



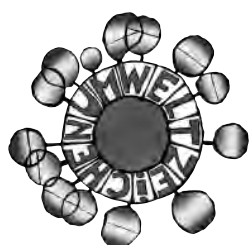
lebensministerium.at

**Clever einkaufen** für die Schule ...  
und die Umwelt freut sich.



## **Weitere Spiele und Methoden**

**für Kindergarten, Volksschule,  
Hauptschule/AHS-Unterstufe**



# Spiele und Methoden

## Tastspiel: Erkenne die Materialien

**Vorbereitung:** Tuch bzw. Tastbox; bzw. Augenbinde je ein Material vom Ausprobiererset und ein ähnliches oder funktionsähnliches aus der Klasse: z.B. Füllfeder – Füllfeder, Klebstoffflasche – Klebstofftube, Kunststoffspitzer – Metallspitzer, Holzlineal – Kunststofflineal, Kautschuk-Radiergummi – PVC-Radiergummi, Buntstift dick – Buntstift dünn ....

**Ziel:** Materialerfahrung, Erkennen und Benennen der Gemeinsamkeiten und Unterschiede

**Inhalt:** Die Kinder helfen beim Vorbereiten. „Wer hat ....?“ Evtl. werden die Ähnlichkeiten und Unterschiede der beiden Materialien besprochen. Die Dinge werden verdeckt bzw. die Augen eines Kindes verbunden. Je ein Kind darf be-greifen: Was gehört zusammen? Was fühlt sich dennoch anders an?

**Variante:** Die Kinder sollen zuerst 2 idente Dinge erkennen, dann erst funktionsähnliche.

**Dauer:** ab 10 min

**Einsatz:** Einstieg

**Anzahl:** für Gruppen bzw. die ganze Klasse

**Variante:** Im Anschluss können Sie die Unterschiede in Bezug auf Material, Funktion, Abfallmenge, Nutzen, Langlebigkeit etc. betrachten.

## Was fehlt? oder Was ist anders?

**Vorbereitung:** Verschiedene Schulmaterialien, die sehr ähnlich sind, bereitstellen.

**Ziel:** Genaues Betrachten und Benennen der Beschaffenheit der Schulmaterialien, „Fotografieren“ des Bildes, Beschreiben der Materialien

**Inhalt:** Die Schulmaterialien werden angeordnet. Es wird vereinbart, ob etwas entfernt, vertauscht oder leicht verändert wird (beim Filzstift die Kappe runter etc.). Die Kinder prägen sich die Anordnung ein. Nach kurzer Zeit werden die Augen geschlossen. Wer den Unterschied zuerst errät, darf als Nächster etwas verändern.

**Dauer:** ab 10 min

**Einsatz:** variabel

**Anzahl:** für Gruppen bzw. die ganze Klasse (evtl. einzelne Kinder auswählen, die raten dürfen)

## für Kindergarten und Volksschule

Noch mehr Spiele und Methoden für den Kindergarten finden Sie im Praxisteil „Kindergarten“ ab Seite 14.



## Bingo mit Schreibmaterialien

**Vorbereitung:** Bingo-Vorlagen und die benötigten Einzelkärtchen (von der Vorlage) auf Karton kopieren und laminieren. Plättchen, Chips bzw. Glasmurmeln bereitstellen.

**Ziel:** Spielerische Beschäftigung mit dem Thema, Benennen von Funktion und Qualität von Schreibmaterialien

**Inhalt:** Jedes Kind bekommt eine Vorlage. Die Kärtchen werden verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die Kinder wechseln sich beim Ziehen ab oder ein Kind ist SpielleiterIn. Auf jedes Feld, das das gleiche Bild zeigt wie das gezogene Kärtchen, darf ein Plättchen gelegt werden. Wer zuerst 3 in einer Reihe voll hat, hat gewonnen und ruft Bingo!

**Dauer:** ab 7 min

**Einsatz:** Kindergarten, Freiarbeit

**Anzahl:** für 2 bis 4 Kinder

**Variante:** Der/die SpielleiterIn umschreibt den Begriff (Ich brauche es zum ...). Wer den Begriff zuerst errät, bekommt das Kärtchen.



## Lotto mit Schulmaterialien und Qualitätszeichen

**Vorbereitung:** Lotto-Vorlagen und alle Einzelkärtchen auf Karton kopieren, evtl. laminieren.

**Ziel:** Einprägen der Bilder zur Wiedererkennung, Nennen und Erklären der Qualitätsmerkmale

**Inhalt:** Jedes Kind bekommt eine Vorlage. Der/die SpielleiterIn zieht die Einzelkärtchen bzw. die Kinder wechseln sich beim Ziehen ab. Wenn die Karte passt, darf sie aufs Feld gelegt werden. Wer zuerst die Karte voll hat, hat gewonnen.

**Dauer:** ab 7 min

**Einsatz:** Kindergarten, Freiarbeit, Festigung

**Anzahl:** für 2 – 4 Kinder

**Variante:** Nur wenn das Kärtchen richtig benannt wird, darf es behalten werden.



## Memory mit Schulmaterialien und Qualitätszeichen

**Vorbereitung:** Alle Kärtchen auf Karton kopieren, evtl. anmalen und laminieren.

**Ziel:** Einprägen der Bilder zur Wiedererkennung, Nennen und Erklären der Qualitätsmerkmale

**Inhalt:** Alle Kärtchen liegen verkehrt am Tisch. Jeder darf zwei aufdecken. Bei zwei gleichen dürfen die Kärtchen behalten werden. Aber nur wenn sie richtig benannt werden. Es darf so oft weiter aufgedeckt werden, solange zwei gleiche Kärtchen sind. Sonst ist das andere Kind an der Reihe. Wer am Schluss mehr Paare hat, hat gewonnen.

**Dauer:** ab 7 min

**Einsatz:** Freiarbeit, Festigung

**Anzahl:** ab 2 Kindern, ev. in der Freiarbeit



## Clever einkaufen - Activity

**Vorbereitung:** Klasse in 2 Mannschaften teilen. Spieldauer bzw. Punkteanzahl, die erreicht werden soll, vereinbaren. Sanduhr bzw. Wecker richten. Die Begriffe für das Activity aus dem Anhang auf Karton kopieren, evtl. laminieren. Die Kinder können auch eigene Begriffe, die mit Schulsachen oder Umwelt zusammenhängen auf Zettel schreiben und in eine Box geben.

**Inhalt:** Ein Kind einer Mannschaft zieht einen Begriff aus der Box und soll diesen entweder an die Tafel zeichnen bzw. erklären (ohne Teile oder Abwandlungen des Wortes zu nennen) oder pantomimisch darstellen. Wenn die Mannschaft den Begriff innerhalb einer bestimmten Zeit errät, gibt es einen Punkt. Dann ist die andere Mannschaft an der Reihe. Variante: Es kann vorher ausgemacht werden, ob erklärt, gezeichnet oder dargestellt wird. An der Tafel kann eine Tabelle gezeichnet werden.

**Ziel:** Spielerische Beschäftigung mit dem Thema „Clever einkaufen“

**Dauer:** mindestens 15 Minuten bzw. 3 Durchgänge

**Einsatz:** Einstieg, Festigung

**Anzahl:** für die ganze Klasse oder eine kleinere Gruppe

## Clever einkaufen – Voll aktiv!

**Vorbereitung:** Kärtchen zum „Clever einkaufen – Voll aktiv“ - Spiel kopieren und laminieren. Knetmasse aus dem Ausprobierset holen. Klasse in Mannschaften teilen. Spieldauer bzw. Punkteanzahl, die erreicht werden soll, vereinbaren. Sanduhr bzw. Wecker richten

**Ziel:** Spielerische Beschäftigung mit dem Thema „Clever einkaufen“, Festigung bzw. Interesse wecken

**Inhalt:** Die Kärtchen enthalten die Aufgabenstellungen. Es werden 2 oder mehrere Gruppen gebildet, die Aufgaben müssen in der vereinbarten Zeit gelöst werden.

Bei „**Frage-Antwort**“ werden 4 Kinder aus der Mannschaft gewählt, die die Antwort im Team beraten und bekanntgeben. Es darf die Broschüre „Clever einkaufen für die Schule“ bzw. das Aktionsheft „Schultaschen Detektive“ zu Hilfe genommen werden.

Bei „**Hol-Find-Bring**“ müssen die 4 Kinder die richtigen Dinge bringen.

Bei „**Modellieren**“ wird ein Kind ausgewählt, das den Begriff so modellieren muss, dass ihn die eigene Mannschaft errät.

**Dauer:** mindestens 15 Minuten

**Einsatz:** Einstieg, Festigung

**Anzahl:** für die ganze Klasse oder kleinere Gruppe

## für Volksschule und Hauptschule (AHS-Unterstufe)



## Antworten zu den „Clever einkaufen – Voll aktiv!“ „Frage-Antwort“-Kärtchen

1. Umweltfreundlich, abfallarm, sicher, gesund, qualitativ hochwertig
2. schädliche Weichmacher wie Phtalate (diese wurden übrigens auch in der Lackierung von vielen Buntstiften nachgewiesen – Stiftung Warentest 2008)
3. weil die Spitze aus Kunststofffasern besteht
4. am Geruch, am Zeichen „lösemittelfrei“ auf der Verpackung, an den Inhaltsstoffen auf der Verpackung
5. ohne Kautschuk – soll Qualität suggerieren, Kautschukradierer sind aber umweltfreundlicher
6. Blauer Engel
7. 10 % des Körpergewichtes
8. Forest Stewardship Council: aus nachhaltiger Waldwirtschaft
9. dass das Spielzeug in der EU verkauft werden darf. Das Zeichen ist aber vom Hersteller bzw. Importeur selbst vergeben und wird nicht überprüft.

## **Erfinder-Workshop**

**Vorbereitung:** Schulmaterialien, Plakate, Stifte, ev. Bastelmaterialien bereitstellen.

**Ziel:** Bewusstmachen des Themas abfallarme Produkte, Ressourcenschonung, Anregen der Initiative und Fantasie

**Inhalt:** Zu Beginn kann gemeinsam geschaut werden, wie viel Abfall die Produkte, die in der Schule verwendet werden, verursachen. Dann werden die verwendeten Materialien und Ressourcen betrachtet. Welche Produkte könnten abfallärmer bzw. ressourcenschonender angeboten werden? Warum werden sie es nicht? z.B. Klebstofftuben...

Die SchülerInnen sollen dann in Gruppenarbeit im Erfinder-Workshop selbst abfallärmere, ressourcenschonendere Varianten für bestimmte Produkte erfinden! Der Fantasie kann dabei freien Lauf gelassen werden!

**Dauer:** mindestens 2 Schulstunden

**Einsatz:** als eigener Themenschwerpunkt

**Anzahl:** ganze Klasse, dann Gruppenarbeit

**Variante:** Der Erfinder-Workshop kann in ein größeres Projekt mit vorhergegangenen Recherchearbeiten eingebunden werden.

## **Recherche: Woher kommen die Sachen, die wir täglich brauchen?**

**Vorbereitung:** Besprechung, Themenwahl, Gruppeneinteilung, Aufgabenverteilung

**Inhalt:** Die SchülerInnen suchen sich ein Produkt aus: z.B. Bleistift, Filzstift, Ölkreide, Geodreieck, Radiergummi ... und recherchieren dazu: Rohstoffe, Abbau; Erfindung; Entwicklung; Produktion; Transportwege; Firmen; Varianten; Gebrauch; Vorteile – Nachteile; ev. Zusatzinfos: Ökologischer Rucksack, Fußabdruck, CO<sub>2</sub> Verbrauch

**Quellen:** Internet, Firmenwebsites, Telefoninterviews, Brief bzw. E-mail an den Hersteller, evtl. Fabrikbesuch ...

**Dauer:** variabel, von 2 Schulstunden bis Jahresthema

**Einsatz:** als eigener Themenschwerpunkt

**Anzahl:** ganze Klasse, dann Gruppenarbeit mit Einzelaufgaben

## **für Hauptschule, AHS**

### **Selbstständige Recherchen**

Bei Projekten sollte die selbstständige Arbeit der SchülerInnen in Form von Recherchen und Dokumentieren der Ergebnisse Hauptbestandteil sein.

Geben Sie nicht alle Informationen vor, sondern motivieren Sie die SchülerInnen zum selbstständigen Arbeiten. Achten Sie bei Gruppenarbeiten darauf, dass jedes Mitglied der Gruppe eine Aufgabe hat. Nicht alle gesuchten Informationen werden gefunden werden und nicht alle gefundenen brauchbar sein. Lassen Sie die SchülerInnen die Informationen unterteilen in „seriös, unabhängig, Firmenwortlaut, einseitig ...“ Damit wird der kritische Konsum von Informationen gefördert.

### **Portfolio**

Bei Projekten könnte von jedem Beteiligten ein Portfolio geführt werden. Dieses besteht aus einer Sammlung von Dokumentationen wie Interview- und Besprechungsprotokollen, Fotos, Screenshots, Notizen, Reflexionen etc. Die Arbeit könnte auch in einem Log-Buch (= Art Tagebuch) dokumentiert werden. Einen wichtigen Abschluss bietet die Präsentation der Ergebnisse, bei der jeder die Möglichkeit hat seinen Teil der Arbeit herzuzeigen und den Prozess zu reflektieren.



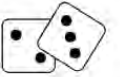




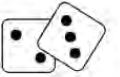








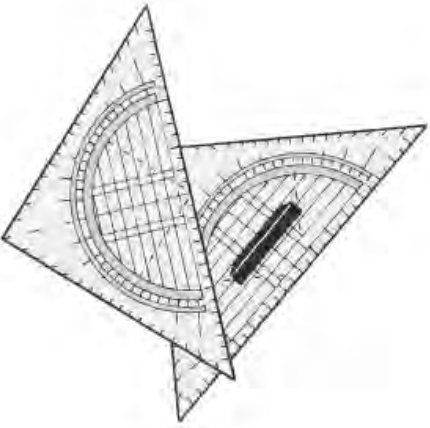


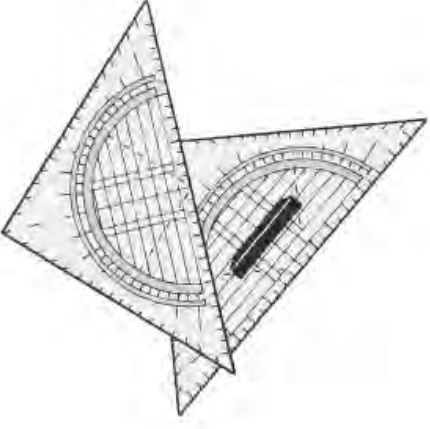

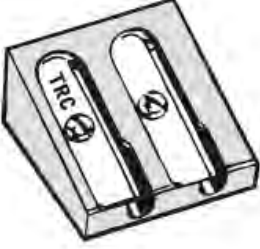


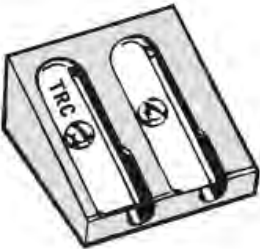


















		
		
		















Recycling	Altpapier	Recyclingpapier
Alfons Trennfix	Umweltzeichen	Blauer Engel
Lösungsmittel	AbfallberaterIn	Abfall vermeiden
Schultasche	Stiftverlängerer	Alleskleber
Bastelkleber	auf Wasserbasis	Kautschuk
Papierfabrik	Zellstoff	Holzstoff



Nachfüllmine	Metall	Graphit
Lineal	Radiergummi	Geodreieck
PVC	umweltfreundlich	Kugelschreiber
Kunststofffaser	Wegwerfprodukt	Füllfeder
Tintenpatrone	Clever einkaufen	




<p><b>MODELLIEREN</b> </p>	<p><b>MODELLIEREN</b> </p>	<p><b>MODELLIEREN</b> </p>
<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Bleistift</b></p>	<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Schultasche</b></p>	<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Geodreieck</b></p>
<p><b>MODELLIEREN</b> </p>	<p><b>MODELLIEREN</b> </p>	<p><b>MODELLIEREN</b> </p>
<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Jausenbox</b></p>	<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Deckfarbenkasten</b></p>	<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Heft</b></p>
<p><b>MODELLIEREN</b> </p>	<p><b>MODELLIEREN</b> </p>	<p><b>MODELLIEREN</b> </p>
<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Schere</b></p>	<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Taschenrechner</b></p>	<p><b>Modelliere mit der Knetmasse</b> den folgenden Begriff, ohne dabei zu sprechen!</p> <p><b>Klebstofftube oder Klebstoffflasche</b></p>



<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>etwas, das mit Akkus oder solar betrieben wird</p> <p>etwas, das man spitzen kann</p> <p>etwas, das wiederbefüllbar ist</p>	<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>etwas Essbares</p> <p>eine Jausen- und Trinkverpackung, die keinen Abfall erzeugt</p> <p>etwas, das schneiden kann und eine Schraube hat</p>	<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>etwas aus Kautschuk</p> <p>ein Schreibgerät, das eine Kugel hat</p> <p>etwas aus Recyclingpapier</p>
<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>einen lösungsmittelfreien Klebstoff</p> <p>etwas mit dem CE-Zeichen</p> <p>etwas mit dem Österreichischen Umweltzeichen</p>	<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>etwas mit dem „spiel gut“-Zeichen</p> <p>etwas mit dem GS-Zeichen</p> <p>etwas Kaputtes</p>	<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>etwas mit dem Zeichen „Der Blaue Engel“</p> <p>etwas, das die Lebensdauer eines Stiftes verlängern kann</p> <p>zwei verschiedene Dinge zum Messen</p>
<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>etwas, das aus Graphit und Holz besteht</p> <p>etwas aus Plexiglas</p> <p>etwas Schönes</p>	<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>etwas, das repariert ist</p> <p>etwas mit Metallklinge</p> <p>etwas mit dem FSC-Zeichen</p>	<p><b>SUCH-FIND-BRING</b> </p> <p><b>Holt als Team folgende Dinge!</b></p> <p>etwas aus dem Rohstoff Erdöl</p> <p>etwas aus Zellstoff</p> <p>etwas, das Strom verbraucht</p>



FRAGE-ANTWORT 	FRAGE-ANTWORT 	FRAGE-ANTWORT 
<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Welche Eigenschaften sollen clevere Schulartikel haben? Nenne mindestens zwei!</p>	<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Was kann in PVC-Radiergummis enthalten sein, was gesundheitsschädlich ist?</p>	<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Warum werden Filzstifte auch Faserschreiber genannt?</p>
FRAGE-ANTWORT 	FRAGE-ANTWORT 	FRAGE-ANTWORT 
<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Woran erkennst du, dass ein Klebstoff Lösungsmittel enthält? Nenne mindestens ein Merkmal!</p>	<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Was bedeutet der Aufdruck „latexfrei“ bei Radiergummis?</p>	<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Wie wird das deutsche Umweltzeichen genannt?</p>
FRAGE-ANTWORT 	FRAGE-ANTWORT 	FRAGE-ANTWORT 
<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Wie schwer sollte eine Schultasche oder ein Schulrucksack maximal sein?</p>	<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Was bedeutet die Abkürzung FSC auf Holzprodukten?</p>	<p>Beantwortet als Team folgende <b>Frage</b>:</p> <p>Was sagt das CE-Zeichen auf Spielsachen aus?</p>