

Nachhaltigkeitsbox

Inhaltsverzeichnis

Einleitung / Was ist die Nachhaltigkeitsbox?	3
Inhalte der Nachhaltigkeitsbox	3
Impulse und Spiele	4
Tag 1+2.....	5
Gen 1, 1 – 8 (Einsteigerbibel):	5
Impuls:.....	5
Input:.....	6
Spiel: Mobilitätsquartett.....	6
Tag 3+4.....	8
Gen 1, 9 – 19 (Einsteigerbibel)	8
Impuls:.....	8
Input:.....	9
Spiel: Saisonspiel	9
Tag 5+6.....	11
Gen 1, 20 – 31.....	11
Impuls:.....	11
Input:.....	12
Spiel: Mülltrennungsspiel.....	12
Tag 7.....	13
Gen 2, 1 – 4a.....	13
Impuls:.....	13
Input:.....	14
“Upcycling“-Anleitungen.....	14
Weiterführende Informationen zu allen Themen.....	15
Impressum	16

Einleitung / Was ist die Nachhaltigkeitsbox?

Die Nachhaltigkeitsbox soll dazu anregen, sich mit dem Thema Umweltschutz, Klimawandel und Nachhaltigkeit auseinanderzusetzen. Sie ist für Schüler*innen im OGS-Bereich konzipiert.

Anhand der biblischen Schöpfungserzählung sollen die Schüler*innen entdecken, was alles zu ihrer Umwelt gehört, welche Beziehung sie dazu haben und inwiefern dieser Teil der Schöpfung bedroht ist.

Die Nachhaltigkeitsbox enthält Material für 4 Einheiten. Diese können aufeinander aufbauen oder auch individuell genutzt werden. Dabei geht es jeweils um zwei Schöpfungstage und einen thematischen Schwerpunkt:

1. Einheit: Schöpfungstage 1 und 2: Schwerpunkt CO₂-Ausstoß und Mobilität
2. Einheit: Schöpfungstage 3 und 4: Schwerpunkt Pflanzen und saisonales Wachstum
3. Einheit: Schöpfungstage 5 und 6: Schwerpunkt Umweltverschmutzung und Müll
4. Einheit: Schöpfungstag 7: Überlegungen „Wie würde meine Schöpfung aussehen?“ „Was können wir tun?“

Die Einheiten sind auf 60 -90 Minuten angelegt und für eine optimale Gruppengröße von 5 – 10 Schüler*innen geeignet. Die Dauer der Einheiten und die Größe der Gruppen hängen damit zusammen, wie sehr die Schüler*innen sich einbringen.

Die Auseinandersetzung mit den Folgen des Klimawandels kann für manche Schüler*innen, welche konkrete Folgen (z.B. Flut) erlebt haben, sehr emotional sein. Es empfiehlt sich, die Einheiten im Hinblick darauf gut vorzubereiten.

Die Einheit zum Schöpfungstag 7 dient dazu, das Thema Nachhaltigkeit und Umweltschutz auf die eigene Lebenswelt und das eigene Umfeld zu beziehen. Es geht darum, ganz konkret zu überlegen, was die Schüler*innen selbst für Umweltschutz und Nachhaltigkeit tun können. Dies soll mit den Schüler*innen gemeinsam entwickelt werden. Wenn daraus konkrete Projekte oder Ausflüge entstehen, können diese gerne auf unserer Website (s.u.) geteilt werden.

Inhalte der Nachhaltigkeitsbox

- Dieses Begleitheft
- 5 x Impulskarten zu den jeweiligen Tagen
- 4 x Becherquizzler für die Spiele
- 1 x Mülltrennungsspiel
- 1 x Saisonspiel
- 1 x Mobilitätsquartett
- 1 x Saisonkalender
- 1 x Buch Upcycling – 70 kreative Ideen zum Selbermachen
- 1 x Buch Laudato SI´ - Unsere Erde in Gefahr

- 1 x Arbeitshilfe zum Buch Laudato Si´
- 1 x Die Schöpfung - Mitmach-Box (Anregungskarten)
- Blumensamen zum Verstreuen in der Natur

Impulse und Spiele

Im Folgenden werden 4 Einheiten vorgestellt, in denen jeweils 2 Schöpfungstage zusammengefasst sind. Dazu gibt es den Bibeltext, einen Impulstext mit Impulsfragen, welche an die Schüler*innen gestellt werden können, einen Input zur Nachhaltigkeit bzw. Umweltschädlichkeit und ein Spiel, um das Ergebnis zu vertiefen.

Bis auf Tag 7 bauen die Einheiten nicht aufeinander auf und können auch unabhängig voneinander erarbeitet werden.

Zum Start des Spiels kann die untenstehende Einordnung zur Arbeit mit der biblischen Schöpfungserzählung als Einleitung vorgelesen werden.

Zu Beginn jeder Einheit kann der jeweilige Bibeltext vorgelesen werden. Anschließend kann der Impuls vorgelesen oder daran angelehnt frei vorgetragen werden. Die Impulsfragen regen ein erstes Gespräch an. Das entsprechende Puzzleteil kann als visuelle Anregung in die Mitte gelegt werden. Im nächsten Schritt kommt die Problematisierung. Auch dieser Text kann vorgelesen oder daran angelehnt selbst gestaltet werden. Die Fragen lassen ein Gespräch mit den Schüler*innen entstehen. Anschließend können mit der Gruppe die jeweiligen Spiele gespielt werden.

Nach den ersten drei Einheiten liegt also das volle Schöpfungs-Puzzle (6-Teile) in der Mitte. Es bildet die Grundlage für die Einheit von Tag 7.

Text zur Einleitung der Arbeit mit der biblischen Schöpfungserzählung:

„Der Text, aus dem wir jetzt hören werden, ist aus der Bibel, dem sogenannten Alten Testament. Er beschreibt, wie Gott die Welt gemacht hat. Es ist unwahrscheinlich, dass es genauso abgelaufen ist, wie es hier beschrieben wird. Die sogenannte „Schöpfungserzählung“ soll uns dabei helfen, zu verstehen, wie die Erde so geworden ist, wie sie ist. Dabei ist es wie in einer Fabel oder einem Märchen, die auch meistens nicht genau so stattgefunden haben, wie sie erzählt werden. Die Schöpfungserzählung soll es uns leichter machen zu verstehen, wie die Welt funktioniert. Sie ist wie ein Bild. Deshalb haben diese Art von Geschichten meistens eine Botschaft. So ist es auch mit diesem Text. Welche Botschaft er hat, das sollt ihr herausfinden.“

Tag 1+2

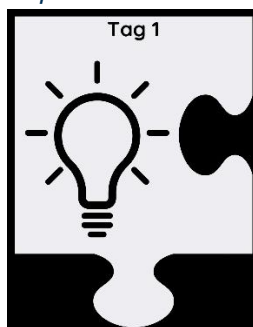
Licht (Tag) und Finsternis (Nacht), Himmel

Gen 1, 1 – 8 (Einsteigerbibel):

„Ganz am Anfang machte Gott den Himmel und die Erde. Und das war so: Zuerst war alles völlig leer. Über der ganzen Welt war Wasser. Alles war finster und dunkel. Aber der *Geist Gottes*¹ schwebte über dem Wasser. Gott sagte: „Licht soll entstehen!“ Da entstand das Licht. Gott sah sich das Licht an. Es gefiel ihm gut. Dann trennte er Licht und Finsternis. Gott nannte das Licht „Tag“ und die Finsternis „Nacht“. So kam der Abend und schließlich der Morgen – das war also der erste Tag.

Dann sagte Gott: „Eine große Trennschicht soll mitten im Wasser entstehen! Sie soll das Wasser über ihr vom Wasser unter ihr trennen!“ Und so geschah es auch. Gott machte also die Trennschicht. Er trennte damit das Wasser oberhalb und unterhalb der Schicht voneinander. Gott nannte die Trennschicht „Himmel“. So kam der Abend und schließlich der Morgen – das war also der zweite Tag.“

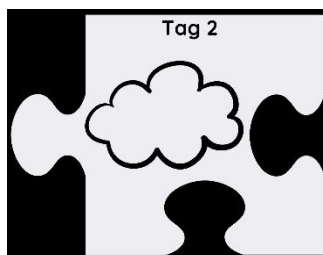
Impuls:



Das Licht ist das erste, was von Gott gemacht wird. Er möchte nicht, dass es dunkel ist. Gott möchte, dass es in unserem Leben hell bleibt. Licht spielt also eine ganz besondere Rolle in unserem Leben. Dass alles dunkel ist, ist ein Bild dafür, dass es uns nicht so gut geht. Wenn es also hell ist, geht es uns besonders gut.

Was macht dein Leben hell? Was macht, dass es dir gut geht?

Was macht dein Leben dunkel? Was macht, dass es dir nicht gut geht?



¹ Geist Gottes, Heiliger Geist, Geist des Herrn: Er ist ein Teil von Gott. Er hilft dabei, Gott zu verstehen.

Am zweiten Tag wird der Himmel geschaffen. Früher haben die Menschen geglaubt, dass über dem Himmel auch noch einmal Wasser ist. Deshalb wird das Wasser vom Himmel getrennt.

An was denkst du, wenn du in den Himmel schaust?

Input:

Der Himmel wird von vielen Abgasen verschmutzt. Diese Abgase kommen zum Beispiel aus Autos, Flugzeugen und Schiffen raus. Diese werden mit Diesel oder Benzin betrieben. Wenn Diesel oder Benzin verbrennt, entstehen schädliche Stoffe. Einen davon nennt man CO₂. Diese Stoffe schaden der Atmosphäre und sorgen dafür, dass sich das Klima verändert. Das Wetter wird immer extremer. Das heißt, im Sommer wird es über die Jahre immer heißer, und im Winter wird es immer kälter. Das nennt man Klimawandel. Dadurch gibt es auch viele Naturkatastrophen, die mit dem Wetter zu tun haben: Zum Beispiel Stürme, Überflutungen und Trockenheit.

Welche Beispiele für den Klimawandel kennt ihr noch?

Wisst ihr, welche Fahrzeuge schädlicher für die Umwelt sind als andere?

Spiel: Mobilitätsquartett

Spielanleitung:

Für dieses Spiel benötigt ihr:

- Kartenspielset Mobilitätsquartett (2-mal vorhanden, jeweils 20 Karten)

Das Spiel gibt es in einer Variante für Kinder: Hier werden weniger Text, aber dafür mehr Symbole verwendet. Außerdem gibt es die klassische Variante.

Das Spiel funktioniert nach den klassischen Regeln von Trumpf-Quartetten.

Die Karten werden gleichmäßig an alle Mitspielenden verteilt. Die Person, die an der Reihe ist, sucht sich eine Kategorie aus, in der sie die eigene Karte, mit der einer anderen Person ihrer Wahl vergleichen will. Die Person, die gewinnt, darf die Karte behalten. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Für die Vergleiche gilt folgende Regelung:

- CO₂-Emissionen: niedrigster Wert
- Kapazität: höchster Wert
- Höchstgeschwindigkeit: höchster Wert
- Anschaffungskosten: niedrigster Wert
- Max. Reichweite: höchster Wert

Haben bei einem Vergleich beide Personen denselben Wert, kommen die Karte in die Mitte. Nun vergleichen die beiden Personen den Wert derselben Kategorie auf der nächsten Karte.

Wer zuerst keine Karten mehr hat, hat das Spiel verloren. Es kann so weit gespielt werden, bis eine Person alle Karten hat. Dies kann allerdings lange dauern und pädagogisch wenig wertvoll sein. Es gilt, einen geeigneten Schlusspunkt zu finden.

Einfache Variante:

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an alle Spieler*innen verteilt. Die Person, die links des*der Kartengeber*in sitzt, beginnt und darf eine andere Person, ob sie eine Karte der Kategorien hat (Erkennbar durch die Buchstaben A, B, C, D, E in der linken oberen Ecke) fragen. Hat die angesprochene Person eine Karte der gefragten Kategorie auf der Hand, muss sie diese an die fragende Person abgeben, egal welche. Dann darf im Uhrzeigersinn die nächste Person fragen. Sobald jemand die vier Karten eines Quartetts hat, darf dieses abgelegt werden. Wer zuerst keine Karten mehr hat, hat gewonnen.

Sobald ein Quartett abgelegt wurde, bietet sich ein Gespräch darüber an, was die Fahrzeuge gemeinsam haben, wie hoch der CO₂-Ausstoß jeweils ist, welche Fahrzeuge weniger oder mehr schädlich fürs Klima sind, etc.

Tag 3+4

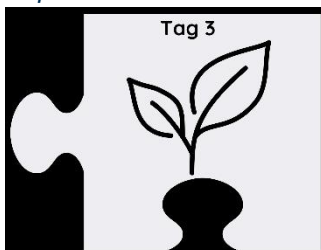
Land und Meer, Pflanzen und Bäume; Lichter am Himmel

Gen 1, 9 – 19 (Einsteigerbibel)

Dann sagte Gott: "Das Wasser unter dem Himmel soll an einem Ort zusammenfließen! Trockenes soll entstehen!" Und so geschah es auch. Gott nannte das Trockene "Land". Das zusammengeflossene Wasser nannte er "Meer". Gott sah es sich an. Es gefiel ihm alles gut. Dann sagte Gott: "Aus der Erde sollen jetzt Pflanzen und Bäume wachsen: Wiesenblumen, Sträucher und Obstbäume. Alles soll seinen Samen haben, damit es sich vermehren kann. Es soll ganz verschiedene Sorten von Früchten geben." Da wuchsen aus der Erde verschiedenste Pflanzen und Bäume auf: Wiesenblumen, Sträucher und Obstbäume. Alles hatte seine Samen, damit es sich vermehren konnte. Und es gab ganz verschiedene Sorten von Früchten. Gott sah es sich an. Es gefiel ihm alles gut. So kam der Abend und schließlich der Morgen – das war also der dritte Tag.

Dann sagte Gott: "Lichter sollen am Himmel entstehen. Sie sollen den Tag von der Nacht unterscheiden. Man soll an ihnen den Tag und das Jahr bestimmen können. Sie sollen vom Himmel her auf die Erde leuchten." Und so geschah es auch. Gott machte auch die beiden großen Lichter. Das größere Licht sollte den Tag beherrschen. Das kleinere Licht und die Sterne sollten die Nacht beherrschen. Gott gab ihnen ihren Platz am Himmel. So leuchteten sie auf die Erde. Und sie herrschten über den Tag und die Nacht. Sie sollten das Licht von der Finsternis unterscheiden. Gott sah es sich an. Es gefiel ihm alles gut. So kam der Abend und schließlich der Morgen – das war also der vierte Tag.

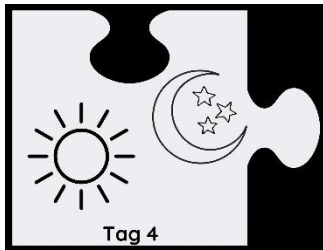
Impuls:



Gott macht die Pflanzen schon am dritten Tag der Schöpfung. Erst drei Tage später gibt es den Menschen. Die Pflanzen waren also schon früher da. Gott macht ganz verschiedene Pflanzen: Blumen, Sträucher, Bäume, Pflanzen an denen Obst wächst, Pflanzen an denen Gemüse wächst und Kräuter. Pflanzen, die wir verschieden nutzen können, die verschieden schmecken und zu unterschiedlichen Jahreszeiten wachsen oder blühen.

Welche Pflanzen kennst du, die für uns Menschen nützlich sind?

Was ist dein Lieblingsobst? Was ist dein Lieblingsgemüse? Warum magst du genau das am liebsten?



Am vierten Tag werden Sonne, Mond und Sterne gemacht. Das große Licht meint die Sonne. Die Sonne macht den Tag hell. Dadurch können wir am Tag Dinge sehen. Die Sonne sorgt dafür, dass die Pflanzen wachsen können. Sie tut auch uns Menschen gut.

An was denkst du, wenn du die Sonne siehst?

Das kleinere der beiden Lichter ist der Mond. Er scheint in der Nacht, wenn es sonst dunkel ist. Genauso wie die Sterne. Viele Menschen machen sich Gedanken über die Sterne. Manche Menschen können sich auch an den Sternen orientieren. Sie wissen, wo sie sind, wenn sie die Sterne sehen.

Wie fühlst du dich, wenn du allein im Dunkeln bist? Was denkst du, wenn du dir die Sterne ansiehst? Welche Geschichten kennst du über den Mond oder über die Sterne?

Input:

Viele Pflanzen verschwinden heute, weil der Platz für Wohnungen, Parkplätze oder Straßen gebraucht wird. Das ist schlecht, weil Pflanzen die Luft besser machen, die wir atmen. Es ist also besser für uns, wenn viele Pflanzen um uns herum sind. Einige Pflanzen können nicht überall wachsen. Sie benötigen dann hier bei uns viel mehr Wasser oder Strom als Ersatz für Regen oder Sonne. Was an den Orten, an denen sie normalerweise wachsen, genügend zur Verfügung hätten.

Auch werden viele Früchte, also Obst und Gemüse, mit Schiffen oder Flugzeugen aus anderen Ländern nach Deutschland gebracht. Das schadet der Umwelt. Deshalb lohnt es sich zu wissen, wann welche Pflanzen bei uns wachsen, damit wir sie dann essen können, ohne zu viel Energie zu verbrauchen und der Umwelt zu schaden.

Weißt du, wann welche Pflanzen Früchte tragen?

Spiel: Saisonspiel

Spielanleitung:

Für dieses Spiel benötigt Ihr:

- 4 Becherquizzler (Schlitze nach oben)
- 30 Karten mit Obst/Gemüse
- 4 Karten für die Jahreszeiten

- 1 Würfel

Das Spiel kann mit bis zu 4 Einzelpersonen oder mit bis zu 4 Teams mit max. 5 Mitspieler*innen pro Team gespielt werden.

Die Becherquizzler werden mit den Schlitzten nach oben in der Mitte aufgestellt. In die nicht durchgehenden Schlitzte werden die Karten mit den Jahreszeiten Frühling (Blume), Sommer (Sonne), Herbst (Blatt) und Winter (Schneeflocke) eingesteckt.

Die Obst- und Gemüse-Karten werden auf dem Tisch verteilt, so dass man alle Lebensmittel gut erkennen kann.

Im Uhrzeigersinn darf nun jeder würfeln. Nun wird zu der gewürfelten Jahreszeit ein Obst oder Gemüse zugeordnet und in den zweiten Schlitz des Becherquizzers geworfen. Bei der Zuordnung gilt die reguläre Haupterntezeit.

Wird ein ? Gewürfelt, darf man sich eine Karte aussuchen, welche man einer Jahreszeit zuordnet. Wird ein X gewürfelt muss man eine Runde aussetzen.

Wird eine Jahreszeit gewürfelt, für die es keine Karte mehr auf dem Tisch gibt, muss diese Person aussetzen.

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam so schnell wie möglich, die Karten den richtigen Jahreszeiten zuzuordnen.

Die Jahreszeiten werden wie folgt definiert:

Frühling: März - Mai

Sommer: Juni - August

Herbst: September - November

Winter: Dezember - Februar

Tag 5+6

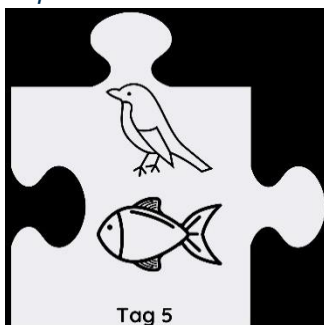
Wassertiere und Vögel; Landtiere und Menschen

Gen 1, 20 – 31

Dann sagte Gott: "Das Wasser soll voll von Lebewesen werden und der Himmel voller Vögel." So schuf Gott die verschiedensten Arten Wassertiere – vom größten Wal bis zum kleinsten Fisch. Das Wasser war voll von ihnen. Und so schuf Gott auch die verschiedensten Arten Vögel. Gott sah sie sich an. Es gefiel ihm alles gut. Dann sprach Gott folgenden Segen über ihnen aus: "Ihre werden euch reichlich vermehren. Die Wassertiere werden die Meere ausfüllen. Die Vögel werden sich über die ganze Welt ausbreiten" So kam der Abend und schließlich der Morgen – das war also der fünfte Tag.

Dann sagte Gott: "Es sollen alle Arten Landtiere entstehen: Tiere, die dem Menschen nützen, Tiere, die auf dem Boden kriechen, und wild lebende Tiere." Und so geschah es auch. Auf diese Weise machte Gott die Tiere: die Arten wild lebender Tiere und Tiere, die dem Menschen nützen. Und er machte auch die Tiere, die auf dem Boden kriechen. Gott sah sie sich an. Es gefiel ihm alles gut. Dann sagte sich Gott: "Nun wollen wir die Menschen machen. Sie sollen uns ähnlich sein. Sie sollen die Herren der Welt sein. Sie sollen über die Fische und Vögel herrschen. Sie sollen über die Nutztiere, die Wildtiere und die Kriechtiere herrschen." Da machte Gott die Menschen. Er machte den Menschen so, dass er ähnlich war wie Gott. Er schuf den Mann und er schuf die Frau, und beide waren ihm ähnlich. Dann sprach Gott folgenden Segen über ihnen aus: "Bekommt viele Kinder. Werdet viele Menschen. Ihr sollt die ganze Welt erobern. Sie soll euch gehören. Ihr werdet über alle Tiere herrschen: die Fische im Meer, die Vögel unter dem Himmel und über alle Landtiere." Dann sagte er zu den Menschen: Schaut euch um. Alle Pflanzen und Bäume, die essbare Samen und Früchte haben, sind für euch. Davon könnt ihr euch ernähren. Das restliche Grün ist für alles, was lebt. Es ist auch Nahrung für die Landtiere und Vögel." und so geschah es auch. Gott sah es sich alles an. Es gefiel ihm sehr gut. So kam der Abend und schließlich der Morgen – das war der sechste Tag.

Impuls:



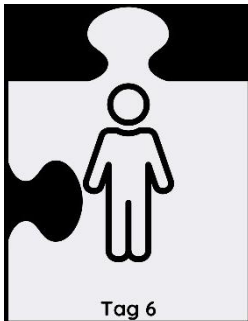
Am fünften Tag erschafft Gott die Fische und die Vögel. Die Vögel sollen am Himmel fliegen. Es gibt große Vögel und kleine Vögel.

Welche Vogelarten kennst du?

Bist du schon einmal geflogen? Wie war das für dich?

Die Fische sollen im Meer und im Wasser leben.

Warst du schon einmal am Meer? Was hast du dort gemacht?



Am sechsten Tag macht Gott die Menschen. Sie sollen Herren über die Erde sein. Herren zu sein heißt nicht nur, dass sie die Erde regieren sollen. Sie sollen sich auch um die Erde und die Tiere kümmern. Die Menschen sollen Verantwortung für die Erde übernehmen. Diese Aufgabe gibt Gott allen Menschen. Deshalb müssen wir gemeinsam darauf achten, die Umwelt nicht noch mehr zu verschmutzen.

Input:

Ganz oft sieht man Müll irgendwo herum liegen. In der Natur oder im Wasser. Das ist nicht gut für die Tiere und die Pflanzen. Deshalb sollen wir unseren Müll in Mülleimer werfen. Wir können sogar noch mehr tun: Wenn wir den Müll richtig trennen, kann er wiederverwertet werden. Das heißt es können neue Dinge daraus gemacht werden. Man nennt das Recyclen. Aus altem Papier kann zum Beispiel neue Zeitungen gemacht werden. Altes Plastik kann eingeschmolzen und zu neuen Sachen verarbeitet werden.

Weißt du welche Mülltonnen-Farben es gibt?

Weißt du, welcher Müll in welche Tonne gehört?

Spiel: Mülltrennungsspiel

Spielanleitung:

Für dieses Spiel benötigt ihr:

- 4 Becherquizzer als Mülltonnen (Schlitze nach oben)
- 28 Karten mit Abfallbeispielen
- 4 Karten mit Mülltonnen
- 1 Würfel

Das Spiel kann mit bis zu 4 Einzelpersonen oder mit bis zu 4 Teams mit max. 5 Mitspieler*innen pro Team gespielt werden.

Die Becherquizzer werden mit den Schlitzern nach oben aufgestellt. In die nicht durchgehenden Schlitzern werden die Karten mit den Mülltonnen Biotonne (Braun), Restmülltonne (Grau), Papiertonne (Blau) und Plastiktonne (Gelb) eingesteckt.

Jedes Kind/ Team bekommt 7 Karten mit Abfall darauf.

Im Uhrzeigersinn wird nun gewürfelt. Nun wird der gewürfelten Mülltonne eine Müll-Karte zugeordnet. Wird ein ? Gewürfelt, darf man sich eine Karte aussuchen, welche man einer beliebigen Mülltonne zuordnet. Wird ein X gewürfelt muss man eine Runde aussetzen.

Wichtig dabei ist: Nicht alle Karten sind immer eindeutig zuzuordnen, in manchen Kommunen gibt es auch unterschiedliche Regelungen. Die Lösungen können also abweichen und man sollte sich zusätzlich in seiner Stadt informieren.

Tag 7

Tag zum Ausruhen

Gen 2, 1 – 4a

So machte Gott also den Himmel und die Erde und alles, was dazugehört. Am siebten Tag war alles gemacht. Gott hatte sein Werk fertiggestellt. So ruhte sich Gott an diesem siebten Tag von seiner Arbeit aus. Es war also wirklich alles fertig. Und Gott konnte nach diesem Werk ruhen. Deshalb machte er diesen siebten Tag auch zu einem besonderen Tag und segnete ihn.

Das war die Geschichte davon, wie Gott Himmel und Erde machte.

Impuls:

Am siebten Tag macht Gott nichts mehr. In den sechs Tagen hat Gott alles gemacht. Den siebten Tag nutzt er, um sich auszuruhen und auf die vergangenen sechs Tage zurückzuschauen. Das ist auch für uns wichtig. Immer mal wieder müssen wir im Leben Pause machen, um zu überlegen:

*Was ist in der letzten Zeit alles passiert? Was möchte ich noch, dass es passiert?
Was war vielleicht nicht so gut? Wie kann ich das vermeiden?*

*Was habe ich im Leben schon geschafft? Was habe ich erreicht?
Was ist vielleicht nicht so geworden, wie ich es wollte? Was kann ich daran ändern?*

Gott schaut sich am siebten Tag alles noch einmal an, was er gemacht hat:

Tag 1: Licht und Finsternis

Tag 2: Himmel

Tag 3: Land und Meer, Pflanzen und Bäume

Tag 4: Sonne, Mond und Sterne

Tag 5: Fische und Vögel

Tag 6: Landtiere und Menschen

Was ist euer liebster Tag in der Schöpfung?

Hättet ihr es genauso gemacht wie Gott? Was hättet ihr anders gemacht?

Schreibt/malt/bastelt euren eigenen Schöpfungsbericht: Was ist euch wichtig auf der Erde? Welche Schwerpunkte würdet ihr legen? Was kommt zuerst, was kommt zum Schluss? Was würdet ihr an welchem Tag machen?

Input:

Am vorletzten Tag der Schöpfung sagt Gott zu den Menschen "Sie sollen die Herren der Welt sein". Das ist die Aufgabe von uns allen. Wir sollen uns um die Erde kümmern. Wir alle zusammen!

Was könnt ihr tun, um euch um die Erde zu kümmern? Was habt ihr gelernt? Was ist euch aufgefallen? Was nehmt ihr euch vor? Was könnt ihr vielleicht sogar in der OGS zusammen machen?

Website

Auf unserer Website im Aufbau befindlichen Website findet ihr bald weitere Anregungen zur Weiterarbeit mit dem Thema, Links mit Tipps und Tricks und könnt eure eigenen Projekte als Inspiration für andere Teilnehmer verewigen. Außerdem findet ihr dort auch Ausflugziele, um sich mit dem Thema näher zu beschäftigen.

Dort sind auch nochmal alle Infos aus diesem Heft als Online-Version verfügbar.

"Upcycling"-Anleitungen

In unserer Nachhaltigkeitsbox findet Ihr ein Buch mit 70 kreativen Ideen zum Upcycling von alten Dingen zu neuen tollen Sachen.

Zum Beispiel könnt Ihr einen alten Schuh zu einem Türstoppen umfunktionieren (s. 27) oder eine Girlande aus Cupcake-Förmchen basteln (S. 48). Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Lasst euch einfach von dem Buch inspirieren und vielleicht könnt Ihr auch die ein oder andere Idee in Eurer Einrichtung umsetzen.

Laudato Si'

Um die Umwelt-Enzyklika *Laudato si'* von Papst Franziskus auch Schüler*innen nahezubringen, hat das Kindermissionswerk ‚Die Sternsinger‘ gemeinsam mit einer

Religionspädagogin und dem Fachverband für religiöse Bildung und Erziehung eine Übertragung in einfacher Sprache erstellt.

In Ergänzung zu der Enzyklika in einfacher Sprache ist eine Arbeitshilfe für den Unterricht entstanden mit einer Unterrichtssequenz von fünf bis acht Unterrichtsstunden. Neben einer Einführung in die wichtigsten Inhalte der Enzyklika und grundsätzlichen pädagogischen und didaktischen Überlegungen enthält die Arbeitshilfe einen klassischen Unterrichtsverlauf mit sämtlichen Kopiervorlagen. Diese können als Inspiration für die Bearbeitung mit OGS-Kindern genutzt werden.

Die Schöpfung - Mitmach-Box

Zahlreiche Experimente, Mitmach-Ideen und Rätselfragen laden Kinder ein, über Gottes wunderbare Schöpfung zu staunen und mitzuhelfen, sie zu beschützen.

Weiterführende Informationen zu allen Themen

Natürlich gibt es Situationen, in denen diese Box nicht die allumfänglichen Informationen gibt. Daher sollten weiterführende Fragen der Kinder aufkommen, könnt Ihr euch gerne zu den verschiedenen Themen unter folgenden Seiten näher informieren:

- Nabu (allgemein)
- Verbraucherzentrale (Mülltrennung)
- Deutsche Umwelthilfe (allgemein)
- CareElite (Blog)



Impressum

Katholische Jugendagentur Leverkusen, Rhein-Berg, Oberberg gGmbH (KJA LRO)

Dr.-Robert-Koch-Str. 8, 51465 Bergisch Gladbach
www.kja-lro.de 02202/936220

Sitz der Gesellschaft: Köln

Geschäftsführer: Thomas Fischer-Wesselmann

Redaktion: Steffen Brödel, Lisa Winkens

Aufsichtsratsvorsitzender: Ernst Stephan Kelter

Amtsregister Köln, HRB Nr. 77162

©KJA LRO April 2024