

Bingo- und KoKo-Spiel

Anleitung zur Nutzung der
KonsumKommunikations-Spiele
Bingo und KoKo

- Auf einen Blick
- Informationen zur Nutzung der Spiele
- Unterrichtsvorschlag



Auf einen Blick

Die Konsum-Kommunikationsspiele **Bingo** und **KoKo** motivieren die Schüler*innen zur Kommunikation über nachhaltigen Konsum.

Die fünf Handlungsfelder: *Mobilität; Ernährung; Wohnen und Schulgebäude; Kleidung und Mode; Smartphones, Laptops und mehr! – Informations- und Kommunikationstechnologien.*



Die **Unterrichtsstunde** sensibilisiert Schüler*innen, ihre eigene Kommunikationsweise im Themenbereich nachhaltiger Konsum zu reflektieren. Sie ermöglicht es ihnen, Schritt für Schritt gute Argumente für eine konstruktive Diskussion zu entwickeln. Die Schüler*innen lernen gängige Ausreden kennen und recherchieren selbstständig Argumente.

Leitfragen	Welche Handlungsmöglichkeiten für nachhaltigen Konsum gibt es? Wie werden konstruktive Diskussionen wertschätzend geführt?
Jahrgangsstufen	ab Klassenstufe 7
Fächerbezug und Anlässe	Fächerübergreifend; Deutsch, Englisch (mit einem KI-Übersetzungstool), Biologie, Ökologie, Sozialkunde, Ethik, Philosophie, Ernährung
Eignet sich für	Schulischer und außerschulischer Bereich; Projektstage, Vertretungsstunden, Wandertage, Klassenleitungsstunden, Klassenfahrten
Erforderliche Vorkenntnisse	keine
Vorbereitung	mindestens 30 Minuten
Durchführung	Beliebig bzw. 90 Minuten
Bezug zu SDGs	  

Bingo!



Ergänzende Materialien	Geeignet als Vertiefung und Anwendung zum Material Fußabdruck und Klimawaage
Lernziel	<p>Erkennen: Die Schüler*innen kennen Fakten über die Vorteile von nachhaltigem Konsum. Sie wissen, welche Arten von Ausreden häufig genutzt werden. Schüler*innen lernen Möglichkeiten, nachhaltig zu handeln, kennen.</p> <p>Bewerten: Die Schüler*innen setzen sich mit vielfältigen Perspektiven auseinander, machen sich mit unterschiedlichen Wertorientierungen vertraut und reflektieren diese.</p> <p>Handeln: Im Rollenspiel entwickeln die Schüler*innen eine zielgruppengerechte Ansprache und wenden ihr erworbenes Wissen zum konstruktiven Diskutieren direkt an.</p>

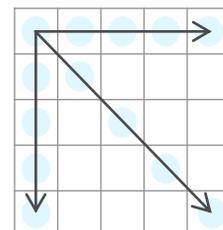
Informationen zur Nutzung der Spiele

Bingo-Spiel

Das Bingo-Spiel motiviert Schüler*innen, über nachhaltigen Konsum ins Gespräch zu kommen. Sie formulieren positive Botschaften mit ihren eigenen kreativen Ideen. Und erfahren: Ich kann etwas beitragen!

Jede Person erhält ein ausgedrucktes Bingo-Spiel (Spielbrett). Die Schüler*innen verteilen sich im Raum und gehen auf Mitschüler*innen zu. Die antwortende Person formuliert eine schöne Botschaft, die ein gutes Gefühl hinterlässt. Einige Beispiele zur Inspiration sind bereits auf dem Spielbrett beschrieben.

Ziel des Spiels ist es, eine vollständige Reihe (horizontal, vertikal, diagonal) auf dem Spielbrett auszufüllen. Sobald eine Reihe vollständig ist, ruft die*der Schüler*in laut „Bingo!“. Sobald drei Schüler*innen eine Reihe vervollständigt haben, ist das Spiel beendet.



Bingo-Spielbrett

KoKo-Spiel

Die Schüler*innen befassen sich beim KoKo-Spiel mit Ausreden über **nicht nachhaltigen Konsum**. Sie kommen in Kleingruppen ins Gespräch.



Die Ausredenkarten

Auf den Ausredenkarten werden Ausreden gegen nachhaltigen Konsum zu einem bestimmten Thema aufgezeigt. Jede Ausredenkarte besitzt eine passende Recherchekarte.



Die Recherchekarten

Die Karten mit Recherchehinweisen beinhalten hilfreiche Links zu Themen des nachhaltigen Konsums. Sie ermöglichen es den Schüler*innen, sinnvolle Argumente zu recherchieren. Jede Recherchekarte ist einer passenden Ausredenkarte zuzuordnen.

Argumentationshilfen für Kleingruppen: Mit den Argumentationshilfen erkennen Schüler*innen Muster von Ausreden. Außerdem erhalten sie Hinweise für konstruktives Diskutieren.

1. Recherchiert Argumente!

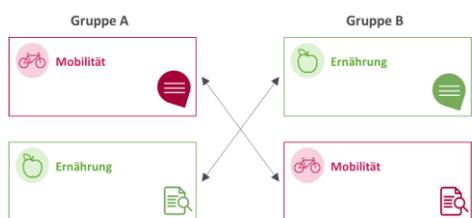
Die Schüler*innen bekommen folgende Ausredenkarten und Recherchekarten:

- **Gruppe A**
Ausredenkarten zu Thema 1
Recherchehinweise zu Thema 2
Argumentationshilfen für Kleingruppen
- **Gruppe B**
Ausredenkarten zu Thema 2
Recherchehinweise zu Thema 1
Argumentationshilfen für Kleingruppen

2. Tauscht euch aus!

Nach der Recherchephase kommen Gruppe A und B zusammen und diskutieren. Sie beginnen das Gespräch mit einer Ausredenkarte.

Unterrichtsvorschlag

Dauer: 90 min	Inhalt	Beschreibung
10 min	Einführung	Frage an Schüler*innen: Welche Gesprächsregeln im Umgang miteinander sind euch wichtig? Gemeinsam werden die gesammelten Tipps fürs konstruktive Diskutieren kurz an der Tafel oder auf einem Poster festgehalten.
15 min	Bingo-Spiel <i>Schöne Botschaften</i>	Alle Schüler*innen bekommen ein ausgedrucktes Bingo-Spiel. Sie versuchen so schnell wie möglich eine Reihe zu vervollständigen.
5 min	Einteilung in zwei Gruppen und Themenauswahl	Die Schüler*innen teilen sich in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe wählt und bearbeitet ein Thema. Zum Beispiel: Gruppe A wählt Ernährung, Gruppe B Mobilität.
30 min	KoKo-Spiel <i>Gute Argumente- und Recherchephase</i>	Die zwei Gruppen bekommen je eine Karte mit <i>Recherchehinweisen</i> und eine Karte mit <i>Ausreden</i> sowie eine <i>Argumentationshilfe</i> für Kleingruppen.
		 <p>Die Recherchekarten beinhalten Fragen und hilfreiche Links. Sie unterstützen die Schüler*innen sinnvolle Argumente zu recherchieren. Die Recherche kann in Still- oder Gruppenarbeit durchgeführt werden.</p>
20 min (2 x 10 min)	Kommunikation	Ein Mitglied aus jeder Gruppe setzt sich mit einem Mitglied aus der anderen Gruppe zusammen. Die Ausredenkarte gibt eine Situation vor, auf die die andere Person mit den recherchierten Argumenten reagiert.
10 min	Abschluss <i>Erfahrungen und Reflektion</i>	Zusammentragen von Erfahrungen. Was hat gut funktioniert? Was hat weniger gut funktioniert? Gibt es weitere Tipps? Wichtige Botschaften im Bereich nachhaltiger Konsum: <ul style="list-style-type: none"> • Jede*r Einzelne*r hat Einfluss. • Gemeinsam kann viel bewegt werden (Handabdruck). • Jeder Schritt zählt. • Einfach loslegen und sich trauen sowie aus Fehlern lernen. • Was hat die Schüler*innen überrascht?

Tipps für einen Projekttag: Gewaltfreie Kommunikation

An Projekttagen kann das Thema des Unterrichtsvorschlags um die Methode der Gewaltfreien Kommunikation nach Marshall B. Rosenberg ergänzt werden. Diese kann zunächst kurz vorgestellt und mit den Schüler*innen an einigen Beispielen ausprobiert werden. Danach wird die Gewaltfreie Kommunikation im KoKo-Spiel umgesetzt.

Hier finden Sie Material zur Gewaltfreien Kommunikation: Baden-Württemberg Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung - Gewaltfreie Kommunikation im Unterricht: https://lehrerfortbildung-bw.de/u_sprachlit/deutsch/bs/6bg/6bg3/k-stoerungen/ub4/