

Aktionsräumen im Projekt GreenScreen



Pilotphase: ab 31.10. 2025 bis 28.02.2026

Aktionsraum: Landkreis Reutlingen und darüberhinaus

Überblick über die aktuell geplanten Aktionsräume

FairPlay – Miteinander statt Gegeneinander

Thema: Soziale Ungleichheit & Teilhabe (SDG 10)

Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren

Dauer: (1. Tag 2-3h, 2. & 3. jew. halbe Tage)

Ziel:

Dieser Workshop verbindet Rollenspiel und kreative Spieleentwicklung. Jugendliche erleben, **wie unterschiedlich soziale Startbedingungen sein können** – und entwickeln anschließend ein eigenes Gesellschaftsspiel, das auf Fairness, Teilhabe und Solidarität basiert.

Die Aktion eignet sich besonders gut, um **soziale Fragen erfahrbar zu machen** und mit Jugendlichen darüber ins Gespräch zu kommen, **wie ein gutes Miteinander gelingt**.

Teil 1: Rollenspiel – Ungleichheit erleben

Im ersten Teil des Workshops übernehmen die Jugendlichen Rollen mit ganz unterschiedlichen Voraussetzungen: Zum Beispiel ein:e Geflüchtete:r, eine Person mit Behinderung, jemand aus einem reichen Elternhaus oder mit besonderen Hürden in der Schule.

In realistischen Situationen – etwa bei der Ausbildungsplatzsuche, bei einem Freizeitprojekt oder bei der Wohnungssuche – erleben sie, wie sich **Startbedingungen auf echte Chancen auswirken**.

Ziele:

- Perspektivwechsel ermöglichen
- Soziale Unterschiede bewusst machen
- Gespräch und Austausch anregen

Teil 2: Spieleentwicklung – Die faire Biosphäre

Im zweiten Teil wird's kreativ: Die Jugendlichen entwickeln ein eigenes Gesellschaftsspiel, das ihre Erfahrungen aus dem Rollenspiel aufgreift.

Dazu nutzen sie bekannte Spiele wie *UNO*, *Mensch-ärgere-dich-nicht* oder *Memory* als Grundlage und denken die Regeln neu: Wie kann ein Spiel fair sein? Wie fühlt es sich an, wenn man nur **gemeinsam** gewinnen kann?

Mit eigenen Spielkarten, Aufgaben oder Rollen entsteht die „faire Biosphäre“ – ein Spiel über Chancen, Barrieren und Solidarität.

Ziele:

- Empathie spielerisch vertiefen
- Handlungsspielräume erfahrbar machen
- Kreatives Denken fördern
- Gesellschaftliche Fragen ins Spiel bringen

Besonderheiten:

- Kombination aus **Rollenspiel und Game Design**
- Inklusives Konzept – mit und ohne Einschränkungen spielbar
- Kreative Methoden, bei denen alle etwas einbringen können

Lernziele:

- Soziale Kompetenzen: Perspektivwechsel, Fairness, Kooperation
- Gestaltungskompetenz: Entwicklung eigener Spielkonzepte
- Handlungskompetenz: Erkennen eigener Einflussmöglichkeiten

Du bist der Stadtrat! – Politik erleben und mitgestalten

Thema: Mitbestimmung & Demokratie auf kommunaler Ebene (SDG 11)

Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren

Dauer: ca. 2,5–3 Stunden

Ziel:

Das Rollenspiel „Du bist der Stadtrat!“ bietet Jugendlichen die Möglichkeit, **demokratische Prozesse auf kommunaler Ebene selbst zu erleben**.

Sie übernehmen Rollen als Bürgermeister:in oder Stadträt:innen und beraten über echte Themen – z. B. die Nutzung eines alten Gebäudes oder neue Freizeitangebote. Dabei stehen

Meinungsbildung, Verhandlung und Entscheidungsfindung im Mittelpunkt.

Rollenspiel – Entscheidung im Stadtrat

Wie funktioniert Politik in einer Stadt – und wie fühlen sich Entscheidungen an, wenn man selbst dafür verantwortlich ist?

In diesem Rollenspiel übernehmen die Jugendlichen die Rollen von Stadträt:innen oder einer Bürgermeister:in. Mit verschiedenen Interessen, Perspektiven und Ideen vertreten sie fiktive Gruppen wie z. B. den Jugendclub, einen Sportverein, einen Investor oder die Umweltgruppe.

Sie beraten gemeinsam über ein aktuelles Thema, z. B. die Umnutzung eines alten Gebäudes, ein neues Freizeitangebot oder Verkehrsmaßnahmen in ihrer Stadt.

Nach Diskussion, Verhandlung und Abstimmung wird eine Entscheidung getroffen – ganz wie im echten Stadtrat.

Ziele:

- Demokratie & Mitbestimmung erlebbar machen
- Perspektivwechsel ermöglichen
- Kommunikations- und Verhandlungskompetenz fördern
- Jugendliche ermutigen, sich einzumischen

Besonderheiten:

- Realitätsnahes, spielerisches Politiktraining
- Klare Rollenverteilung mit vorbereiteten Profilen
- Einstieg in Beteiligung & lokale Demokratie

Lernziele:

- Politisches Verständnis: Rolle der Kommunalpolitik erkennen
- Soziale Kompetenzen: Diskussionsfähigkeit, Empathie, Verantwortung
- Demokratiekompetenz: Beteiligung verstehen und erproben

MüllMusik – Aus Alt mach' Klang!

Thema: Nachhaltigkeit, Kreativität & kulturelle Teilhabe (SDG 12 / SDG 15)

Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren

Dauer: 2–3 Tage (1. Tag 1.5-2 h, 2. & 3. Tag komplett)

Zielort: Aktionsort mit Werkraum

Gruppengröße: max. 15 Teilnehmende

Ziel:

MüllMusik ist ein kreatives Bildungsangebot, das **Umweltthemen mit Musik und Gestaltung** verbindet. Jugendliche sammeln Müll, überlegen sich Klangideen und gestalten daraus eigene Musikinstrumente, die am Ende in einem kleinen Auftritt präsentiert werden können.

Die Aktion stärkt nicht nur das Umweltbewusstsein bei den Teilnehmenden, sondern auch Kreativität und Teamarbeit. Durch den Musikauftritt können die Teilnehmenden einen Appell fürs Recyceln und Müll einsparen und ein stärkeres Bewusstsein für Umweltverschmutzung an ein breiteres Publikum weitergeben.

Teil 1: Müll erkennen, sammeln & umdenken

Zum Einstieg reflektieren die Jugendlichen: Wie viel Müll entsteht eigentlich bei mir zu Hause und was passiert damit?

Nach einem kurzen Quiz zur Einordnung überlegen sie selbst, was für Müll bei Ihnen anfällt (z. B. aus der Schule, dem eigenen Haushalt oder der Umgebung) und was sich daraus machen lässt? In kleinen Gruppen entstehen erste Ideen, wie sich aus Verpackungen, Dosen, Rohren oder Holzresten Musikinstrumente bauen lassen. Dazu wird eine Materialliste erstellt und ein Bauplan skizziert.

Teil 2: Instrumentenbau aus Müll

Jetzt wird gebaut! Die Jugendlichen setzen ihre Pläne um und gestalten aus dem gesammelten Müll eigene Musikinstrumente.

Ob Trommel aus alten Dosen, Flaschen-Xylofon oder Klangskulptur, jede Gruppe entwickelt ein eigenes Soundobjekt. Unterstützung gibt es von Musik- und Werkstatt-erfahrenen Anleitenden von der Schule und von Extern.

Teil 3: Musik machen & Wirkung erzeugen

Mit den gebauten Instrumenten wird gemeinsam geprobt, es entstehen eigene Musikstücke und Klangcollagen.

Am Ende steht eine kleine Aufführung oder eine kreative Präsentation (z. B. im Rahmen eines Schulfests, auf dem Schulhof oder als Videoaufnahme). So wird öffentlich sichtbar, was mit alten Materialien möglich ist.

Ziele:

- Eigenes Bewusstsein für Müll & Ressourcen stärken
- Umweltthemen mit Kreativität und Musik verbinden
- Selbstwirksamkeit & Eigenverantwortung fördern
- Handwerkliches & technisches Verständnis fördern
- Teamarbeit & projektorientiertes Arbeiten erleben
- Umweltbewusstsein öffentlich sichtbar machen und einen Appell an ein breiteres Publikum weitergeben
- Spaß & Stolz durch kreatives Schaffen erleben

Besonderheiten & Tipps

- Kombination aus Müllsammelaktion, Umweltbildung & Musikpädagogik

- Individuelle Anpassung an Schulumfeld / Jahreszeit möglich
- Projekt eignet sich besonders für Projektwochen oder Aktionstage
- Musik-Vorerfahrung ist hilfreich, aber nicht zwingend

Lernziele:

- Umweltbildung: Müllvermeidung & Ressourcenwert erfahrbar machen
- Kreativität: Gestaltung & musikalischer Ausdruck mit einfachen Mitteln
- Sozialkompetenz: Zusammenarbeit, Präsentation & Feedback
- Selbstwirksamkeit erfahren durch öffentliche Bildung des Gelernten durch das Musikstück

Handy-Sammel-Aktion – Euer Umweltprojekt mit Wirkung

Zielgruppe: Jugendliche ab Klasse 7, auch inklusiv möglich

Format: 1–3 Workshop-Tage mit unterschiedlichem Stundenanteil + begleitete Umsetzungsphase

Einsetzbar in: Projektstage, BNE-Unterricht, AGs, Jugendgruppen, offene Jugendarbeit

Themenbezug: Rohstoffe, Nachhaltiger Konsum, Recycling, Digitalisierung (SDG 12, SDG 13)

Ziel:

Diese Aktion bringt Jugendlichen den Zusammenhang zwischen **globaler Ressourcennutzung** und **eigenem Konsumverhalten** nahe – mit dem Smartphone als alltäglichem, greifbarem Beispiel. Zugleich fördert das Projekt Kompetenzen wie **Projektorganisation, Teamarbeit und kreative Öffentlichkeitsarbeit**.

Besonders geeignet für pädagogische Kontexte, in denen Nachhaltigkeit praktisch, greifbar und handlungsorientiert vermittelt werden soll.

Aufbau des Projekts in drei Teilen

Teil 1: Wissen aufbauen & verstehen

Dauer: (1. Tag 3h, 2. & 3. jew. halbe Tage)

Ort: Klassenraum oder Gruppenraum

Inhalte:

- Einstieg über Schätzfragen oder Bilder: Wie viele Handys besitzt ihr? Was passiert mit alten Geräten?
- Interaktive Inputs zu:
 - verbauten Rohstoffen (z. B. Gold, Tantal, Kobalt)
 - Herstellungsbedingungen (z. B. Kinderarbeit, Umweltschäden)
 - Elektroschrott und Recyclingproblematik
- Diskussion: Was bedeutet „verantwortungsvoller Konsum“ im digitalen Zeitalter?

Methoden:

- Quiz / digitale Umfrage
- Austausch in Kleingruppen
- Impulskarten, Bildmaterial, Kurzclips

Ziele:

- Sensibilisierung für globale Lieferketten
- Einordnung des eigenen Konsumverhaltens
- Stärkung der Urteilskompetenz

Teil 2: Planung der eigenen Sammelaktion

Dauer: 2 x 2–3 Stunden (ggf. Fortsetzung in AGs oder offenen Projektphasen)

Ort: Schule / Jugendhaus / Gruppenraum

Inhalte:

- Einführung in Projektplanung (Ziel, Zielgruppe, Zeitplan, Materialien)
- Gemeinsames Brainstorming:
 - Wo könnten alte Handys gesammelt werden?
 - Wie erreichen wir Mitschüler:innen, Familien, Nachbarschaft?
- Rollenverteilung im Team:
 - Wer gestaltet Plakate / Infomaterialien?
 - Wer fertigt mit Hilfe eines Bausatz die erste PrototypenBox?
 - Wer schreibt einen Text für den Schulnewsletter?
 - Wer nimmt mit den möglichen Sammelorten Kontakt auf?
- Technischer Hinweis: Rahmenbedingungen der Sammelaktion Handy-Aktion BW berücksichtigen

Ziele:

- Förderung von Selbstorganisation und Teamverantwortung
- Aufbau von Kompetenzen in Öffentlichkeitsarbeit
- Motivation zur aktiven Mitgestaltung

Ergebnisse:

- Aktionsplakat oder digitale Kampagne
- vorbereitete Sammelstelle (Box + Info)
- erste Kommunikationsmaßnahmen

Phase 3: Umsetzung & Öffentlichkeitsarbeit

Dauer: Projektzeitraum frei wählbar (z. B. 2–4 Wochen)

Ort: Sammelstelle vor Ort (z. B. Schulflur, Rathaus, Jugendhaus)

Inhalte:

- Herstellung der benötigten Sammelbehälter
- Durchführung der Sammlung vor Ort
- Kommunikation über Pressearbeit, Aushänge, Durchsagen, Social Media etc.
- ggf. Organisation einer Abschlussaktion oder Übergabe an offizielle Rücknahmestelle (z. B. Biosphärengebiet Schwäbische Alb)

Optional:

- Begleitende Ausstellung oder Projektdokumentation
- Erstellung eines Kurzfilms oder Fotoberichts

Ziele:

- Öffentliche Sichtbarkeit von nachhaltigem Handeln
- Förderung von Engagement & Selbstwirksamkeit
- Verankerung des Themas im Lebensumfeld der Jugendlichen

Lernziele im Überblick

- **Sachkompetenz:** Aufbau von Wissen über globale Rohstoffe & Elektroschrott
- **Urteilskompetenz:** Reflektion eigener Konsumententscheidungen
- **Handlungskompetenz:** Selbst geplantes Projekt mit konkretem Ziel
- **Sozialkompetenz:** Zusammenarbeit im Team, Kommunikationsfähigkeit

Interesse?

Jetzt mitmachen und Zukunft gestalten!

Sie möchten mit Ihrer Klasse oder Jugendgruppe gesellschaftliche Themen erfahrbar machen, kreative Lernräume öffnen und junge Menschen zur aktiven Mitgestaltung ermutigen?

Unsere Aktionsräume bieten praxisnahe, flexibel einsetzbare Formate, die genau das ermöglichen – mit hohem pädagogischem Wert, klarer Struktur und viel Raum für eigene Ideen.

Ob Projektwoche, AG oder Themennachmittag: Wir kommen gerne zu Ihnen oder unterstützen bei der Umsetzung vor Ort.

→ Melden Sie sich einfach – gemeinsam stimmen wir Termin und Umfang ab und bringen Zukunft in Bewegung!