts unten gelangen Sie jeweils zur nächsten Slide.



Sie fassen zusammen:

Nachhaltigkeit **i** bedeutet:

- sorgsamer Umgang mit Geschenken der Erde (Rohstoffe)
- Begriff stammt ursprünglich aus Forstwirtschaft vor über 300 Jahren: es sollen nicht mehr Bäume gefällt werden, als wieder nachwachsen können
- wir sollten nur so viel nehmen, wie wir wirklich brauchen, damit auch die Menschen in der Zukunft noch genug haben
- zurzeit leben aber viele Menschen nicht nachhaltig, das heißt, sie verbrauchen zu viel

i Ursprung des Begriffs Nachhaltigkeit

Der Begriff Nachhaltigkeit stammt ursprünglich aus der Forstwirtschaft. Der sächsische Oberberghauptmann Hans Carl von Carlowitz (1645–1714) prägte ihn 1713 in seinem Werk *Sylvicultura Oeconomica*, in dem er forderte, nicht mehr Holz zu schlagen, als wieder nachwachsen kann. Dieses Denken – nur so viel zu entnehmen, wie nachwachsen kann – gilt heute als grundlegendes Prinzip für den Umwelt- und Ressourcenschutz in vielen Lebensbereichen. ([Quelle](#)²)



Sie fragen:

Was bedeutet „Konsum“?

Die Lernenden antworten. Sie schreiben die Antworten mit dem Sprechblasenwerkzeug an das Whiteboard.



Sie erläutern die Infografik (Quelle³):

- Alles, was wir konsumieren, verbraucht Ressourcen und verursacht Treibhausgase.
- Zu Konsum zählt nicht nur das Einkaufen, sondern auch all die anderen Alltagsdinge.



Sie vertiefen:

- Der große blaue Fuß ist der aktuelle CO₂-Fußabdruck jedes Menschen in Deutschland, das heißt, wir konsumieren zu viel und verbrauchen zu viele Ressourcen.
- Der kleine grüne Fuß ist unser Klimaziel – wir müssen unseren Konsum also verringern, um dieses Ziel zu erreichen.



Sie fragen:

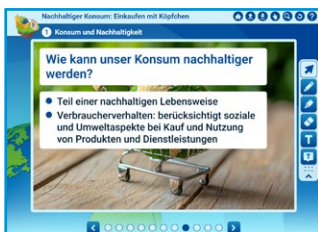
Wie kann unser Konsum nachhaltiger werden?

Die Lernenden antworten. Sie schreiben die Antworten mit dem Sprechblasenwerkzeug an das Whiteboard.



Sie zeigen die nächste Slide und fassen zusammen:

Bewusstes Kaufen und Nutzen von langlebigen Produkten ist Teil einer nachhaltigen Lebensweise.



Sie zeigen die nächste Slide und ergänzen:

Wir können darauf achten, umwelt- und ressourcenschonende Produkte zu kaufen, z. B. Fairtrade, Bio, Second Hand, keine Einmalprodukte.



Sie fragen:

Warum ist nachhaltiger Konsum wichtig?

Die Lernenden antworten. Sie schreiben die Antworten mit dem Sprechblasenwerkzeug an das Whiteboard. Sie ergänzen ggf. mit dem Sprechblasenwerkzeug:

- Schonen von Ressourcen
- Gesundheit von Menschen und Tieren
- Zukunft bewahren



Sie erläutern:

Alle Länder der Welt haben beschlossen, besser auf unseren Planeten aufzupassen.



Sie vertiefen:

- ein Plan mit 17 Zielen wurde entwickelt, um Probleme wie Umweltverschmutzung und Hunger gemeinsam zu lösen
- nachhaltiger Konsum spielt bei den 17 Zielen der Nachhaltigkeit ebenfalls eine Rolle

Links & Quellen:

1. <https://basf.kids-interactive.de/unterrichtseinheiten/#/konsum>
2. https://www.nachhaltigkeit.info/artikel/hans_carl_von_carlowitz_1713_1393.htm
3. <https://www.umweltbundesamt.de/bild/durchschnittlicher-co2-fussabdruck-pro-kopf-in>

Tafelbild 2: R-Regeln

1. Stunde

Phase 2



Wortgitter



Vortrag



Plenum



Einzelarbeit



15 Minuten

Sie entscheiden im Vorfeld, welche Option Sie wählen:

Option 1 Plenum (digital): Sie geben eine kurze Einführung, danach findet die Klasse gemeinsam das gesuchte Wort / die R-Regel im Wortgitter. Ein Kind pro Wortgitter (oder für die gesamte Übung) geht zum Smartboard, findet und markiert das Wort im Wortgitter. Oder Sie markieren das Wort nach Zuruf der Klasse selbst. Im Fall eines falsch markierten Wortes können Sie das korrekte Wort im Wortgitter einfach noch einmal mit dem Mauszeiger kennzeichnen. Im nächsten Schritt erscheinen der Bestätigungstext und ein Info-Button auf dem Foto. Beim Anklicken erscheint die Erläuterung.

Option 2 Einzelarbeit (digital): Sie teilen die Tablets aus und erläutern die Aufgabe. Die Lernenden rufen die Übung innerhalb der Unterrichtseinheit auf (https://basf.kids-interactive.de/unterrichtseinheiten/#/konsum/2_R_-_Regeln). Danach erfolgt die Einzelarbeit.

Option 3 Einzelarbeit (analog): Sie verteilen die **Arbeitsblätter „R-Regeln“**. Die Lernenden tragen die gesuchten Wörter in das Kreuzworträtsel ein.

Tafelbild



Unterrichtsschritte

Sie fragen:

Wer kennt den Begriff „R-Regeln der Nachhaltigkeit“?

Die Lernenden antworten. Sie können ggf. das Sprechblasenwerkzeug nutzen, um die Antworten am Whiteboard zu notieren, oder Sie gehen zur nächsten Slide.



R-Regeln der Nachhaltigkeit

Die R-Regeln der Nachhaltigkeit stammen nicht von einem einzelnen Urheber, sondern haben sich schrittweise aus der Umweltbildungs- und Abfallvermeidungspraxis entwickelt. Ursprünglich geht das Konzept auf die sogenannte 3R-Strategie zurück – Reduce, Reuse, Recycle –, die in den 1990er-Jahren unter anderem durch Umweltorganisationen und politische Initiativen wie die US Environmental Protection Agency (EPA) und später auch die EU-Abfallhierarchie ([EU-Abfallrahmenrichtlinie 2008/98/EG](#)) verbreitet wurde. Im Laufe der Zeit wurde diese Regel um weitere „R“ ergänzt (wie Refuse, Rethink, Rot, Repair, Refurbish) um das Prinzip nachhaltigen Konsums umfassender zu gestalten. Die heute gängigen 6 oder mehr R-Regeln sind ein offenes, wachsendes Bildungskonzept, das international in Umweltbildung und Nachhaltigkeitspädagogik genutzt wird.



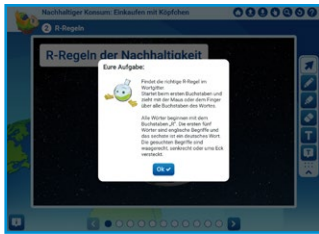
Sie erläutern:

- Die R-Regeln der Nachhaltigkeit sind ein Leitfaden aus einfachen Prinzipien, die helfen, umweltbewusste Konsumententscheidungen zu treffen.
- Sie stehen für Prinzipien wie „Dinge wiederverwenden, Überflüssiges ablehnen und kaputte Sachen reparieren“.



Sie vertiefen:

- Es gibt verschiedene R-Regeln, aber alle sind Merkwörter, die mit dem Buchstaben R beginnen.
- Die meisten stammen aus dem Englischen: Refuse, Reduce, Reuse, Recycle, Rethink.
- Aber man kann auch Regeln auf Deutsch hinzufügen, z. B. Regionalität.



Klicken Sie diesen Screen einfach weiter, wenn Sie selbst die Aufgabe erläutern. Geben Sie den Lernenden den Tipp, dass zuerst 5 englische Wörter und am Ende ein deutsches Wort gesucht werden.



Lösung: REDUCE

Bestätigung: Die 1. R-Regel heißt Reduce (Reduzieren).

Info:

Hier geht es darum, mit weniger Sachen zufrieden zu sein und nichts Unnützes zu kaufen. Egal ob Kleidung, Spielzeug oder Elektronik – weniger ist oft mehr!



Lösung: REUSE

Bestätigung: Die 2. R-Regel heißt Reuse (Wiederverwenden).

Info:

Wenn wir Dinge nicht mehr brauchen, müssen wir sie nicht wegwerfen. Oft kann man sie anders nutzen oder an andere weitergeben. Die Modeindustrie bringt ständig neue Trends heraus, damit wir immer wieder kaufen.

Doch wir müssen nicht jeden Trend mitmachen und die „Wegwerfmode“ unterstützen. Second-Hand-Kleidung kann richtig cool sein! Aus alten Sachen lassen sich kreative neue Dinge machen und wir sparen Ressourcen, Geld und tun etwas Gutes für die Umwelt.



Lösung: RECYCLE

Bestätigung: Die 3. R-Regel heißt Recycle (Wiederverwerten).

Info:

Recycling bedeutet, alte Dinge wiederzuverwenden, statt sie wegzuworfen. So entstehen aus alten Plastikflaschen neue Pullover oder aus Papier neue Hefte. Das spart Rohstoffe, Energie und verringert Müll.

Ihr könnt helfen, indem ihr Müll richtig trennt, Dinge länger nutzt und Verpackungen vermeidet – z. B. mit eigenen Beuteln statt Plastiktüten! Auch natürliche Materialien wie Baumwolle oder Holz sind besser für die Umwelt als Plastik.



Lösung: RETHINK

Bestätigung: Die 4. R-Regel heißt Rethink (Überdenken).

Info:

Rethink bedeutet, vor dem Kauf nachzudenken: Brauche ich das wirklich? Kann ich es anders nutzen oder sogar mit anderen teilen oder tauschen? So sparen wir Ressourcen und haben z. B. bei einer Tauschparty sogar noch Spaß mit Freundinnen und Freunden!



Lösung: REFUSE

Bestätigung: Die 5. R-Regel heißt Refuse (Ablehnen).

Info:

Die Herstellungsbedingungen von Produkten sind wichtig! Viele günstige Dinge – ob Kleidung, Spielzeug oder Elektronik – werden unter schlechten Bedingungen produziert. Oft verdienen die Beschäftigten wenig Geld, und es werden schädliche Chemikalien verwendet. Deshalb ist es besser, auf nachhaltige und fair hergestellte Produkte zu achten. Siegel wie der „Grüne Knopf“ helfen, solche Produkte zu erkennen.



Lösung: REGIONALITÄT

Bestätigung: Die 6. R-Regel heißt Regionalität.

Info:

Regionale Produkte sparen Energie und CO₂, weil sie nicht weit transportiert werden. Sie sind frischer und unterstützen Bauern und Geschäfte vor Ort. Besser also Äpfel aus der Region statt Bananen von weit weg kaufen.

Sie fassen zusammen:

- Die 3 Grundbausteine für ein nachhaltiges Leben sind „Reduce, Reuse, Recycle“. Sie sind beim Einkaufen besonders einfach umzusetzen.
- Man sollte weniger konsumieren, Dinge lange nutzen und gekaufte Dinge am Ende ihres Lebens in den Kreislauf der Wiederverwertung geben.

Sie vertiefen:

Die R-Regel „Rethink“ ist allerdings beim nachhaltigen Konsum die allerwichtigste – vor dem Konsumieren überlegen, ob es wirklich notwendig ist.




Links & Quellen:

1. <https://www.bundesumweltministerium.de/gesetz/richtlinie-2008-98-eg-ueber-abfaelle-und-zur-aufhebung-bestimmter-richtlinien>


Tafelbild 3: Bewusstes Einkaufen


1. Stunde

Phase 3

 Zuordnungs-Quiz

 Plenum

 Teamarbeit

 10 Minuten

Diese Übung stammt aus der ProtAct17-App: ein Zuordnungs-Quiz mit erstaunlichen Aussagen rund um Konsum. Es gilt zu entscheiden, ob die Aussagen stimmen oder nicht. Diese Übung wurde für die Arbeit innerhalb der Unterrichtseinheit als Tafelbild adaptiert. Der App-Look wurde beibehalten, um die Lernenden auf die App neugierig zu machen, die weitere spannende Inhalte zu den Themen nachhaltiger Konsum, SDGs und Nachhaltigkeit bietet. Sie entscheiden im Vorfeld, welche Option Sie wählen.

Option 1 Plenum (Klasse als Team mit Whiteboard): Die Klasse diskutiert und rät gemeinsam, welche Antwort richtig ist, 1 Kind pro Wortgitter (oder für die gesamte Übung) geht zur Tafel und bedient das Spiel. Insgesamt gibt es 5 Aussagen (10 in der App). Die Lösung kann vom Kind oder von Ihnen vorgelesen werden.

Option 2 Teamarbeit (mehrere Teams mit Tablets): Die Klasse wird in mehrere Teams aufgeteilt, jedes Team bekommt ein Tablet und ruft die Übung innerhalb der Unterrichtseinheit auf (<https://basf.kids-interactive.de/unterrichtseinheiten/#/konsum>). Die Teams bearbeiten die Übung selbstständig.

Tafelbild



Unterrichtsschritte

Klicken Sie diesen Screen einfach weiter, wenn Sie selbst die Aufgabe erläutern.



Auswählen Pfeil rechts



Auswählen „Zuordnung“



Vorlesen Aussage 1:

Für die Herstellung einer Jeans werden etwa 10 Liter Wasser verbraucht.

Entscheiden, ob die Aussage stimmt oder nicht



Ziehen der Aussage auf „**Das stimmt nicht**“ – richtige Antwort ([Quelle 1](#)¹, [Quelle 2](#)², [Quelle 3](#)³)

Vorlesen der Erläuterung und Auswählen „**Nächste Frage**“

★

Das Prinzip ist dasselbe bei den folgenden 9 Fragen, die hier im Leitfaden jeweils nur mit dem Screen der richtigen Antwort dargestellt sind.



Vorlesen Aussage 2:

Fleecepullis aus Holzfasern sind besser für die Umwelt als Fleecepullis aus recycelten Plastikflaschen.

„**Das stimmt**“ – richtige Aussage ([Quelle 4](#))

Vorlesen der Erläuterung



Vorlesen Aussage 3:

Qualitätssiegel helfen nicht, umweltfreundliche und fair produzierte Produkte zu erkennen.

„**Das stimmt nicht**“ – richtige Aussage ([Quelle 1](#)⁵, [Quelle 2](#)⁶, [Quelle 3](#)⁷, [Quelle 4](#)⁸)

Vorlesen der Erläuterung



Vorlesen Aussage 4:

Online-Shopping kann nachhaltiger sein als die Fahrt ins Einkaufszentrum.

„**Das stimmt**“ – richtige Aussage ([Quelle 9](#))

Vorlesen der Erläuterung



Vorlesen Aussage 5:


Smartphones lassen sich nur schwer recyceln.

„**Das stimmt**“ – richtige Aussage ([Quelle 10](#))

Vorlesen der Erläuterung und Auswählen „Geschafft!“ oder „Weiter“ (beides führt zum nächsten Tafelbild)

Links & Quellen:

1. <https://klassewasser.de/content/language1/html/924.php>
2. <https://utopia.de/galerien/wasserrussabdruck/#3>
3. <https://www.themeasureofthings.com/results.php?comp=volume&unit=ltr&amt=11000&sort=pr&p=1>
4. <https://nachhaltigkeitsbericht.vaude.com/2017/gri/news/Holz-fuer-Bekleidung-gegen-Mikroplastik-im-Meer.html>
5. <https://www.ecolabelindex.com/>
6. <https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/umweltzeichen-blauer-engel-kommunikation-fuer>
7. <https://www.umweltbundesamt.de/umwelttipps-fuer-den-alltag/uebergreifende-tipps/siegel-label#bio-siegel>
8. <https://utopia.de/stiftung-warentest-nachhaltigkeitssiegel-vertrauen-17737/>
9. <https://www.br.de/radio/bayern1/inhalt/experten-tipps/umweltkommissar/umwelt-einkaufen-online-laden-100.html>
10. <https://www.verbraucherzentrale.nrw/wissen/digitale-welt/mobifunk-und-festnetz/smartphonerecycling-11540>

Sie entscheiden im Vorfeld, ob Sie mit Ihrer Klasse Option 1 (Experimentieren im Virtual Lab - Tafelbild 4) **oder** Option 2 (Teamarbeit Lebensreise eines T-Shirts - Tafelbild 5) durchführen wollen. Überspringen Sie die nicht-ausgewählte Option im Unterrichtsverlauf einfach, indem Sie die zutreffende Option und das nachfolgende Tafelbild über das Haus-Symbol  in der Headerleiste auswählen.

Tafelbild 4: Die Plastik Docs

2. Stunde

Phase 4



Experimentieren im Virtual Lab



Vortrag



Einzelarbeit



35 Minuten

Wenn Sie sich für Option 1 entscheiden, machen Sie sich bitte vorab mit dem Experiment vertraut, um die Kinder bei Fragen bestmöglich unterstützen zu können. Der [Link](#)¹ in der Unterrichtseinheit führt zum Start des Virtual Lab. Nach Anklicken von „Start“ wählen die Kinder im Foyer „Zum Labor“. Sie klicken die Schutzausrüstung Kittel und Schutzbrille an, bevor sie durch Anklicken der Schleusentür in den Flur gelangen. Dort bewegen sie sich durch Anklicken des Pfeils den Flur entlang, bis sie das Experiment „Die Plastik Docs“ finden. Das Experiment beginnt nach Anklicken der Labortür. Das Maskottchen Dr. Blubber begleitet die Kinder beim Experimentieren.

Nutzen Sie diesen [Shortcut-Link](#)², wenn Sie als Lehrkraft direkt zum Start des Experiments gehen wollen.

Sie teilen die Tablets aus. Nach einer kurzen Einführung durch Sie führen die Lernenden das Experiment am eigenen Tablet durch. Im Anschluss leiten Sie eine Ideenrunde dazu, wie Kunststoff-Müll und Mikroplastik in Kleidung vermieden werden können – beispielsweise durch bewusste Kaufentscheidungen.

Tafelbild



Unterrichtsschritte

Klicken Sie diesen Screen einfach weiter, wenn Sie selbst die Aufgabe erläutern.

Sie erläutern kurz den Zusammenhang des Themas Kleidung und des Experiments „Die Plastik Docs“:

- Denkt kurz an eure eigene Kleidung – woraus besteht sie?
- Viele Kleidungsstücke bestehen aus Kunstfasern wie Polyester, Acryl oder Nylon – also aus Kunststoffen oder „Plastik“.
- Beim Waschen lösen sich winzige Fasern, die als Mikroplastik ins Wasser gelangen, das schadet der Umwelt.

Kunststoffe, Mikroplastik, Recycling

Kunststoffe sind aus unserem Alltag kaum wegzudenken – doch viele Produkte, vor allem Verpackungen und Wegwerfartikel, werden nur kurz genutzt und dann entsorgt. Für ihre Herstellung werden fossile Rohstoffe wie Erdöl und Erdgas verbraucht, was wertvolle Ressourcen bindet. Ein besonderes Problem stellt Mikroplastik dar: winzige Kunststoffpartikel, die durch Abrieb, Waschvorgänge oder den Zerfall größerer Plastikprodukte entstehen. Sie gelangen über Abwasser in Flüsse und Meere, werden von Tieren aufgenommen und reichern sich in Nahrungsketten an. Auch in Kleidung aus Kunstfasern steckt Mikroplastik, das sich beim Waschen löst. Mittlerweile gibt es spezielle Waschbeutel, die dies verhindern können.

Umso wichtiger ist das Recycling von Kunststoffen: Durch sorgfältige Mülltrennung können viele Kunststoffabfälle wiederverwertet und zu neuen Produkten verarbeitet werden. So wird weniger neues Plastik produziert, Ressourcen werden geschont und die Umweltbelastung reduziert. Voraussetzung für erfolgreiches Recycling ist eine saubere Trennung von Wertstoffen, etwa über den Gelben Sack oder die Wertstofftonne.

(Quelle 1³, Quelle 2⁴, Quelle 3⁵, Quelle 4⁶)



Sie leiten zum Experiment über:

Mehr über Plastik und wie man Plastik recyceln kann, findet ihr jetzt im Experiment heraus.



Sie teilen die Tablets aus. Die Lernenden rufen die Übung innerhalb der Unterrichtseinheit auf (<https://basf.kids-interactive.de/experimente/die-plastic-docs/start>). Dieser Screen bleibt am Whiteboard sichtbar, solange die Klasse das Experiment durchführt. Wenn Sie am Whiteboard ins Virtual Lab gehen wollen, klicken Sie den Button „Hier geht's zum Virtual Lab“ an. Das Lab öffnet sich in einem neuen Fenster. Um von dort wieder zur Unterrichtseinheit zurückzukehren, drücken Sie F11 auf der Tastatur.

Auf geht's ins virtuelle Labor! Folgt den Anweisungen von Dr. Blubber und erledigt auch den „Expertentest“ am Ende.



Die Klasse hat das Experiment abgeschlossen und die Tablets wieder weggelegt. Weiter geht es am Whiteboard.

Sie eröffnen eine kurze Ideenrunde:

- Im „Expertentest“ waren schon gute Ideen gefragt, wie sich Kunststoffe vermeiden lassen.



Sie fragen:

Habt ihr weitere Ideen, was ihr persönlich tun könnt?

Die Lernenden antworten. Sie schreiben die Antworten mit dem Sprechblasenwerkzeug an das Whiteboard. Sie ergänzen ggf. mit dem Sprechblasenwerkzeug:

- Stofftasche oder Rucksack statt Plastiktüten beim Einkaufen
- Brotdose und Trinkflasche statt Einwegverpackungen
- Spielzeug oder andere Dinge weitergeben oder tauschen statt wegwerfen und neu kaufen
- Kleidung aus Naturmaterialien (Baumwolle, Leinen, Wolle) statt Synthetik
- Weniger, aber langlebigere Kleidung statt Fast Fashion

Links & Quellen:


1. <https://basf.kids-interactive.de>
2. <https://basf.kids-interactive.de/experimente/die-plastic-docs/start>
3. <https://www.umweltbundesamt.de/presse/pressemitteilungen/mikroplastik-im-meer-wie-viel-woher>
4. <https://www.boell.de/de/plastikatlas>
5. <https://www.nabu.de/umwelt-und-ressourcen/abfall-und-recycling/recycling/27543.html>
6. https://www.bund.net/bund-tipps/detail-tipps/tip/mit-waeschebeuteln-mikroplastik-abfangen/?gad_source=1&gad_campaignid=16574128965&gbraid=0AAAAAD85exK9sm-FDdSnTqgsoJwLyLf34&gclid=Cj0KCQjws4fEBhD-ARIsACC3d28KFzA1ZleUiJk4Xtqyn54taP0eXbgEJ6jLBYhLDvImK6eCeihYGHAAjvGEALw_wcB


Tafelbild 5: Lebensreise eines T-Shirts

2. Stunde

Phase 4

 Drag & Drop

 Teamarbeit

 30 Minuten

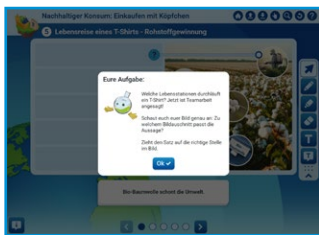
Sie erläutern die Aufgabe und teilen die Klasse in 5 Teams auf, das je 1 Tablet erhält. Die Lernenden rufen die Übung innerhalb der Unterrichtseinheit auf (https://basf.kids-interactive.de/unterrichtseinheiten/#/konsum/5_Lebensreise_T-Shirt). Jedes Team bearbeitet im Tafelbild eine Drag & Drop Aufgabe (eine Slide) zu 1 von 5 Lebensstationen eines T-Shirts:

1. Rohstoffgewinnung
2. Produktion
3. Transport
4. Konsum
5. Entsorgung

Pro Lebensstation gibt es 1 großes Bild, 5 Aussagen werden an die passende Stelle im Bild gezogen. So erfahren die Teilnehmenden, wie sich jede Station auf Umwelt, Menschen und Ressourcen auswirkt, und treffen im Team gemeinsam die richtige Entscheidung. Nach max. 10 Minuten ist diese Aufgabe beendet.

Im Anschluss stellen die 5 Teams ihre Station vor: Am Whiteboard wird die Übung noch einmal gemacht, die Teams ordnen zu und lesen die Sätze vor. Danach oder am Ende nach Station 5 ist Raum für Diskussion.

Tafelbild



Unterrichtsschritte (für die Option Plenum)

Klicken Sie diesen Screen einfach weiter, wenn Sie selbst die Aufgabe erläutern.



Sie erläutern:

Welche Lebensstationen durchläuft ein T-Shirt? Jetzt ist Teamarbeit angesagt! Schaut euch euer Bild genau an: Zu welchem Bildausschnitt passt die Aussage? Zieht den Satz auf die richtige Stelle im Bild.

Die korrekte Zuordnung steht im Folgenden in den Klammern.



Lebensstation 1: Rohstoffgewinnung

Beim Anbau werden oft Pestizide gesprüht. (**Arbeiter mit Rückensprüngerät**)

Viele ArbeiterInnen bekommen sehr niedrige Löhne. (**Arbeiterin**)

Die meisten T-Shirts bestehen aus Baumwolle. (**Baumwollpflanze**)

Baumwolle braucht viel Wasser zum Wachsen. (**Fluss**)

Bio-Baumwolle schont die Umwelt. (**Label Bio-Baumwolle**)



Die korrekte Zuordnung ist grün, die falsche rot gekennzeichnet.



Lebensstation 2: Produktion

Beim Bleichen und Färben gelangen Schadstoffe in die Umwelt. **(Färbebecken)**

Produktionsstätten verbrauchen viel Energie. **(Nähmaschine)**

In Ländern wie Bangladesch oder China arbeiten Näherinnen für wenig Geld unter großem Zeitdruck und schlechten Arbeitsbedingungen. **(Näherin)**

Bei der T-Shirt-Produktion wird viel Wasser benötigt. **(Auswringen eines Kleidungsstücks)**

Synthetische T-Shirts gelangen später oft als Mikroplastik in Gewässer. **(bunte T-Shirts auf Kleiderbügeln)**



Lebensstation 3: Transport

Schiffe transportieren weltweit die meisten T-Shirts. **(Schiff)**

Fair produzierte Kleidung wird oft in der Nähe hergestellt. **(Laden mit Schild „Made in Europe“)**

Fast Fashion bringt jede Woche neue Ware in die Läden. **(Lkw)**

Lange Transportwege mit Flugzeugen verursachen besonders hohe CO₂-Emissionen. **(Flugzeug)**

Für den Transport fällt viel Verpackungsmüll an. **(Kartonstapel)**



Lebensstation 4: Konsum

Waschen bei niedriger Temperatur schont die Kleidung und spart Energie. **(Waschmaschinenanzeige)**

Second-Hand-Kleidung spart Ressourcen und Geld. **(Second-Hand-Laden)**

Viele T-Shirts werden nur wenige Male getragen. **(überquellende Schubladen und Müllsack)**

Kleidung aus Naturmaterialien hält oft länger. **(Schild „Bio-Baumwolle“)**

Fast Fashion Produkte sind meistens von minderwertiger Qualität und gehen schnell kaputt. **(löchriger Stoff)**



Lebensstation 5: Entsorgung

Viele Kleidungsstücke landen auf dem Müll anstatt recycelt zu werden. **(Müllberg)**

Tauschpartys helfen, Kleidung weiterzugeben statt wegzuworfen. **(3 Personen beim Kleidertausch)**

Recycling spart Rohstoffe, Energie und Treibhausgase. **(Recycling-Symbol)**

Altkleidercontainer geben Kleidung eine zweite Chance. **(Altkleidercontainer)**

Upcycling macht aus alten T-Shirts neue Produkte. **(Tisch)**



Lebensreise eines T-Shirts – Hintergrundinfos zu jeder Lebensstation

1. Rohstoffgewinnung

Die meisten T-Shirts bestehen aus Baumwolle, die in warmen Ländern wie Indien und China angebaut wird. Der Anbau erfordert große Mengen Wasser: Für ein einziges T-Shirt können rund [2.700 Liter](#)¹ verbraucht werden, oft aus Flüssen oder knappen Grundwasserreserven. Zusätzlich kommen im konventionellen Anbau Pestizide und Dünger zum Einsatz, die Böden und Gewässer belasten und die Gesundheit der Arbeiterinnen und Arbeiter gefährden. Viele dieser Arbeitskräfte, vor allem Frauen, erhalten nur sehr niedrige Löhne und arbeiten unter schwierigen Bedingungen. Bio-Baumwolle bietet eine umweltfreundlichere Alternative: Sie wird ohne chemische Pestizide angebaut und unter besseren sozialen und ökologischen Bedingungen produziert.

2. Produktion

Nach der Ernte wird die Baumwolle in verschiedenen Ländern weiterverarbeitet – vom Spinnen des Garns über das Weben bis hin zum Nähen des fertigen T-Shirts. In diesen Produktionsschritten wird viel Energie und Wasser benötigt. Besonders umweltschädlich ist das Färben und Bleichen, da hierbei oft ungefilterte Chemikalien in Flüsse gelangen. In Ländern wie Bangladesch, China oder Indien arbeiten viele Menschen – vor allem Frauen – in Textilfabriken unter hohem Zeitdruck, schlechter Bezahlung und oft unsicheren Arbeitsbedingungen. Wird synthetisches Material wie Polyester verwendet, gelangen später beim Waschen Mikroplastikpartikel in die Umwelt, die über das Abwasser in Flüsse und Meere geraten und dort die Ökosysteme belasten.

3. Transport

Ein T-Shirt legt oft viele tausend Kilometer zurück, bevor es bei uns im Laden oder zu Hause ankommt. Für den weltweiten Transport kommen verschiedene Verkehrsmittel zum Einsatz – zum Beispiel Containerschiffe, Lkws oder Flugzeuge. Schiffe verbrauchen große Mengen Schweröl, verursachen aber bezogen auf die transportierte Menge relativ geringe Emissionen. Flugzeuge ermöglichen schnelle Lieferungen, benötigen dafür aber besonders viel Energie. Lkws ermöglichen den Weitertransport auf dem Landweg, sind flexibel einsetzbar, verursachen aber bei vielen einzelnen Fahrten ebenfalls Emissionen. Zudem fällt bei jedem Transport viel Verpackungsmüll an (Kartons, Plastiktüten oder Etiketten) für dessen Herstellung, die wertvolle Ressourcen verbraucht werden. Kleidung, die in Europa produziert wird, hat kürzere Wege nach Deutschland und kann daher umweltfreundlicher geliefert werden.

4. Konsum

Viele T-Shirts werden nur wenige Male getragen und dann aussortiert – sei es, weil sie aus der Mode gekommen sind oder qualitativ minderwertig sind und schnell kaputtgehen. Besonders die sogenannte „Fast Fashion“ führt dazu, dass Kleidung in immer kürzeren Abständen gekauft und weggeworfen wird. Dabei können schon einfache Verhaltensänderungen einen Unterschied machen: Waschen bei 30 anstatt 40°C spart Energie und schont die Fasern. Wer Kleidung weiterträgt, sie repariert oder im Second-Hand-Laden kauft, verlängert ihre Nutzungsdauer erheblich. Tauschbörsen, Kleidertauschpartys oder bewusstes Einkaufen nach dem Motto „Weniger, aber hochwertiger und langlebiger“ sind Ideen für nachhaltigen Konsum im Alltag.

5. Entsorgung

Viele T-Shirts landen im Müll – oft, obwohl sie noch tragbar wären. Ein großer Teil der Kleidung wird verbrannt, anstatt recycelt oder weiterverwendet zu werden. Dabei gibt es nachhaltige Alternativen: Altkleidercontainer, Second-Hand-Läden oder Tauschbörsen verlängern die Lebensdauer von Kleidung. Auch beim Upcycling entsteht Neues aus Altem – etwa Taschen oder Putzlappen. Recycling spart Rohstoffe, Energie und CO₂. So endet nachhaltiger Konsum nicht beim Wegwerfen, sondern mit der Frage: Was kann aus einem alten T-Shirt noch werden?

Links & Quellen:

1. <https://klassewasser.de/content/language1/html/9252.php>

Tafelbild 6: Nachhaltiger Konsum als Teil der 17 Ziele der Nachhaltigkeit

2. Stunde

Phase 5



Multiple-Choice-Quiz

Plenum

A pie chart with a light blue background and a dark blue circle. The dark blue circle is divided into two segments: a larger segment representing 75% and a smaller segment representing 25%.

5 Minuten

Sie entscheiden im Vorfeld, ob Sie selbst oder eine Schülerin / ein Schüler das Whiteboard bedient. Die Klasse macht Vorschläge, 3 Ziele werden angetippt. Nach Auflösung der 3 korrekten Ziele werden die Erläuterungen vorgelesen.

Tafelbild

Unterrichtsschritte

Klicken Sie diesen Screen einfach weiter, wenn Sie selbst die Aufgabe erläutern.



Sie erläutern:

- Wir erinnern uns an den Anfang der 1. Stunde – Konsum spielt auch bei den 17 Zielen der Nachhaltigkeit eine wichtige Rolle.
- Welche Ziele passen besonders gut zu Konsum? Außer Ziel 12 – das ist offensichtlich. Suchen wir **3***!
- Wir spielen das Nachhaltigkeitsziele-Spiel aus der ProtAct17-App, aber an der Tafel.

*

Drei zum Thema Konsum besonders gut passende Nachhaltigkeitsziele werden hier ausgewählt und im Anschluss kurz erklärt. Das 4. Ziel im Spiel passt augenfällig weniger gut. Die etwas abstrakteren Ziele 16 (Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen) und 17 (Partnerschaften zur Erreichung der Ziele) sowie das stark übergreifende Ziel 4 (Hochwertige Bildung) bleiben außen vor. Versuchen Sie gerne, im Gespräch mit der Klasse weitere passende Nachhaltigkeitsziele zu finden.



Auswählen „Nachhaltigkeitsziele“



Vorlesen und Vergrößern der einzelnen Kacheln mittels Lupe. Die Klasse diskutiert und einigt sich auf 3 Nachhaltigkeitsziele, die Sie anklicken, danach Auswählen „Auswerten“.



Richtige Auswahl:

*Ziel 8: **Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum***

*Ziel 10: **Weniger Ungleichheiten***

*Ziel 15: **Leben an Land***

Auswählen „Zur Erklärung“



Vorlesen Ziel 8 und Durchschalten mittels Pfeil rechts neben dem Icon (Quelle)



Vorlesen Ziel 15 und Durchschalten mittels Pfeil rechts neben dem Icon.



Vorlesen Ziel 15 (Quelle¹)*

Sie können am Ende dieses Spiels auf das Turmbauspiel in der ProtAct17-App verweisen, in dem sich die Kinder spielerisch mit allen 17 SDGs der App vertraut machen können.

Auswählen „Weiter“, um zum nächsten Tafelbild zu gelangen

Links & Quellen:

1. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/384680/umfrage/verteilung-des-reichtums-auf-der-welt/#:~:text=Die%20Statistik%20zeigt%20die%20Verteilung,1%20Prozent%20des%20weltweiten%20Verm%C3%B6gens.>

Tafelbild 7: Handlungsimpulse für den Alltag

2. Stunde

Phase 6

Slideshow

Plenum

Vortrag

15 Minuten

Sie wiederholen mit der Klasse die R-Regeln. Der Fokus liegt auf dem eigenen Handeln im Alltag. Sie legen im Vorfeld einen Zeitraum für die Durchführung der Nachhaltigkeits-Challenge fest, zu der Sie das **Arbeitsblatt „Nachhaltigkeits-Challenge“** an die Lernenden verteilen.

Tafelbild



Unterrichtsschritte

Klicken Sie diesen Screen einfach weiter, wenn Sie selbst die Aufgabe erläutern.



Sie fragen die Klasse, was sie in der Unterrichtseinheit Neues gelernt haben und notieren die Antworten mit dem Sprechblasenwerkzeug am Whiteboard.



*Sie fragen die Klasse nach den 6 in der Unterrichtseinheit behandelten R-Regeln und tragen die Merkwörter mit dem Sprechblasenwerkzeug auf dem korrekten Foto ein: **Reduce** (Kleiderschrank), **Reuse** (Second-Hand-Laden), **Recycle** (Recycling-Symbol), **Rethink** (Swap-Party), **Refuse** (Fast-Fashion-Fabrik), **Regionalität** (Regional-Label).*

Sie fragen die Lernenden, welche R-Regel ihnen am leichtesten fällt und notieren die Aussagen am Whiteboard. Danach fragen Sie, was ihnen am schwersten fällt und notieren es ebenfalls. Die Visualisierung regt die Lernenden zum Nachdenken über das eigene Verhalten an.



Sie teilen das Arbeitsblatt aus:

Jetzt wird es konkret – hier kommt eure Nachhaltigkeits-Challenge für den Alltag!



*Sie erläutern das Arbeitsblatt als Hausaufgabe und legen einen Zeitraum fest, wann die durchgeführten Challenges im Unterricht vorgestellt werden (**Empfehlung: in 1–2 Monaten** *). Sie geben mit den folgenden Slides einige Handlungsimpulse.*

★

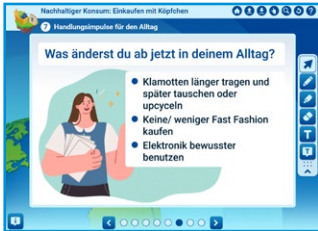
So lässt sich besser beurteilen, ob die Challenge eher eine Eintagsfliege ist oder ob sich schon Gewohnheiten etabliert haben.

Geht sorgsam und kreativ mit eurer Kleidung um.



Sie regen an:

Nehmt die Herausforderung an, der Fast-Fashion-Industrie zu widerstehen.



Sie regen an:

Erinnert euch: Auch Strom gehört zum Konsum – nutzt Handy, Tablet & Co. deshalb bewusst und sparsam.



Sie regen an:

Probiert, ob ihr während der Challenge ganz ohne das Kaufen von Produkten auskommt, die aus Plastik bestehen oder in Plastik verpackt sind.



Sie vertiefen:

Achtet beim Kaufen von notwendigen Dingen wie Stiften, Heften oder Klopapier darauf, dass sie aus recycelten Materialien bestehen.

Impressum

Allgemeiner Kontakt

BASF SE

Carl-Bosch-Straße 38
67056 Ludwigshafen
Tel.: +49 621 60-0

Redaktion (Verantwortlicher gemäß § 18 Abs. 2 Medienstaatsvertrag)

Nicole Wessa-Schmid

Gesellschaftliches Engagement am Standort Ludwigshafen

ESM/KS – Z24

Carl-Bosch-Straße 38

67056 Ludwigshafen

Fragen und Feedback per E-Mail senden: nicole.wessa-schmid@basf.com

Konzeption und Umsetzung:

KIDS interactive GmbH – die Agentur für junge Medien

Studiopark KinderMedienZentrum

Erich-Kästner-Straße 1 b

99094 Erfurt

Tel.: +49 361 51143-730

info@kids-interactive.de

www.kids-interactive.de

Hintergrundinformationen

BASF und Nachhaltigkeit – warum passt das zusammen?

Was können bzw. müssen wir heute tun, damit wir auch morgen auf unserem Planeten ein gutes Leben führen können? Das ist gerade für ein Chemieunternehmen wie die BASF eine der wichtigsten Zukunftsfragen. Wirtschaft, Gesellschaft und Politik müssen gemeinsam neue Wege gehen, um die zukünftigen Herausforderungen zu meistern, denn unser Planet hat definitiv seine Grenzen erreicht und das Prinzip Nehmen – Herstellen – Entsorgen hat ausgedient.

Auf dem Weg zu einer nachhaltigeren und klimafreundlicheren Zukunft kann und wird die Chemie ein bedeutender Teil der Lösung sein, davon sind wir als BASF fest überzeugt und verfolgen mit großer Entschlossenheit und Leidenschaft unser Ziel, als Unternehmen [bis 2050 klimaneutral¹](#) zu sein.

Hierzu sind Konzepte und Innovationen gefragt, um zum Beispiel intelligente Produktkreisläufe zu etablieren, die ihrerseits Ressourcen schonen und Abfälle minimieren, oder um die Energietransformation zu stemmen, um nur zwei zentrale Herausforderungen beim Namen zu nennen. Wir vertrauen auf den Forschergeist und die Innovationskraft unserer Mitarbeitenden, Kundinnen und Kunden sowie Kooperationspartnerinnen und -partner und sehen es als unsere gesellschaftliche Aufgabe an, die Lust am Forschen und Entdecken auch bei Kindern und Jugendlichen zu wecken und zu fördern. Seit 1997 inspirieren wir Kinder und Jugendliche weltweit in unseren Kids' und Teens' Lab-Programmen, in die Rolle von Forschenden zu schlüpfen und naturwissenschaftlich zu experimentieren.

Datenschutz

[Datenschutz abrufen²](#)

1. <https://www.basf.com/global/de/who-we-are/sustainability.html>

2. <https://basf.kids-interactive.de/de/datenschutz-erwachsene>