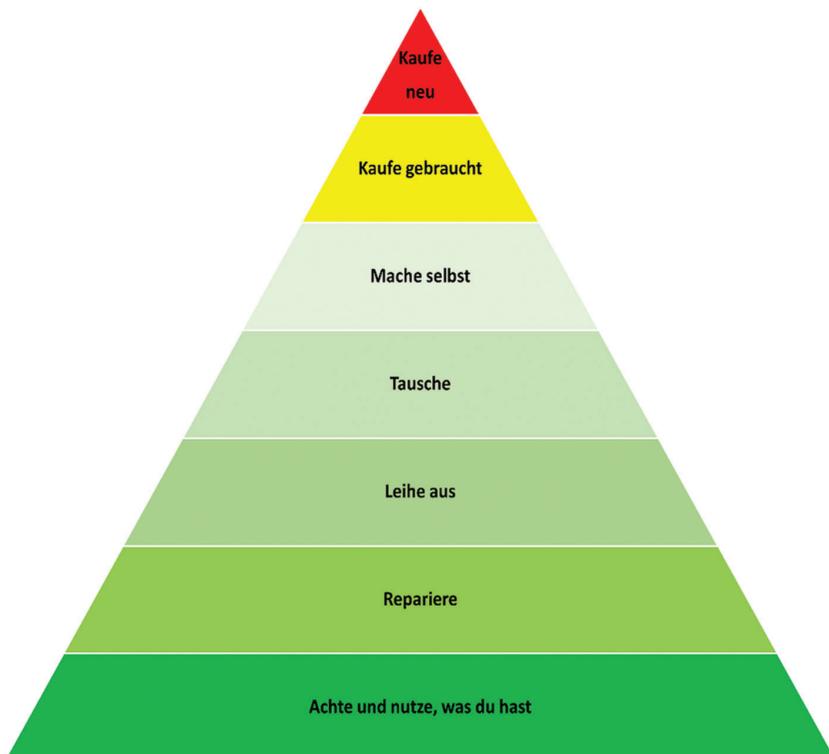




Konsumbildung im Sachunterricht

Bildung für nachhaltigen Konsum
mit Kopf, Herz und Hand





Basiswissen Grundschule

Band 50

Konsumbildung im Sachunterricht

Bildung für nachhaltigen Konsum
mit Kopf, Herz und Hand

Von
Claudia Plinz



Schneider Verlag Hohengehren GmbH

Basiswissen Grundschule

Herausgegeben von:

Band 1 bis 18: Jürgen Bennack

Ab Band 19: Astrid Kaiser

Ab Band 50: Astrid Kaiser und Stine Albers

Die Reihe „Basiswissen Grundschule“ ist einem schüler- und handlungsorientierten, offenen Unterricht verpflichtet, der auf die Stärkung einer selbstständigen, sozial verantwortlichen Schülerpersönlichkeit zielt.

Coverfoto: Konsumpyramide. Quelle: Frahm, J. (2022). Europa-Universität Flensburg

Gedruckt auf umweltfreundlichem Papier (chlor- und säurefrei hergestellt).

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8340-2208-0

Schneider Verlag Hohengehren, Wilhelmstr. 13, 73666 Baltmannsweiler

Homepage: www.paedagogik.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne vorherige schriftliche Einwilligung des Verlages öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung für Unterrichtszwecke!

© Schneider Verlag Hohengehren, 73666 Baltmannsweiler 2022
Printed in Germany – Druck: Esser, Bretten

Konsumbildung mit Kopf, Herz und Hand

Astrid Kaiser

Konsumbildung scheint eine sehr theoretische trockene Angelegenheit zu sein. Man denkt eher an moralische Normen und kognitive Orientierungen. Nicht so im Buch von Claudia Plinz. Sie findet viele praktische Möglichkeiten, die Kinder verstehen können und die ihnen auch einleuchten.

Claudia Plinz gelingt es, dieses Thema kindgerecht aufzubereiten, etwa durch Geschichten, die Kinder faszinieren. Die Konsumpyramide wird Kindern nicht nur als theoretisches Konstrukt, sondern als anfassbares und steckbares Holzmodell nahegebracht. Die Handlungs- und Denkanregungen knüpfen an die Lebenswelt der Kinder an, gerade bei Spielsachen haben sie bereits elementare Konsumerfahrungen gemacht. In diesem Buch werden Vorschläge zur Aufbereitung dieser Erfahrungen vorgestellt. Dabei werden auch Aspekte wie Ausbeutung bei der Herstellung und komplexe Transportwege kindgerecht aufbereitet. Der Autorin gelingt es durch historische Fotos von Kindern beim Umgang mit Spielsachen Unterrichts Anregungen aufzuzeigen, die für Lernende einsichtig machen, welchen enormen Wandlungen der Spielzeugmarkt unterliegt.

Das Buch bietet eine Fülle an Unterrichts Anregungen, die motiviertes Lernen ermöglichen und gleichzeitig anspruchsvolle Ziele der Konsumbildung kindgerecht erreichbar machen. Ob Lieder, Spiele oder Geschichten immer werden bei diesen Handlungsanregungen anschauliche Beispiele in diesem Buch vorgestellt und kindgemäß umgesetzt. Die Methodenvielfalt ist enorm, sie reicht von Märchen, Zeitleisten, Museumsspiel, Modenschau, Verkleidungsaktionen, Phantasiereisen, Versuche/Experimente, Aufsuchen außerschulischer Lernorte wie Bibliotheken, Aktionen wie Aufbau und Betrieb einer Tauschbörse/eines Flohmarktes, Geschmackstests, Herstellen eines Konsumgutes wie Apfelgelee einschließlich selbst gestalteter Werbung und Genuss desselben, Basteln einer Spardose oder Fahrradreparatur, bis hin zu praktischen Reparaturhandlungen.

Jedes Teilthema wird mehrperspektivisch aufgebaut, so dass von der Kaurischnecke als frühem Tauschmittel bis zur Technologiesgeschichte des Fahrrads, von rechtlichen Fragen des Taschengeldes für Kinder bis zu ethischen Fragen bei Konsumententscheidungen oder ökologischen Lösungsversuchen wie Upcycling ein breiter Horizont zum Nachdenken in diesem Buch eröffnet wird.

Die Vielfalt der methodischen Zugangsweisen zeigt, dass es der Verfasserin gelungen ist, das Postulat Pestalozzis, dass das Lernen mit Kopf, Herz und Hand erfolgen solle, für die Konsumbildung in die Tat umzusetzen.

Die Handlungsanregungen sind sehr gut für die Praxis aufbereitet, Tabellen, Abbildungen (z.B. Sparschweinskizze), Beispielfotos, Arbeitsbögen und Übersichten sind gute Hilfen für die Unterrichtsvorbereitung.

Alle diese Unterrichtshilfen setzen auf das eigenaktive Lernen der Kinder und dabei selbst gewonnene Erkenntnisse und nicht top-down-Belehrung. Es ist eine Abkehr vom traditionellen Ansatz der Konsumerziehung mit erhobenem Zeigefinger, die letztlich erfolglos sein musste. Das Konsumbildungskonzept von Claudia Plinz hingegen setzt auf das wirksame Erfahrungslernen.

Neben dem Hauptteil des Buches mit den vielen praktischen Unterrichts Anregungen und -beispielen gibt es aber auch besonders für Studierende und Lehrpersonen in Fort- und Ausbildung einen theoretischen Anhang, in dem das Konzept unter Aspekten der Nachhaltigkeit aufgeschlüsselt wird. Gedanklich eingeordnet wird dies in das didaktische Konzept der Schlüsselprobleme von Wolfgang Klafki.

Es bleibt zu hoffen, dass viele Lehrerinnen und Lehrer an Grundschulen diesen Beispielen folgen und eine zukunftsorientierte Konsumbildung anbahnen, bei der die Ressourcenschonung im Mittelpunkt steht und die Kinder nachhaltig mitgenommen werden auf dem Weg hin zu einer lebenswerten Zukunft auf diesem Planeten.

Oldenburg, 22. Februar 2022

Astrid Kaiser

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| 1. Einleitung | 5 |
| 2. Konsum | 7 |
| 3. Die Konsumpyramide – ein übersichtlicher Wegweiser | 10 |
| 4. Achte und nutze, was du hast - Konsumbildung am Beispiel „Spielzeuge“ | 15 |
| 4.1 Produktionsbedingungen | 16 |
| 4.2 Spielzeuge im Wandel der Zeit | 20 |
| 4.3 Batterien, Strom & Co. | 25 |
| 5. Repariere – Konsumbildung am Beispiel Fahrrad | 27 |
| 5.1 Fahrräder im Wandel der Zeit | 30 |
| 6. Leihe aus – Konsumbildung am Beispiel Bücher | 35 |
| 6.1 Außerschulischer Lernort: Bibliothek | 37 |
| 6.2 Aus- und Verleihen | 39 |
| 7. Tausche – Konsumbildung am Beispiel Tauschbörse | 42 |
| 7.1 Tausch von Dienstleistungen..... | 45 |
| 7.2 Erklärvideos selber drehen..... | 45 |
| 8. Mache selbst – Konsumbildung am Beispiel Apfelgelee | 49 |
| 8.1 Die Apfel-Phantasiereise | 57 |
| 8.2 Upcycling..... | 58 |
| 8.3 Werbung für das selbstgemachte Apfelgelee | 59 |
| 8.4 Das Apfelexperiment..... | 61 |
| 9. Kaufe gebraucht – Konsumbildung am Beispiel Flohmärkte ... | 64 |
| 9.1 Kleidung | 69 |
| 9.2 Modenschau | 71 |
| 10. Kaufe neu – Konsumbildung am Beispiel Taschengeld | 75 |
| 10.1 Geschichte des Geldes | 78 |
| 10.2 Sparen | 81 |

| | |
|--|-----------|
| 11. Nachhaltigkeit | 89 |
| 12. Handlungsempfehlung..... | 93 |
| 13. Abbildungsverzeichnis | 95 |
| 14. Tabellenverzeichnis | 98 |
| 15. Literatur | 99 |

1. Einleitung

Die heutige Gesellschaft wird u.a. als Konsumgesellschaft bezeichnet, in der die Kinder ein relevanter Bestandteil sind. Zum einen wird für sie viel Geld in Konsumgüter investiert, zum anderen agieren sie als selbstständige Konsumentinnen und Konsumenten. Bereits im Grundschulalter bekommen einige Schülerinnen und Schüler ein Taschengeld, über das sie frei verfügen dürfen und werden intensiv von der Konsumgüterindustrie umworben. Kinder der Primarstufe sind als junge Konsumentinnen und Konsumenten für die Konsumgüterindustrie eine interessante Zielgruppe, da sie die Konsumentinnen und Konsumenten „von morgen“ sind und Wünsche und Bedürfnisse haben. Der Konsumismus nimmt in der Gesellschaft einen zentralen Stellenwert ein und beherrscht auch die Wahrnehmung von kleineren Kindern (vgl. Kaiser 2010, S. 109). Das Thema *Nachhaltiger Konsum* ist in der Grundschule vor allem im Fach Sachunterricht angesiedelt. Konsumbildung als ein Teil der Verbraucherbildung setzt sich mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens auseinander. Ziel einer Konsumbildung ist es, die Schülerinnen und Schüler zu motivieren, zu befähigen und zu unterstützen, in vielfältigen Bereichen der Konsumgesellschaft eine individuelle und gesellschaftlich sinnvolle Konsumententscheidung zu treffen (vgl. Bender 2013, S. 15). In den Fachanforderungen Sachunterricht wird aufgeführt, dass die Schülerinnen und Schüler durch die Auseinandersetzung mit den Kernproblemen des soziokulturellen Lebens in die Lage versetzt werden, zukünftige Entscheidungen zu treffen und dabei lernen abzuschätzen, wie sich z.B. das eigene Handeln auf die Umwelt auswirken kann (vgl. Fachanforderungen Sachunterricht 2019, S. 5). Als eines der Hauptfächer neben Mathematik, Deutsch und Englisch hat der Sachunterricht die Aufgabe, sich mit aktuellen gesellschaftlichen Themen zu beschäftigen, die den Alltagsbezug der Schülerinnen und Schüler der Primarstufe berücksichtigen. Ein großes gesellschaftliches Thema ist die Nachhaltigkeit. Im Perspektivrahmen der GDSU (Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts) sind die Bezugspunkte der nachhaltigen Entwicklung aufgeführt, die im Sachunterricht thematisiert werden sollten: Konsum, Konsumverhalten und -entscheidungen (vgl. GDSU 2013, S. 77). Inhaltlich können diese Themenbereiche im Sachunterricht handlungsorientiert durch die Lehrkräfte vermittelt und aufgearbeitet werden. Es wurde in diesem Buch bewusst darauf verzichtet, durchgeplante Unterrichtseinheiten darzustellen. Vielmehr geht es um Anregungen, Impulse und Vorschläge. Diese sollen den Lehrkräften helfen, den Schülerinnen und Schülern einen Weg zu verantwortlich handelnden Konsumentinnen und Konsumenten zu ebnet. Kinder leben heute in einer „Konsumkindheit“: Sie sind selbst aktive Konsumenten, beeinflussen aber auch die Konsumententscheidungen anderer. Zudem werden sie immer auch selbst beeinflusst (vgl. Weber 2015, S. 89). Entdeckendes und erforschendes Lernen fördert

die Eigenständigkeit der Schülerinnen und Schüler und motiviert die Kinder, ihre Umwelt selbst und mit zu gestalten und somit Verantwortung dafür zu übernehmen.

„Wenn mir jemand etwas leiht, dann zählt er auf mich, dass ich darauf gut aufpasse. Das ist für mich Verantwortung.“

Mats, 7 Jahre alt

In einer Konsumgesellschaft ist die Übernahme von Verantwortung für die Folgen des individuellen Handelns unabdingbar. Dieses Buch soll, ausgehend von der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, die Möglichkeit bieten, mithilfe von exemplarischen Beispielen eine Auseinandersetzung mit dem Thema Konsum anzuregen. Immer mit Blick auf die Bildung für eine nachhaltige Entwicklung sollen das eigene Konsumverhalten kritisch reflektiert und Handlungsalternativen entwickelt werden, die eine Partizipation in der Konsumgesellschaft ermöglichen. Die Konsumpyramide kann dabei als Wegweiser das Handeln der Schülerinnen und Schüler als Konsumentinnen und Konsumenten positiv beeinflussen und gibt ihnen Handlungsspielräume, Konsumententscheidungen selbstbestimmt und verantwortungsvoll zu treffen. Die Konsumpyramide führt in diesem Werk durch die einzelnen Kapitel und zeigt Themeninhalte mit Praxisbeispielen auf. Im Vordergrund der Praxisbeispiele steht das ganzheitliche Lernen mit Kopf, Herz und Hand nach Pestalozzi. Nach dem Kopf-Herz-Hand-Prinzip wird der Mensch zum Menschen, indem er sein Herz, seine handwerklichen Fähigkeiten und seinen Geist bildet. Dieses Prinzip soll den Menschen befähigen, sich selbst zu helfen (vgl. Sütterlin 2022, o. S.).

Es werden verschiedene Methoden, sinnliche Wahrnehmungsübungen und praktisches Handeln für den Sachunterricht aufgeführt. Zudem gibt es Kästchen (Gut zu wissen...), in denen weitere Anregungen oder Hinweise zum jeweiligen Unterrichtsthema aufgeführt sind. Die Abbildung 1 dient als Erkennungsmerkmal für die Infobox „Gut zu wissen“. Anhand von vielen Bildern wurden bewusst zahlreiche visuelle Darstellungen eingefügt, um den Lehrkräften und Interessierten einen anschaulichen Einblick in die Praxis der Konsumbildung geben zu können.



Abb. 1 Infobox

2. Konsum

Mit Konsum wird all das bezeichnet, was Menschen an alltäglichen Dingen „verbrauchen“ (lat. consumere = verbrauchen). Das können neben Lebensmitteln z.B. auch Kleidung, Spielzeug, etc. sein. Unter Konsum wird auch der Kauf von auf dem Markt angebotenen Waren und Dienstleistungen verstanden. Nur so kann der Wirtschaftskreislauf funktionieren. Um ihn in Gang halten zu können ist es relevant, ständig neue Interessen und Bedürfnisse zu wecken (vgl. Belve 2009, S. 2). Die Konsumgesellschaft ist auch immer eine Wegwerfgesellschaft, in der Müllberge ebenso schnell wachsen, wie sich Warenlager füllen (vgl. Haubl 2009, S. 3). Die heutige Konsumgesellschaft ist zugleich auch eine Informationsgesellschaft, in der es den Menschen, insbesondere auch den Kindern, schwer gelingt, mit der Informationsflut zum Thema Konsum umzugehen. Verschiedene Konsumthemen eignen sich im Sachunterricht besonders gut, um nachhaltiges Handeln und Handlungsalternativen anschaulich zu vermitteln. Das Thema Konsum bietet zahlreiche Verknüpfungen zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Wenn wir beim Thema Konsum nachhaltiges Konsumieren berücksichtigen, dann wird die Bedeutung der Konsumbildung als ein Teilbereich der politischen Bildung besonders deutlich.

„Unter welchen Bedingungen werden die Produkte hergestellt, die ich kaufe, was passiert mit ihnen, wenn ich sie nicht mehr benötige, oder welche Produkte brauche ich wirklich für ein erfülltes Leben?“ (Salzmann 2012, S. 9)

Die Konsumbildung im Sachunterricht vermittelt nicht nur Alltagskompetenzen, die es dem Grundschulkind ermöglicht, sein weiteres Leben als Konsument gut zu meistern, sondern berücksichtigt auch die politische und ökonomische Bildung.

„Am Ende der Schullaufbahn sollte zumindest der Grundstock gelegt sein für einen Bürger, der Entscheidungs- und Konsumkompetenz besitzt und gleichzeitig die sozialen, ökonomischen und ökologischen Folgen des eigenen Konsums reflektieren kann.“ (Salzmann 2012, S. 9)

Ein wesentlicher Motor für die wirtschaftliche Entwicklung ist der Konsum privater Haushalte, zu dem auch Kinder gehören können. Als zentrale alltägliche Handlungs- und Kommunikationsfelder werden heutzutage Konsum und Konsumieren umschrieben. Als Themen vieler Disziplinen aus unterschiedlichen Perspektiven können im Sachunterricht der Klassen 1 bis 4 Konsum, Konsumieren und Konsumverhalten mit verschiedenen Schwerpunkten und Fragestellungen bearbeitet werden (vgl. Schlegel-Matthies 2022, S. 211). In der Unterrichtseinheit Konsum können sich die Schülerinnen und Schüler selbst als Konsumentinnen und Konsumente wahrnehmen (vgl. GDSU 2013, S. 35) und sich mit ihrem täglichen

Konsumverhalten auseinandersetzen und dieses reflektieren. Damit Kinder als Konsumierende eine nachhaltige Produktentscheidung treffen können, benötigen sie zusätzliche Produktinformationen und müssen zuerst ihren eigenen Konsumverbrauch wahrnehmen.

Um einen sinn- und gehaltvollen Einstieg in das Thema Konsum zu erlangen, bieten sich Geschichten an, die die Schülerinnen und Schüler zum Nachdenken anregen sollen.

Mit der nachfolgenden Geschichte „Ein Tag mit Olli“ wird über einen typischen Tag eines Schulkindes berichtet. Die Schülerinnen und Schüler können sich mit Olli identifizieren und einen Bezug zu ihrem Alltag herstellen. Die Geschichte kann von der Lehrkraft vorgelesen und anhand der Impulse mit der Klasse in einem Sitzkreis besprochen werden.

Ein Tag mit Olli

Olli lebt mit seinen Eltern und seiner kleinen Schwester in einem Haus am Stadtrand. Der Wecker klingelt. Olli macht seine Nachttischlampe an und schaltet seinen Wecker aus. Als er wach genug ist, geht Olli zu seinem Kleiderschrank und sucht sich eine Hose, ein T-Shirt, Unterwäsche, ein Paar Socken, und einen Pullover für den heutigen Tag aus. Nun zieht er seine Kleidung an und putzt sich im Badezimmer seine Zähne. Als er fertig ist, geht er in die Küche zu seiner Mutter. Seine Mutter fragt ihn: „Olli, was möchtest du heute in deiner Brotdose für die Schule haben?“ Olli antwortet: „Ich möchte heute mal ein Brot mit Apfelgelee und eine Banane mit in die Schule nehmen.“ Ollis Mutter schmiert ihm sein Brot und packt es zusammen mit der Banane in eine Brotdose. Olli packt sie in seinen Schulranzen. Danach zieht er sich seine Schuhe, seine Jacke an und setzt seinen Fahrradhelm auf. Jeden Tag fährt Olli mit seinem Fahrrad zur Schule.

In der Mathestunde braucht Olli seine Federtasche, sein Mathebuch und sein Rechenheft. Nach der langen Mathestunde klingelt es endlich zur Pause. Olli sagt zu seiner Sitznachbarin Franziska: „Zum Glück ist jetzt endlich Pause, ich habe so einen Hunger.“ Olli nimmt seine Brotdose mit auf den Pausenhof und isst sein Brot mit dem selbstgemachten Apfelgelee seiner Großmutter und seine Banane. Nach der Pause hat Ollis Klasse Kunstunterricht. Im Kunstunterricht malt er mit seinem Tuschkasten und einem Pinsel ein schönes Bild von seinem Lieblingsspielzeug.

Als Olli von der Schule kommt, ist das Mittagsessen schon fertig. Es gibt sein Lieblingsgericht: „Nudeln mit Tomatensoße“. Olli fragt seine Mutter: „Mama darf ich nach den Hausaufgaben eine Folge meiner Lieblingsendung im Fernsehen schauen?“ Ollis Mutter antwortet: „Ja, wenn du alle Hausaufgaben erledigt hast, darfst du eine Folge im Fernsehen schauen.“ In seiner Lieblingsendung geht heute um Flohmärkte.

Nachdem Olli seine Hausaufgaben erledigt und eine Folge seiner Lieblingsserie im Fernsehen geschaut hat, möchte er in seinem Zimmer ein Buch lesen.

Nach einiger Zeit kommt seine Mutter in Zimmer und fragt Olli: „Könntest du mir helfen den Tisch für das Abendessen zu decken?“ Olli antwortet ihr: „Na klar helfe ich dir“. Olli folgt seiner Mutter in die Küche. Er holt aus der Besteckschublade vier Messer und vier Gabeln heraus. Danach geht er zum Geschirrschrank und nimmt vier Teller heraus und deckt damit den Tisch.

Zum Abendessen gibt es heute ein leckeres selbstgebackenes Brot von seiner Mutter und kleingeschnittenes Gemüse. Olli schmiert sich Butter auf seine Brotscheibe und legt eine Scheibe Käse darauf. Mit der Gabel piekst er Gurkenscheiben und Paprikastreifen auf.

Danach geht es ins Bett mit seinem neugekauften Teddybären. Den Teddy hat Olli letzte Woche von seinem Taschengeld gekauft. Gute Nacht Olli, schlaf schön!

Im Sachunterricht kann eine Geschichte den Unterricht in besonderer Weise beleben, wenn sie didaktisch reflektiert ausgewählt und in die Unterrichtseinheit eingebettet wird. Durch ihre Offenheit schafft sie vielseitige Differenzierungsmöglichkeiten, sodass die Lehrkraft nicht für jedes Kind individuell denken und planen muss (vgl. Menger 2021, S. 19).

Impulse zu Besprechung der vorgelesenen Geschichte:

- Was passiert am Anfang der Geschichte?
- Womit ist Olli zur Schule gefahren?
- Welche Dinge hat Olli in der Schule benutzt?
- Welche Lebensmittel hat Olli gegessen?
- Welche Gegenstände hat Olli benutzt, um den Tisch für das Abendessen zu decken?
- Was meint ihr, welche Gegenstände aus der Geschichte benutzt Olli jeden Tag?

Für die 1. und 2. Klassen kann die Geschichte nach jedem Absatz mit den Impulsfragen bearbeitet werden. In der 3. und 4. Klasse können die meisten Kinder die Geschichte alleine lesen und die Fragen danach beantworten.

Folgende Kompetenzen sollen erworben werden:

- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihren eigenen Konsum.
- Die Schülerinnen und Schüler verstehen sich selbst als Konsumenten und Konsumentinnen.

Damit die Kinder ihre Konsumententscheidungen reflektieren können, müssen sie ein Verständnis dafür entwickeln, dass auf unterschiedliche Weise offen oder verdeckt versucht wird, Einfluss auf ihre Konsumententscheidungen zu nehmen (vgl. Schlegel-Matthies 2022, S. 227). Die Geschichte „Ein Tag mit Olli“ dient als Einstieg für das Thema Konsum und schafft einen hilfreichen Übergang zur Konsumpyramide, die im weiteren Unterrichtsverlauf im Fokus stehen kann.

3. Die Konsumpyramide – ein übersichtlicher Wegweiser

Viele Grundschul Kinder kennen Pyramiden, z.B. aus dem Fernsehen, von Bildern und aus Büchern. Die Pyramide verkörperte für die alten Ägypter einen zu Stein gewordenen Sonnenstrahl und sollte dem darin begrabenen Pharao als Treppe in den Himmel dienen. Von der Seite aus betrachtet, sehen Pyramiden dreieckig aus. Das haben sich viele wissenschaftliche Disziplinen zu eigen gemacht und setzen die Pyramiden in ihren Theorien ein. Hier kann auch die Maslowsche Bedürfnispyramide genannt werden. Die nachhaltige Konsumpyramide ist an die Maslowsche Bedürfnishierarchie angelehnt. In den unteren Ebenen der Pyramide sind die relevantesten Prinzipien aufgeführt und die Pyramide wurde bewusst mit den Farben grün, gelb und rot gestaltet. Das sogenannte Ampelsystem erinnert an die vom Bundeszentrum für Ernährung (BZfE) herausgegebene Ernährungspyramide, die in der Ernährungsbildung ihren Platz findet. Die Ampelfarben grün, gelb und rot geben bei der Auswahl der Lebensmittel eine Orientierung für eine ausgewogene Ernährung (vgl. Plinz 2021, S. 17-19). Diese Farben lassen sich auch gut in der Konsumpyramide im Sachunterricht vermitteln. Die Konsumpyramide soll im Zentrum der ganzheitlichen Bildung stehen, damit die Schülerinnen und Schüler im eigenen Denken, Fühlen und Handeln gefordert und gefördert werden. Im Sachunterricht kann mit der Konsumpyramide ein handlungsorientierter Unterricht durchgeführt werden, bei dem die Kopf- und Handarbeit unter Beteiligung von Emotionen und aller Sinne zusammenwirken können. Somit kann die Konsumpyramide zu individuellen Lernprozessen führen, bei denen die Schülerinnen und Schüler differenziert Erfahrungen und Entdeckungen machen, aber auch das Thema Konsum erforschen können. Die Konsumpyramide mit ihren verschiedenen Ebenen kann neben fachlichen Bezügen auch mit Sinneserfahrungen, Bewegungseinheiten und Reflexionen unterrichtlich gefüllt werden. Die Schülerinnen und Schüler können mit der Konsumpyramide Alltagsbezüge herstellen und zukunftsweisend lernen, nachhaltig zu handeln, damit z.B. der Klimaschutz in den Fokus rücken kann. Ein Vorteil dabei ist, dass in der Regel mit der Konsumpyramide auch vielperspektivisch und fächerübergreifend im Grundschulbereich gearbeitet wird. Somit haben (Grundschul-)Lehrkräfte ein großes Spektrum an Möglichkeiten, die Konsumpyramide im Schulalltag zu verorten.

Die folgende Konsumpyramide bietet sich als Modell für den Sachunterricht an.

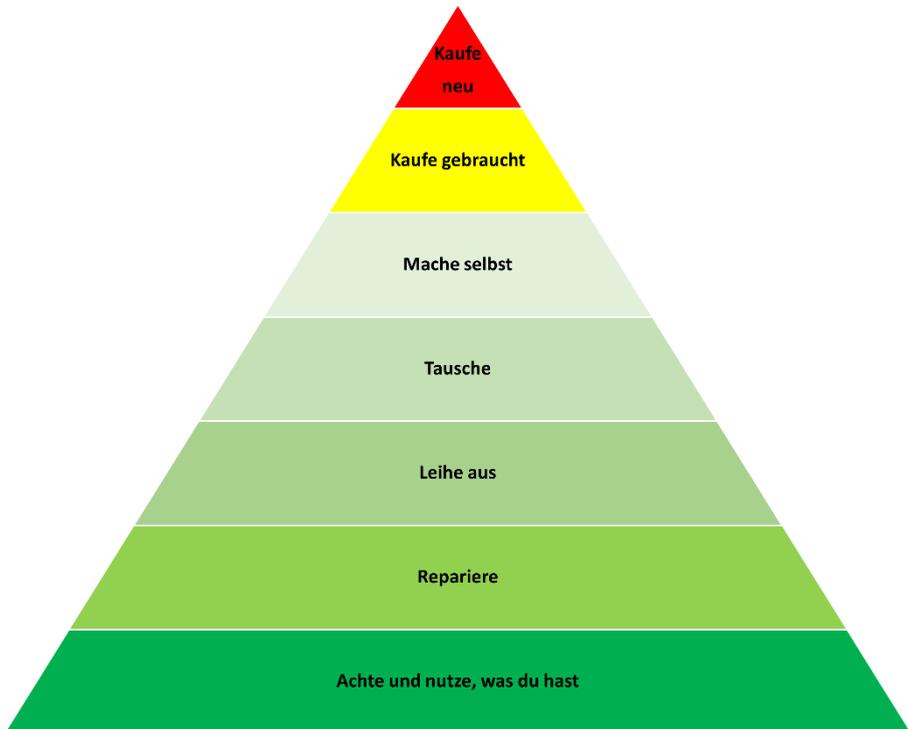


Abb. 2 Konsumpyramide

Die Konsumpyramide zeigt den Kindern, wie sie am nachhaltigsten konsumieren können. Für ein nachhaltiges Konsumverhalten wird die Pyramide von unten nach oben gelesen (vgl. Ayoub 2021 www.utopia.de). Die unterste Ebene „Achte und nutze, was du hast“ stellt die Basis und somit die nachhaltigste Art und Weise zu konsumieren dar. Die Spitze und oberste Ebene der Pyramide „Kaufe neu“ weist die am wenigsten nachhaltigen Aspekte auf. Um den Schülerinnen und Schülern sinnvolle Kaufentscheidungen zu vermitteln ist es wichtig, im Sachunterricht auf die einzelnen Ebenen der Pyramide einzugehen. Anhand von handlungsorientiertem Unterricht sollen die Kinder motiviert werden, ihr Konsumverhalten zu reflektieren. Die weiteren Ebenen der Konsumpyramide vermitteln, dass es sinnvoll ist, die Dinge zu nutzen und zu achten, die die Kinder schon besitzen beziehungsweise erst versuchen sollen, Dinge zu reparieren (Ebene „Repariere“) anstatt sie gleich wegzuworfen. Sollte eine Reparatur nicht möglich sein, besteht eventuell die Möglichkeit, dass etwas ausgeliehen werden (Ebene „Leihe aus“) oder ein Tausch (Ebene „Tausche“) stattfinden kann. Eine weitere Option wäre, dass die Schülerinnen und Schüler selbst etwas kreieren und basteln (Ebene „Mache selbst“),

bevor etwas gebraucht gekauft wird (Ebene „Kaufe gebraucht“). Die letzte und am wenigsten nachhaltige Möglichkeit wäre, etwas Neues zu kaufen (Ebene „Kaufe neu“). Die sieben Ebenen der Konsumpyramide sind nicht als Unterrichtseinheiten konzipiert, die von Anfang bis Ende durchgearbeitet werden müssen. Sie geben den Lehrkräften die Möglichkeit, je nach Jahrgangsstufe und Lernvoraussetzungen der Klasse Schwerpunkte zu setzen. Die Konsumpyramide fokussiert den nachhaltigen Konsum, der Teil einer nachhaltigen Lebensweise und ein Verbraucherinnen- und Verbraucherverhalten ist. Ein Aspekt des nachhaltigen Konsums ist dabei auch das Nutzungs- und Entsorgungsverhalten von Ressourcen im Alltag (vgl. www.bmu.de 2021). Hier findet sich auch der Alltagsbezug der Kinder wieder, da sie in den eigenen Familien den Konsum verschiedener Produkte erleben. Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich an dem Konsumverhalten ihrer Eltern, lernen im Elternhaus, was dort konsumiert wird und was nicht. Das eigene Konsumverhalten hängt aus diesem Grund auch von der individuellen Lebensweise ab. Die hohe Verschuldung vieler privater Haushalte sowie Anforderungen an die Nachhaltigkeit bei der wirtschaftlichen Nutzung von Umweltressourcen fokussieren eine Konsumbildung als eine grundlegende Allgemeinbildung, die die Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen möchte, in gegenwärtigen und zukünftigen Lebenssituationen zunehmend selbstbestimmt und reflektiert handeln zu können (vgl. Kahlert 2010, S. 3). Umso wichtiger ist es, dass die Kinder im Sachunterricht ab der 1. Klasse für ihre Bedürfnisse sensibilisiert werden und einen nachhaltigen Umgang mit Konsumgütern vermittelt bekommen. Das Kind als nachhaltiger Konsument denkt vor dem Kauf darüber nach, ob es ein bestimmtes Produkt überhaupt benötigt. Ein weiterer Aspekt ist auch der soziale Druck auf die Kinder, mitzuhalten oder dazuzugehören, der durch Freunde, Mitschülerinnen und Mitschüler ausgeübt und mit den Lernenden im Unterricht diskutiert werden kann. Dies gilt es, in der nachhaltigen Konsumbildung im Sachunterricht mit Kopf, Herz und Hand zu vermitteln. Pestalozzi versteht unter dem „Kopfprinzip“ das bewusste, verstandesmäßige Denken. Unseren „Kopf“ nutzen wir, wenn wir planen, nachdenken, reflektieren oder Entscheidungen treffen. Das Prinzip „Herz“ steht für Emotionen und Stimmungen, die als ständiger Begleiter für das menschliche Denken und Erleben agieren. Für die Handlungen, die der Mensch ausführt, steht die „Hand“. Diese drei Elemente sind im Alltag der Schülerinnen und Schüler präsent. Zudem sind sie miteinander vernetzt und beeinflussen sich gegenseitig (vgl. Sütterlin 2022, o. S.).

Folgende Kompetenzen sollen die Schülerinnen und Schüler erwerben:

- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich kritisch mit ihrem Konsumverhalten auseinander.

- Die Schülerinnen und Schüler wissen, dass sie in ihrem Konsumverhalten beeinflusst werden.
- Anhand von Kriterien der Konsumpyramide planen die Schülerinnen und Schüler ihren Konsum.
- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Ideen für einen nachhaltigen Konsum.

Während der Erarbeitung der Konsumpyramide mit ihren einzelnen Ebenen wird die Klasse dazu angeregt, darüber zu reflektieren, ob sie bereits Handlungen aus der Konsumpyramide ausgeführt haben. Das Bewerten und Reflektieren kann den perspektivübergreifenden Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen zugeordnet werden (vgl. GDSU 2013, S. 13).

Gut zu wissen...

Die gemeinnützige Stiftung „Haus der kleinen Forscher“, gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, engagiert sich für gute frühe Bildung in den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT) – mit dem Ziel, Kinder stark für die Zukunft zu machen und zu nachhaltigem Handeln zu befähigen. Die Stiftung „Haus der kleinen Forscher“ beschäftigt sich seit 2016 mit der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) im Kita- und Grundschulalter.



Als Handlungsmöglichkeit kann die Lehrkraft die Konsumpyramide in einem Unterrichtsgespräch mit der Klasse erarbeiten. Das bietet sich für jede Jahrgangsstufe an. Ein Plakat mit der Konsumpyramide ist hilfreich und visualisiert diese. Die nächsten Kapitel werden Impulse für die Arbeit mit der Konsumpyramide gegeben. Hierbei soll der handlungsorientierte Unterricht berücksichtigt werden, da die Kinder möglichst viel selbst erkunden, erproben und entdecken sollen. Das bedeutet für die Lehrkräfte, dass die Kinder mit dem Kopf, aber auch mit dem Herzen und allen Sinnen angesprochen werden sollen. Im handlungsorientierten Unterricht stehen Handlungsprodukte im Fokus (vgl. Dühlmeier 2008, S. 32).

Die Konsumpyramide kann im Sachunterricht auch als differenziertes Material eingesetzt werden. Statt sieben Ebenen können im Unterricht beispielsweise vier reduzierte Ebenen genutzt werden. Die differenzierte Konsumpyramide hat den Vorteil, dass die Lehrkraft sie z.B. in den unteren Klassen oder bei Kindern mit Förderbedarf in den höheren Jahrgängen modellhaft einsetzen kann. Auch bei einem

geringen Zeitkontingent bietet sich die schlankere Konsumpyramide an. Die Themen der mittleren Ebenen der differenzierten Konsumpyramide kann die Lehrkraft je nach Klassengefüge und Zeit wählen. Eine differenzierte Konsumpyramide kann wie folgt aussehen:



Abb. 3 Konsumpyramide differenziert



Abb. 4 Konsumpyramide Einzelteile

Eine steckbare Pyramide lädt zum Zusammenbauen ein, was zusätzlich die motorischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler fördert. Zudem ist eine Pyramide „zum Anfassen“ für Grundschul Kinder realer und greifbarer. Für die Gesamtentwicklung der Kinder spielt das Greifen eine relevante Rolle. Um zu lernen, müssen die Schülerinnen und Schüler Dinge (be)greifen. Dabei können vielfältige sinnliche Erfahrungen entstehen, da die Hände auch Wahrnehmungsfunktionen aufweisen. Somit können beispielsweise Gegenstände nach ihrer Form, Gewicht, etc. beurteilt werden. Die Kinder entwickeln beim Greifen nach und nach eine Vorstellung von den Dingen, während sie die Greifbewegung selbst als Handlungsverlauf „abspeichern“. Durch das Greifen lernt ein Kind das Verstehen von Dingen, Abläufen, etc., und nur wer versteht, kann Wissen erlangen (vgl. www.kranichnest-darmstadt.de). Einer der wichtigsten Wahrnehmungssysteme, um Informationen über die Umwelt bekommen zu können, ist der Tastsinn. Mit der steckbaren Pyramide können die Kinder diesen schulen.

Auf der untersten Ebene der Konsumpyramide geht es um die Produkte, die die Schülerinnen und Schüler bereits besitzen und auf die sie Acht geben sollen. Das ist für viele Dinge, die die Kinder haben, gar nicht so schwer, weil an einigen Sachen ihr „Herz“ hängt und sie sorgfältig damit umgehen. Andererseits kann den Kindern mit einer nachhaltigen Konsumbildung vermittelt werden, dass es sinnvoll ist, auf die Dinge, die ihnen gehören, aufzupassen, damit diese länger halten und verwendet

werden können. Das bezieht sich z.B. auf Spielzeuge aller Art, die die Schülerinnen und Schüler in ihrer Freizeit nutzen.

4. Achte und nutze, was du hast - Konsumbildung am Beispiel „Spielzeuge“

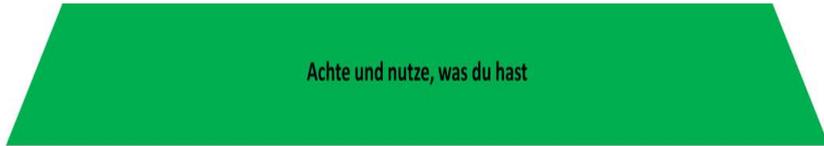


Abb. 5 „Achte und nutze, was du hast“

Die untere Ebene der Konsumpyramide setzt den Fokus darauf, dass Vorhandenes genutzt wird und gut darauf geachtet werden soll.

Die Schülerinnen und Schüler haben Wünsche, die zum Teil durch Geschenke zu Weihnachten, zum Geburtstag oder durch Verwandtschaftsbesuche, erfüllt werden. Bei diesen Wünschen der Kinder kann es sich z.B. um Spielzeug handeln. Die Wünsche bieten sich für den Sachunterricht als thematischer Inhalt zu der nachhaltigen Konsumpyramide an.

An Kinderspielzeugen lässt sich der Weg zur Wegwerfgesellschaft gut nachvollziehen, und der Alltagsbezug der Schülerinnen und Schüler wird berücksichtigt. Zudem erfahren die Kinder, welche Materialien zur Herstellung von Kinderspielzeugen verwendet wurden, woher die Materialien kommen und unter welchen Umständen und wo das Spielzeug hergestellt wird.

Fragestellungen können hier wie folgt lauten:

- Was ist dein Lieblingsspielzeug?
- Warum ist das dein Lieblingsspielzeug?
- Wo kommt das Spielzeug her?
- Wie wurde es produziert?
- Mit welchen Spielzeugen haben deine Eltern bzw. Großeltern gespielt?

Lernziele:

- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über ihr Lieblingsspielzeug.
- Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und forschen selbst zum Thema „Produktion von Spielzeugen“.

- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Lieblingsspielzeug anderer Kinder auseinander.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen Spielzeuge aus vergangenen Zeiten kennen.

Die verschiedenen Fragestellungen können je nach Jahrgangsstufe im Unterricht eingesetzt werden. Für alle Klassenstufen bietet es sich an, dass die Kinder ihr Lieblingsspielzeug oder ein Bild davon mit in den Unterricht nehmen. Dies können als Unterrichteinstieg genutzt werden: „Erzähle uns etwas zu deinem Lieblingsspielzeug.“

Nach diesem Einstieg gibt es je nach Jahrgangsstufe und Lernausgangslage für den weiteren Unterrichtsverlauf verschiedene Möglichkeiten.

4.1 Produktionsbedingungen

Für Schülerinnen und Schüler in den Klassen 3 und 4 eignet es sich, im Unterricht über die Produktionsbedingungen von Spielzeugen zu sprechen. Spätestens ab der 3. Klasse entsteht ein erstes kindliches Verständnis für Konsum, Gerechtigkeit, Lebensumstände und globale Zusammenhänge (vgl. Kühnrich 2017, S. 3). Eine beispielhafte Lernsituation „Nachhaltige Entwicklung“ kann das Thema Spielzeuge in den Fokus setzen. Folgende inhaltliche Bezugspunkte und Aspekte stehen hierbei im Vordergrund:

- Konsum, Konsumverhalten und -entscheidungen.
- Unterschiedliche Lebensweisen und Lebensbedingungen von Menschen, Ungleichheiten und Ungerechtigkeiten.

Dabei ergeben sich vielfältige Bezugspunkte zu den Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen und den Themenbereichen der fünf Perspektiven des Sachunterrichts (vgl. GDSU 2013, S. 77-78). Vor dem Hintergrund der Globalisierung ist der Zugang zu immer neueren Spielzeugen gegeben. Um Konsumententscheidungen selbstbestimmt und verantwortlich treffen zu können, sind für Grundschulkinder Kenntnisse über die Beschaffenheit von Spielzeugen erforderlich (vgl. Schlegel-Matthies u.a. 2022, S. 310). Die Globalisierung hat die Wahlmöglichkeiten auf dem Spielzeugmarkt erhöht. Dieser Aspekt birgt aber nicht nur Vorteile, da z.B. die Auslagerung von Arbeit in Billiglohnländern eine direkte Folge der Globalisierung ist. Den Kindern kann hier auch vermittelt werden, dass eine umweltschädigende Produktion von einigen Kinderspielzeugen Auswirkungen auf die Umwelt und auf die Müllproduktion haben. Anhand der einzelnen Ebenen der Konsumpyramide und bezogen auf das Konsumgut Spielzeuge kann ein tiefgreifendes Verständnis der

globalen Zusammenhänge vermittelt werden und zu einer verantwortlichen Konsumententscheidung führen.

Im Unterricht kann den Fragen „Woher kommt eigentlich mein Spielzeug?“ und „Unter welchen Bedingungen wurde es produziert?“ nachgegangen werden.

Beispiel für eine Unterrichtseinheit für die 3. und 4. Klassenstufe:

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren anhand ihrer mitgebrachten Spielzeuge in Kleingruppen, ob es auf den Spielzeugen einen Hinweis auf einen Herstellungsort bzw. auf ein Herstellungsland gibt. Wenn einige Kinder kein Spielzeug von zu Hause mitgebracht haben, können die Kleingruppen auch auf Erkundungstour nach Spielzeug durch den Klassenraum (z.B. für die Pausengestaltung) gehen. Anhand einer Weltkarte können die auf den Spielzeugen gefundenen Produktionsorte und -länder markiert werden. Das Thema lässt sich in dem Bereich *Soziokulturelle und natürliche Vielfalt in anderen Ländern und Gesellschaften* einordnen und wird im Orientierungsrahmen *Globales Lernen* aufgeführt. Hierbei geht es um folgende Inhalte:

- Orientierung auf Globus und Weltkarte.
- Erkunden, wie Menschen in anderen Ländern arbeiten und leben.
- Wohlstand und Armut in der Welt.

Die Funktion der Weltkarte als Informationsquelle besteht darin, Antworten auf die Frage „Wo liegen die Herstellungsorte der Spielzeuge?“ zu initiieren. Die verzerrte Projektion von Karten kann hier zusätzlich im Unterricht thematisiert werden (vgl. Plinz 2018, S. 33).

Ziel dieser Unterrichtsstunde ist es, dass die Schülerinnen und Schüler Informationen über Herstellungsorte der mitgebrachten Spielzeuge sammeln und Zusammenhänge zwischen Spielzeughersteller, Herstellungsorten und Spielzeugfabrikation herstellen können. Bei der Zuordnung des Herstellungslandes bzw. -ortes können durch die Lehrkraft folgende Fragen gestellt werden:

- Woher wisst ihr, wo euer Spielzeug hergestellt wurde? Gibt es eventuell einen Hinweis auf dem Spielzeug?
- Wo werden die meisten Spielzeuge hergestellt? Könnt ihr euch vorstellen, warum das so ist?
- Warum steht bei einigen Spielzeugen „keine Angabe“ zu einem Herstellungsort?
- Wo werden wohl die meisten Spielzeuge verkauft?

- Was passiert eigentlich im Produktionsprozess, bis das Spielzeug im Laden zu kaufen ist?

Gut zu wissen...

Die Schülerinnen und Schüler kommen mit Kartenmaterial in Berührung und verbessern durch das Kartenlesen ihr räumliches Denken. Die Weltkarte wird in dieser Unterrichtseinheit zum Arbeitsmittel des Unterrichts: Arbeit mit der Karte.



Die Kinder können für ein überschaubares eigenes Erkundungsvorhaben (z.B. „Woher kommen unsere Spielzeuge?“) Fragen entwickeln, Erkundungen durchführen sowie die Ergebnisse und die Antworten zu den Fragen zusammenstellen (vgl. GDSU 2013, S. 49). Hier ist der Bezug zur geografischen Perspektive im Sachunterricht. Das Thema „Woher kommen unsere Spielzeuge?“ lässt sich dem Bereich *Soziokulturelle und natürliche Vielfalt in anderen Ländern und Gesellschaften* zuordnen und wird im Orientierungsrahmen *Globales Lernen* aufgeführt. Hierbei geht es u.a. um die Orientierung auf der Weltkarte (vgl. Plinz 2018, S. 32)

Die meisten Spielsachen werden in Niedriglohnländern produziert, der Großteil in China. Um möglichst niedrige Preise für ein Spielzeug anbieten zu können, haben viele Firmen ihre Produktion in Länder verlegt, in denen die Menschen weniger Geld für ihre Arbeit bekommen als in Deutschland. Die Produktion von Spielzeug ist sehr arbeitsintensiv. Ein Großteil der Spielsachen, der aus Niedriglohnländern, z.B. China kommt, wird von Menschen in Handarbeit (und nicht von Maschinen) hergestellt. Die Bemühungen um einen gerechten und fairen Handel zwischen den verschiedenen Ländern, schreiten nur langsam voran. Einige europäische Firmen setzen sich bereits positiv für ihre Arbeiterinnen und Arbeiter in den Niedriglohnländern für bessere Arbeits- und Lohnbedingungen ein, damit diese unter menschenwürdigen Lebensbedingungen arbeiten können. Um in den Rohstoffländern die Lebens- und Arbeitsbedingungen der Menschen zu verbessern, hat der Verein TransFair ein Fairtrade-Siegel entwickelt, das die fair gehandelten Produkte kennzeichnet. Fairer Handel funktioniert nach dem Prinzip „Hilfe durch Handel“ und soll durch eine Reihe von Kriterien sichergestellt werden:

- Zahlung von über dem Weltmarkt liegenden Mindestpreisen an die Produzentengruppen.
- Direkter Einkauf bei den Produzentengruppen unter Ausschluss von Zwischenhändlern.
- Vereinbarung langfristiger Lieferbeziehungen und Abnahmeverträge, die den Produzenten über einen größeren Zeitraum ein sicheres Einkommen gewährleistet.
- Einhaltung der jeweiligen nationalen Gesetze, sozialer Mindeststandards sowie der international geltenden Arbeitsschutzrichtlinien.
- Mehreinnahmen aus dem fairen Handel werden z.B. in Bildungseinrichtungen, medizinische Versorgung oder in die Umstellung auf ökologischen Anbau investiert. Die Produzenten (z.B. Kleinbauern) bestimmen selbst über die Verwendung der Erlöse.

(vgl. Kahlert 2010, S. 11)

Das TransFair-Logo enthält mehrere Farben und wurde nicht für ein bestimmtes Symbol oder für eine bestimmte Bedeutung gestaltet. Es steht für mehrere Assoziationen, die mit dem fairen Handel in Verbindung gebracht werden können. Für *Land und Meer* oder *Erde und Himmel* stehen die Farben Grün und Blau. Der Symbolgehalt „Hoffnung“ der Farbe Grün lässt sich mit dem fairen Handel in Verbindung bringen (vgl. ebd.). Viele deutsche Firmen verlagern ihre Fertigungslinien wieder nach Deutschland, um Zeit und auch Geld für die Produktion und für den Transport zu sparen. Diese Rückverlagerung wird „Reshoring“ genannt (vgl. Burckhardt 2016, o. S.). In den letzten Jahren ist z.B. die Spielwarenindustrie ein immer wichtigerer Wirtschaftszweig geworden. Der Umsatz auf dem weltweiten Spielzeugmarkt lag im Jahr 2020 bei über 94 Milliarden US-Dollar. Die rund 630 deutschen Spielwarenhersteller erwirtschafteten in Deutschland im Jahr 2019 einen Umsatz von rund 3,4 Milliarden Euro. In Deutschland waren insgesamt über 10.900 Personen in der Herstellung von Spielwaren beschäftigt (vgl. Graefe 2022 o. S.).

„Ausgaben für Spielzeug pro Kind pro Jahr: In Australien (ca. 524 €) und Großbritannien (ca. 413 €) werden besonders viel für Spielzeug ausgegeben, gefolgt von USA (ca. 350 €) und Deutschland (ca. 317 €). In China sind es lediglich 28 €/pro Kind und pro Jahr.“ (Kühnrich 2017, S. 9)

Da die Kinder mit allen Sinnen spielen, ist es umso wichtiger, dass die benutzten Spielzeuge gefahrlos bespielt werden können und keine Schadstoffe enthalten.

„Auf europäischer Ebene regelt die Spielzeugrichtlinie die Sicherheitsanforderungen an Spielzeug. Danach darf Spielzeug nur dann in den Verkehr gebracht werden,

wenn es die Sicherheit und/oder Gesundheit von Benutzern oder Dritten bei einer bestimmungsgemäßen oder vorhersehbaren Verwendung unter Berücksichtigung des üblichen Verhaltens von Kindern nicht gefährdet.“

(Kleinert 2019, o. S.)

Unter diesen verschiedenen Aspekten sollen die Schülerinnen und Schüler im Sachunterricht soziale, ökologische und ökonomische Aspekte von Spielzeug beleuchten. Zusätzlich erfahren die Lernenden, wie Kinder in den verschiedenen Ländern der Welt, leben, wohnen und auch spielen. Nicht nur Kinder in anderen Ländern achten und nutzen ihre Spielzeuge, auch in der eigenen Familie (Eltern, Großeltern, etc.) gab und gibt es Lieblingsspielzeuge. Spielzeuge sind besondere Produkte, an die sich die Menschen oft ein Leben lang erinnern. Sie bringen Familie und Freunde zusammen und ermöglichen dadurch gemeinsame Erfahrungen, die zum regen Austausch einladen. Im Laufe der Jahrzehnte haben sich die Spielzeuge verändert, und dieser Veränderung kann im Unterricht nachgegangen werden.

4.2 Spielzeuge im Wandel der Zeit

Für jede Jahrgangsstufe in der Grundschule bietet es sich an, dass die Kinder „Forscherinnen und Forscher“ werden und ihre Eltern und/oder Großeltern nach deren Lieblingsspielzeug aus Kindheitstagen befragen. Hier lernen die Kinder mit Quellen und Darstellungen umzugehen. Im Perspektivrahmen wird aufgeführt, dass grundsätzlich zwischen Quellen und Darstellungen zu unterscheiden ist: Quellen aus der entsprechenden Zeit (z.B. Bilder von alten Spielzeugen, Spielzeuge, Aussagen von Zeitzeugen) sowie Darstellungen (z.B. Bücher über Spielzeuge, Ausstellungen im Museum) (vgl. GDSU 2013, S. 59).

Beispiel für Fragen für ein Interview mit der Mutter/Großmutter. Durchgeführt von dem jeweiligen Kind:

- Hattest du als Kind ein Lieblingsspielzeug?
- Wenn ja, welches?
- Hast du es noch oder ein Foto davon?
- Warum war es dein Lieblingsspielzeug?
- Hast du darauf sehr Acht gegeben?
- Hattest du viele Spielzeuge?

Als Thema können in dieser Unterrichtseinheit im Sachunterricht auch Kinderspiele im Wandel der Zeit vermittelt werden. Der heutige Alltag von Kindern ist geprägt von technischen Geräten: Spielkonsolen, Computern, etc. Auch in dieser Einheit können Großeltern befragt werden, welche Kinderspiele sie von damals kennen und welche