



# WEAR(E)ABLE

BEST DRESSED SUSTAINABLY

“WEAR(E)ABLE -

BEST DRESSED SUSTAINABLY”

Erasmus+ Projekt 2019-3-AT02-KA205-002603

ERGEBNIS 3

## WORKSHOPPLAN & ANLEITUNGEN



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union



## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort .....</b>	<b>3</b>
<b>2 Rahmenbedingungen für den Workshopplan und Design Thinking Prozess.....</b>	<b>5</b>
2.1 Workshopplan 1 – Indoor.....	9
2.2 Workshopplan 2 – Outdoor.....	32
2.3 Workshopplan 3 – Online.....	55
<b>3 Weitere Warm-Up Spiele und Icebreaker für online und offline .....</b>	<b>77</b>
<b>Websites und Literaturverzeichnis.....</b>	<b>79</b>

## Vorwort

Dieses Workshopmaterial wurde als 3. Ergebnis (Intellectual Output 3) im Rahmen des Projektes "Wear(e)able - best dressed sustainably" erarbeitet.<sup>1</sup> Das Hauptziel des Projekts ist es, das Bewusstsein junger Menschen für die negativen Auswirkungen von Fast Fashion zu schärfen und konkrete Gegenmaßnahmen zu ergreifen, insbesondere für die Hauptumweltbelastung durch Mikroplastik.

Dieses Material enthält einen Ablaufplan und eine Anleitung für Workshops mit dem Ziel, Jugendarbeiter\*innen, Lehrer\*innen und Erzieher\*innen in die Lage zu versetzen, junge Menschen bei der Durchführung konkreter alternativer Maßnahmen zu unterstützen und sie zu befähigen, kreativ und partizipativ zu sein, um unter Gleichaltrigen eine Vorbildfunktion zu übernehmen und Veränderungen im Bereich der nachhaltigen Kleidung herbeizuführen.

Die Workshop-Pläne wurden im Rahmen eines Design Thinking Prozesses entwickelt, um sicherzustellen, dass diese den Bedürfnissen der Zielgruppe entsprechen, die im Projekt "Wear(e)able" Jugendliche im Alter von 15-19 Jahren sind.

Um die Wirkung und Reichweite zu erhöhen, ermutigen wir die Nutzer\*innen, das Material in einem breiten Bildungsumfeld zu verwenden und Informationen über die verfügbaren Projektergebnisse zu teilen und zu verbreiten:

- Fokusgruppen-Leitfaden und Fokusgruppen-Projektländerergebnisse
- ein interaktives Spiel für Jugendliche, um etwas über nachhaltige Mode und Best-Practice-Beispiele in diesem Bereich zu lernen
- Lernmaterial "Wie man sich nachhaltig kleidet", das im PDF-Format und in Form eines Online-Lernkurses verfügbar ist
- Leitfaden für Jugendarbeiter\*innen, wie man Personen für das Thema interessiert
- 8 Werbe-Kärtchen für „alternative Handlungen“
- Leitfaden für Jugendarbeiter\*innen und Peer-Guides für die Nutzung der Web-Plattform und für die Schulung von Multiplikator\*innen
- dieser Workshop-Plan inkl. Anleitung
- eine Toolbox für nachhaltige Kleidung - SIEH ES – BERÜHR ES – FÜHL ES.
- eine Projekt-Website zum Nachschlagen von Materialien, Referenzen und Links:  
<https://www.weareable-fashion.eu/de/>

---

<sup>1</sup> <https://www.weareable-fashion.eu/>

Dieses Material ist in 5 Sprachen verfügbar: Deutsch, Litauisch, Polnisch, Italienisch und Englisch; und es steht weltweit zum kostenlosen Download zur Verfügung. Es kann in andere Sprachen übersetzt und gegebenenfalls für andere Bildungskontexte außerhalb der Jugendarbeit angepasst werden.

Die Weiterverwendung dieses Materials ist unter Angabe der Quelle gestattet.

Das Projekt „Wear(e)able - best dressed sustainably" wurde durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union, Key Action 2 - Strategic Partnership, kofinanziert.

# 1 Rahmenbedingungen für den Workshopplan und Design Thinking Prozess

Plastikvermeidung ist ein wesentlicher Beitrag zum Klima- und Umweltschutz, wie die "European Strategy for Plastics"<sup>2</sup> der Europäischen Kommission verdeutlicht. Ziel ist die deutliche Reduzierung von Plastik und Mikroplastik in allen Bereichen.

Die Bekleidungsindustrie trägt wesentlich zur Verschmutzung durch Mikroplastik bei - bei jedem Waschgang wird eine erhebliche Menge an Mikroplastik ins Wasser abgegeben. Aufgrund schnell wechselnder Trends und sich ändernder Konfektionsgrößen (Wachstum) kaufen vor allem junge Menschen viele Kleidungsstücke zu günstigen Preisen, wobei die billigen Textilien meist aus synthetischen Materialien, also Kunststoffen, bestehen. Aufgrund der kurzen Lebensdauer und des Verschleißes beim Waschen werden große Mengen an Plastik und Mikroplastik in die Umwelt entsorgt oder ins Meer gespült. Darüber hinaus vernichten Modelabels - vor allem bei Online-Retouren - preiswerte synthetische Kleidungsstücke durch Verbrennen, da die Kosten für die Vernichtung geringer sind als die Kosten für die Rückführung in den Markt. Dies bedeutet eine enorme Ressourcenvernichtung und Verschmutzung.

Um das Projektziel von „Wear(e)able“ zu verfolgen, ist das Hauptziel des Workshops, junge Menschen zu aktiven und bewussten Entscheidungsträgern für nachhaltige Kleidung zu machen. Aus diesem Grund basieren die Aktivitäten des Workshops auf nicht-formalen Bildungsmethoden und Erfahrungslernen.

Der Design Thinking-Prozess<sup>3</sup> war die am besten geeignete Methode für die Erstellung des Workshops, da die Methode auf einem personenzentrierten Ansatz basiert, sodass das Hauptaugenmerk wirklich auf den Bedürfnissen, Ansichten, Gewohnheiten und Meinungen der Personen liegt. Ausgehend von diesen Elementen suchen die Designer\*innen mit ihrer Vorstellungskraft nach Lösungen, um keine Möglichkeiten auszuschließen<sup>4</sup>. Es ist eine der effektivsten Methoden, um Lösungen zu finden, indem man herausfindet, was aus Sicht der Zielgruppe wünschenswert ist, und indem man Kreativität und Problemlösungskapazitäten miteinander verknüpft.

Konkret setzt sich dieser kreative Prozess aus 5 Schritten zusammen:

## 1. Verstehen

In dieser Phase geht es darum, ein tiefes und breites Verständnis für das Problem zu erlangen, indem man Menschen beobachtet, recherchiert, interviewt, sich mit ihnen auseinandersetzt und sich in sie einfühlt, um

---

<sup>2</sup> [https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/research-area/environment/circular-economy/plastics-circular-economy\\_en](https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/research-area/environment/circular-economy/plastics-circular-economy_en)

<sup>3</sup> <https://designthinking.ideo.com/>

<sup>4</sup> Rob H., 'From what is to what if, unleashing the power of imagination to create the future we want', Chelsea Green Publishing, London, 2019

umfassend und analytisch zu verstehen, was ihre Erfahrungen, Motivationen, Denk- und Handlungsweisen sind. In dieser Phase sollten Designer\*innen Sinn und Informationen auch über das "Ungesagte" finden.

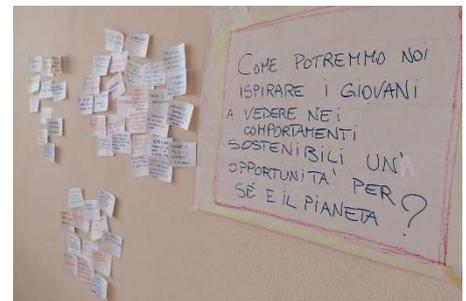
## 2. Definieren

In dieser Phase analysieren die Designer\*innen die in der "Verstehen-Phase" gesammelten Informationen, finden Tendenzen, strukturieren und fassen die Daten zusammen, um die Kernprobleme zu identifizieren. An diesem Punkt ist eine "Empathiekarte" nützlich und kann die Argumentation erleichtern, um das Problem, oder besser gesagt, die Herausforderung, zu definieren. Um den Prozess menschenzentriert zu halten, sollten die Designer\*innen das Problem in Form einer Problemstellung oder einer Challenge-Frage definieren. In unserem Fall verwendeten wir die Frage „Wie könnten wir...?“.



## 3. Ideation

Während der „Ideenfindungsphase“, nachdem die „Persona“ (oder Benutzer\*innen/ Zielgruppe), ihre Bedürfnisse und die zu bearbeitende Herausforderung verstanden wurden, beginnen Designer\*innen, Ideen zu generieren, um "über den Tellerrand" zu schauen und Lösungen für die definierte "Herausforderung" (oder Problemstellung) zu finden.



## 4. Bauen

In dieser Phase erstellt das Designteam eine skalierte Version des Produkts oder einen Prototyp einer Dienstleistung. Hier ist das Ziel des Designers/der Designerin, die bestmögliche Lösung zu finden.

## 5. Testen

Prototypen müssen sowohl innerhalb des Teams selbst als auch innerhalb einer Gruppe von Personen, die der Zielgruppe entsprechen, außerhalb des Designteam ausgetauscht und getestet werden. In dieser Phase werden, basierend auf den Erfahrungen der Benutzer\*innen, Lösungen akzeptiert, verworfen, verbessert und erneut getestet, in einem Loop-Prozess durch Phase 4 und 5. Wenn die Testergebnisse mindestens 60 % positives Feedback erhalten, werden sie zur Verbesserung des Prototyps verwendet. Wenn die positiven Ergebnisse weniger als 50 % betragen, kann es eine gute Idee sein, zu Phase 3 zurückzukehren und eine andere Lösung zu wählen. Dies sollte wiederholt werden, bis man in der Testphase 70% oder 80% positives Feedback erhält. Wir laden die Nutzer\*innen ein, diese Phase als einen grundlegenden Teil des Prozesses zur Perfektionierung Ihrer eigenen, mit dieser Methode entwickelten Workshops zu betrachten. Die Art und Weise, wie Sie diese Testphase durchführen, kann über Ihren Erfolg entscheiden.

Der Design Thinking-Prozess in der Wear(e)able Workshopentwicklung wird im Folgenden weiter konkretisiert. In der "Verstehen-Phase" haben wir insgesamt 7 Interviews mit jungen Menschen mit einem Durchschnittsalter von 16 Jahren durchgeführt (2 Italiener, 1 Österreicher, 2 Polen und 2 Litauer). Außerdem analysierten wir die Erkenntnisse aus den Fokusgruppenergebnissen im Rahmen des 1. Ergebnisses im Projekt weiter<sup>5</sup>.

Als Resultat dieser ersten Phase erhielten wir als wesentliche Erkenntnisse, dass die bewussten und unbewussten Bedürfnisse der jungen Menschen folgende sind:

- zumindest einen Anhaltspunkt zu haben, was Nachhaltigkeit ist;
- ihre Auffassung von Nachhaltigkeit als etwas "Altes", "Unbuntes", "Nicht-Innovatives", "Langweiliges", dessen Verfolgung viel Zeit und Mühe erfordert, aufzulösen;
- einige spezifische Daten über die Umweltauswirkungen der Bekleidungsindustrie zu haben;
- zumindest einen Überblick über den Produktionsprozess von Kleidungsstücken und die Dynamik von Fast Fashion zu haben;
- die Wahrnehmung aufzulösen, dass Umweltverschmutzungsprobleme im Zusammenhang mit der Bekleidungsindustrie etwas sind, das weit vom alltäglichen Leben entfernt ist.

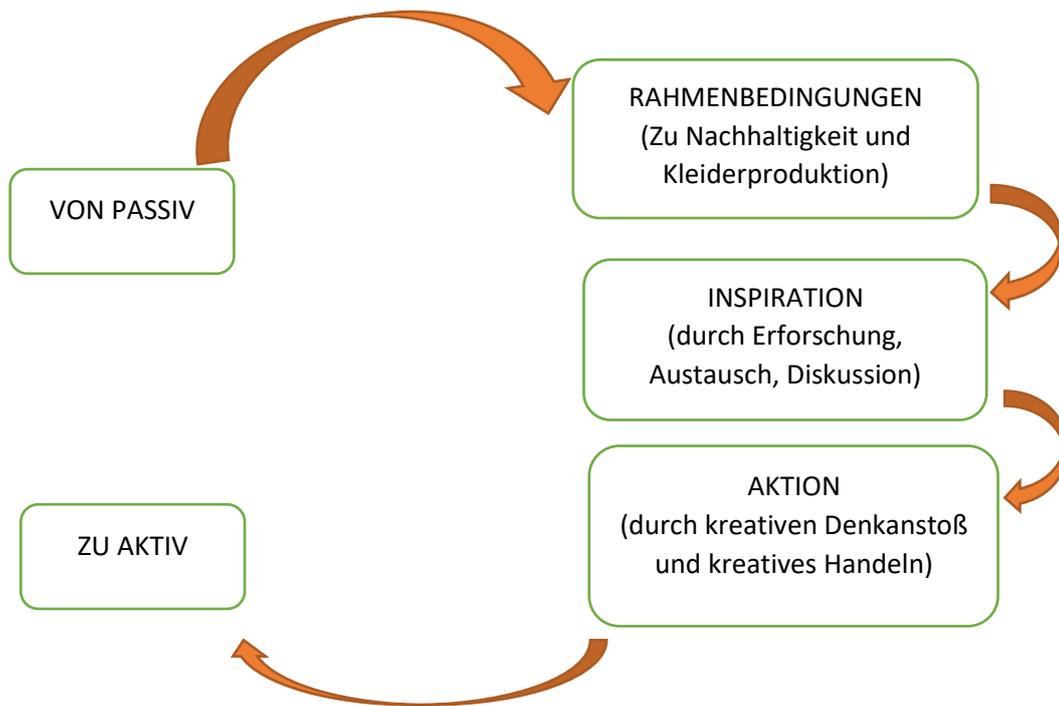


Dies führte uns in der zweiten Phase zu einer intensiven Reflexion. Es tauchten viele Punkte auf, an denen wir arbeiten mussten, und wie es der Prozess erfordert, mussten wir einen Bereich identifizieren, an dem wir arbeiten und die Wurzeln der Probleme erkennen. Die Ergebnisse dieses Schritts führten uns schließlich dazu, unsere 'Herausforderung' im Folgenden zu identifizieren: "Wie können wir junge Menschen dazu inspirieren, nachhaltige Gewohnheiten als Chance für sich selbst und für die Welt zu erkennen?"

Danach gingen wir über zu Phase 3, in der wir eine Menge Ideen und Input für Aktivitäten generierten, und schließlich gelangten wir zu Phase 4, um den Workshop mit diesen Aktivitäten zu konzipieren und zu organisieren.

Der Prozess verlief reibungslos, insbesondere dank der frühzeitigen Identifizierung des Rahmens für den Lernfluss in Phase 2, den wir festlegen und konkretisieren mussten, um eine Lösung für unsere Herausforderung zu finden. Dieser Fluss kann folgendermaßen dargestellt werden:

<sup>5</sup><https://www.weareable-fashion.eu/de/resource-toolbox-de/>



Auf den folgenden Seiten finden Sie die erstellten Workshop-Pläne.

Insgesamt wurden drei verschiedene Workshop-Settings entwickelt, je eines für Indoor, Outdoor und Online.

Jeder Workshop ist in 3 „Tage“ gegliedert, und jeder Tag besteht aus verschiedenen Aktivitäten, die dem oben dargestellten Lernfluss folgen.

Für jedes Workshop-Setting werden detaillierte Anleitungen zur Vorbereitung und Durchführung sowie nützliche Tipps zur Umsetzung erläutert. Zusätzlich werden in den Anhängen die zu verwendenden Materialien bereitgestellt und erläutert.

Einige weitere allgemeine Details zur Durchführung der Workshops:

- der gesamte Ablauf dauert ca. 12 Stunden, aufgeteilt auf 3 verschiedene Tage, und wir empfehlen, mindestens 5-7 Tage zwischen den einzelnen Tagen zu haben
- der Workshop ist für 5-10 Teilnehmer\*innen geeignet, aber die Veranstalter\*innen können leicht mit einer größeren Gruppe von sogar 20-25 Teilnehmenden arbeiten, indem sie einige Anpassungen in Bezug auf Materialien, Zeitdauer, Räume usw. vornehmen
- es ist geeignet für Teilnehmer\*innen im Alter von 15-19 Jahren (aber auch 13 - 21/25)
- jeder Tag ist wie folgt aufgebaut:
  - Starteinheit/Icebreaker
  - Hauptsession (2 Aktivitäten + Icebreaker, außer an Tag 3)
  - Abschlusseinheit (2 kleine Aktivitäten, außer an Tag 3)

## 1.1 Workshopplan 1 – Indoor

### Tag 1

#### (Rahmenbedingungen)

Start/Icebreaker
<p><b>Dauer:</b> 45 min</p> <p><b>Ziele der Einheit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gegenseitiges Kennenlernen</li> <li>- Teambuilding</li> <li>- oberflächliche und spielerische Behandlung des Themas</li> <li>- Erwartungen identifizieren</li> <li>- eigene Meinungen, Gewohnheiten, Tagesablauf erkennen/identifizieren</li> </ul> <p><b>Material:</b> Papier, Buntstifte, Klebeband, Schnüre, Poster, Post-its, kleine Wäscheklammern (oder Ähnliches), ausgedruckte Kopien des Fragebogens (Anhang 1)</p>
<p><b>Namensspiel</b></p> <p>Wenn sich die Teilnehmenden nicht kennen, ist es ein guter Anfang, ein paar Namensspiele zu machen, bei denen sich die Teilnehmenden im Kreis aufstellen, z. B:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sag deinen Namen und ein Adjektiv, dessen erster Buchstabe der erste Buchstabe des Namens selbst ist, z. B. "Ich bin Marco - magisch";</li> <li>• Sag deinen Namen und führe eine Bewegung aus, die danach von allen anderen Teilnehmenden wiederholt werden muss.</li> </ul> <p>Die Dynamik ist bei beiden Spielen gleich: Der/die erste Teilnehmer*in beginnt, indem er/sie seinen/ihren Namen und das Adjektiv sagt (die Bewegung ausführt), dann muss der/die zweite, bevor er/sie seinen/ihren Namen und das Adjektiv sagt (die Bewegung ausführt), Name und Adjektive (Bewegung) des ersten Teilnehmers/der ersten Teilnehmerin wiederholen und dann weitermachen. Das Spiel geht weiter und der/die letzte Teilnehmer*in muss sich Namen und Adjektive (Bewegungen) aller anderen Teilnehmer*innen merken, die vorher gespielt haben und kann dann seinen/ihren Namen und das Adjektiv sagen (die Bewegung ausführen).</p>
<p><b>Icebreaker</b></p> <p><i>Vorbereitung:</i></p>

Es wird eine imaginäre Linie auf dem Boden mit Klebeband oder einer Schnur gezogen, die lang genug ist, dass sich alle Teilnehmenden daran aufstellen können.

#### *Anleitung*

Die Teilnehmer\*innen müssen die vom/von der Spielleiter\*in gestellten Aufgaben ausführen, ohne zu sprechen. In der imaginären Linie müssen sie Folgendes tun:

- in der alphabetischen Reihenfolge ihrer Namen an der Linie anordnen;
- in der Reihenfolge vom Kleinsten zum Größten an der Linie anordnen;
- in der Reihenfolge von heller Augenfarbe zu dunkler Augenfarbe anordnen;
- in der Reihenfolge von der am weitesten entfernten bis zur nächstgelegenen Adresse, an der sie wohnen (in km), in Bezug auf den Veranstaltungsort des Workshops aufstellen;
- in der Reihenfolge vom entferntesten zum nächstgelegenen Produktionsland des T-Shirts/Tops/Pullovers, das sie tragen (in km-Angaben), aufstellen

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Spielleiter\*in kann eventuell einige Fragen stellen, wie z. B. „Wie war es?“ „Hattet ihr Schwierigkeiten aufgrund der Tatsache, dass ihr die Aufgaben erfüllen musstet, ohne zu sprechen?“ „Und was ist mit der letzten Aufgabe - Konntet ihr alle das Herstellungsland eurer Kleidungsstücke herausfinden?“

### **Einschätzung und Erwartungen**

#### *Vorbereitung:*

Gedruckter Fragebogen (Anhang 1), Zettel in Post-It-Größe und -Form und eine Schnur, die entlang einer Wand oder zwischen Säulen/Körben mit kleinen Wäscheklammern o.Ä. befestigt wird.

#### *Anleitung:*

Für diese Aktivität werden die Teilnehmer\*innen gebeten, über ihre Erwartungen nachzudenken, dafür müssen sie zuerst eine Tuchform auf ein Stück Papier zeichnen. Danach werden sie gebeten, sich einzeln Gedanken über ihre Erwartungen für diesen 3-Tage-Workshop zu machen und diese in die gezeichnete Tuchform zu schreiben. Für jede Erwartung wird ein Blatt Papier verwendet. Dann haben sie 10 Minuten Zeit, einen Fragebogen über ihre Gewohnheiten und Empfindungen (Anhang 1) in Bezug auf das Thema auszufüllen. Der Fragebogen wird von dem/der Workshopleiter\*in eingesammelt.

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Im Plenum fragt der/die Workshopleiter/in, ob jemand seine/ihre Erwartungen mitteilen möchte. Der/die Workshopleiter/in sollte versuchen, die gemeinsamen Erwartungen der Teilnehmenden zu betonen, um eine vertrauliche Stimmung und einen partizipativen Rahmen zu schaffen.

#### Tipps für den/die Workshopleiter\*in:

- Weitere Namensspiele sind unter folgendem Link zu finden: <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/>;
- Für den Icebreaker können vom/von der Leiter\*in weitere Aufgaben gestellt werden, um die Dauer etwas zu verlängern;
- Es ist möglich, die Nachbesprechung zu erweitern, indem man auf den Fragebogen eingeht, mit dem Hauptziel, eine kooperativere und beteiligungsfreundlichere Stimmung zu erzeugen.

### Einheit 1

**Dauer:** 45 min.

#### Ziele der Einheit:

- Annäherung an das Thema Nachhaltigkeit
- kritisches Denken entwickeln und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit entwickeln und stärken
- Selbstanalysefähigkeit fördern und verbessern
- Fähigkeit zur Teamarbeit und Kooperation fördern

**Material:** Buntstifte, Klebeband, Post-its, Plakate - mindestens 2 für den/die Workshopleiter\*in und je eines für jede Gruppe

#### Nachhaltige Teestunde

##### *Vorbereitung:*

Verschiedene Tische mit einigen Stühlen rundherum werden platziert, auf dem Tisch liegt ein Poster, einige Buntstifte und einige Post-its. In der Mitte des Plakats auf dem Tisch ist ein Keksteller aufgezeichnet. An einer Wand sind bereits 2 Plakate angebracht, und zwar so, dass sie alle gut sehen können.

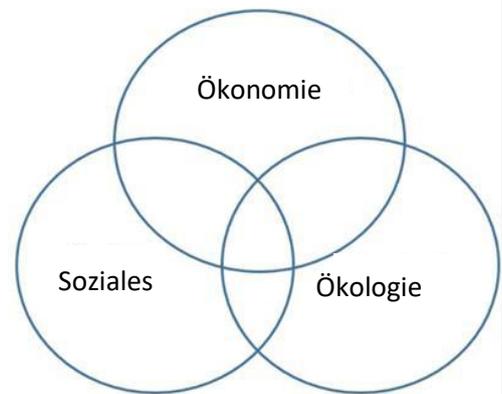
##### *Anleitung:*

Die Teilnehmenden werden in Gruppen mit 2-4 Personen aufgeteilt und gebeten, sich in einem Kreis um einen Tisch zu setzen. Jede\*r Teilnehmende wird gebeten, seine/ihre eigene Tasse Tee zu zeichnen. Innerhalb der Form der individuellen Tasse sollen sie die nachhaltigsten Gewohnheiten, die sie täglich anwenden oder angewendet haben, aufschreiben.

Sie sollten mindestens 3 bis 5 Gewohnheiten in etwa 5 Minuten aufschreiben. Sobald sie fertig sind, haben sie weitere 15 Minuten Zeit, um ihre Gewohnheiten in ihren Gruppen zu teilen und gemeinsam die Top 3 der nachhaltigen Gewohnheiten des Teams zu bestimmen. Diese Top 3 nachhaltigen Gewohnheiten müssen auf die Post-its geschrieben und in der Mitte des Posters, innerhalb der Tellerform, platziert werden.

Dann stellt jede Gruppe kurz ihr Tischtuch vor und versucht zu begründen, warum sie diese Gewohnheiten als die nachhaltigsten identifiziert hat. Diese Gründe werden vom/von der Workshopleiter\*in auf einem der Plakate, das zuvor an die Wand gehängt wurde, per Post-it festgehalten.

Im zweiten Teil des Spiels, ausgehend von den auf den Post-its angegebenen Gründen, lädt der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmenden ein und leitet sie an, selbst 3 Dimensionen der Nachhaltigkeit zu identifizieren, in die die angegebenen Gründe potenziell gruppiert werden könnten, z. B. durch Verschieben der Post-its in verschiedene Bereiche des Plakats. Sie haben etwa 10 Minuten Zeit und wenn sie fertig sind, erklärt ein\*e Gruppenvertreter\*in die Gründe für die von ihnen gewählte Gruppierungsmethode. Dann werden die Teilnehmenden vom/von der Workshopleiter\*in dazu angeleitet, ausgehend von den von ihnen identifizierten Bereichen die drei Bereiche der Nachhaltigkeit zu identifizieren, d.h. Umwelt (Ökologie), Soziales und Wirtschaft (Ökonomie) (wie auf dem Bild gezeigt).



Danach zeichnet der/die Workshopleiter\*in auf ein neues leeres Plakat, das zuvor an die Wand gehängt wurde, die 3 Dimensionen als 3 Kreise, die sich teilweise überlappen, und beschriftet mit den Namen der 3 Dimensionen. Nun sollte er/sie leitende/reflektierende Fragen stellen und Erklärungen zu den Auswirkungen geben, die Verhaltensweisen auf die drei Dimensionen haben, wobei er/sie auch kurz erklären sollte, was Nachhaltigkeit ist.

Anschließend haben die Gruppen 5 Minuten Zeit, um ihre Top 3 der nachhaltigen Gewohnheiten (die sie zu Beginn identifiziert und in die Tellerform gelegt haben) noch einmal zu betrachten und zu überlegen, ob es andere Gewohnheiten gibt, die nachhaltiger sind oder ob es bis zu 2 weitere nachhaltige Gewohnheiten gibt, die es wert sind, aufgegriffen zu werden. Zum Schluss stellt jede Gruppe ihre Top 3 der nachhaltigen Gewohnheiten vor und diskutiert gemeinsam mit den anderen Teilnehmenden, in welchen Kreis (oder welche Ebene) die gewählten Gewohnheiten gelegt werden sollen. In dieser Phase ist es wichtig, dass die Jugendlichen über die Auswirkungen der einzelnen Gewohnheiten in Bezug auf Umwelt, Soziales und Wirtschaft nachdenken, diskutieren und Meinungen austauschen. Es kann vorkommen, dass sie das Post-it

nur in einen der Kreise kleben, oder auf den überlappenden Teil von 2, oder vielleicht in die Mitte der drei, was bedeutet, dass die Gewohnheit für alle drei Dimensionen nachhaltig ist.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in stellt einige Fragen wie „Wusstet ihr über diese 3 Ebenen Bescheid?“ „Wusstet ihr über das Konzept und die Bedeutung von Nachhaltigkeit Bescheid?“ „Denkt ihr, dass es eine Ebene gibt, die wichtiger ist als eine andere?“ „Glaubt ihr, dass eure Altersgenossen und Freunde im Allgemeinen ihr Verhalten so reflektieren, wie ihr es jetzt tut bzw. getan habt?“ „Wie viele von euch haben Gewohnheiten in Bezug auf Mode und Kleidung genannt?“

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Machen Sie sich keine Sorgen, wenn die Teilnehmenden Schwierigkeiten haben, die drei Kategorien zu identifizieren. Das Ziel der Aktivität ist es, sie dazu zu bringen, über die Auswirkungen ihrer eigenen Gewohnheiten nachzudenken;
- Wenn die Teilnehmenden im zweiten Teil der Aktivität Schwierigkeiten haben, die drei Makrobereiche der Nachhaltigkeit (Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft) zu identifizieren, hat der/die Workshopleiter\*in die wichtige Aufgabe, ihnen zu helfen und sie zu dieser Unterscheidung zu führen, eventuell auch durch die Angabe der Lösung;
- Für einen Überblick über die Dimensionen der Nachhaltigkeit und zur besseren Unterstützung der Nachbesprechung wurden einige nützliche Hinweise und Links dem Anhang 1 - Tag 1 beigelegt;
- Während der Nachbesprechung könnte es an einem bestimmten Punkt sinnvoll sein, die Diskussion auch auf Gewohnheiten im Zusammenhang mit Kleidung und Mode zu lenken, um sich dem Thema mehr und mehr zu nähern und die Wahrnehmung der Teilnehmenden über die Auswirkungen dieser Industrie zu verstehen;
- Nach dieser Aktivität können Sie eine kurze Pause für die Teilnehmer einplanen.

**Pause/Icebreaker**

**Dauer:** 15 min.

**Ziele der Einheit:**

- Teambuilding fördern
- das Bewusstsein für den Wert, den Kleidung für uns hat, erhöhen
- das Bewusstsein für den Lebenszyklus unserer Kleidung stärken

**Material:** ein Blatt Papier, Buntstifte und Stecknadeln

**Icebreaker**

### *Vorbereitung:*

Die Teilnehmenden stehen im Kreis und sind jeweils mit einem Blatt Papier, einem Farbstift und einer Stecknadel ausgestattet.

### *Anleitung:*

Der/die Workshopleiter\*in stellt den Teilnehmenden eine Frage: „Wenn ich mein Lieblingskleidungsstück wäre, welches Kleidungsstück wäre ich?“. Die Teilnehmer\*innen wählen aus und schreiben ihre Antwort auf das Papier, vielleicht auch einen Hinweis auf das Kleidungsstück, wenn sie wollen (z.B. „Ich bin meine Lieblingsjeans, die ich beim Konzert meines Liebessängers trage...“).

Dann müssen sie den Zettel mit einer Stecknadel an einer sichtbaren Stelle am Shirt befestigen, damit die anderen Teilnehmer\*innen einen Blick darauf werfen können. Danach haben sie ein paar Minuten Zeit, ohne zu sprechen, die Antworten der anderen zu lesen.

Der/die Workshopleiterin teilt dann die Teilnehmer\*innen in Paare auf und beide Teilnehmer\*innen sollen reihum die folgende Aufgabe erfüllen, wobei Teilnehmer\*in A das von ihm/ihr gewählte Kleidungsstück und Teilnehmer\*in B den/die Eigentümer\*in darstellt.

Der/die Workshopleiterin leitet den Ablauf an, indem er die Aufgaben laut ausspricht:

- nimm dein Kleidungsstück mit Eis- oder Kakaoflecken und nutze Vorbehandlung/Fleckenentferner;
- gib dein Kleidungsstück in die Waschmaschine und starte den Waschgang;
- häng dein Kleidungsstück auf und/oder bügle es;
- ok, du stellst fest, dass dein Kleidungsstück einen Riss hat, repariere es;
- ok, ein Kleidungsstück nähert sich dem Ende ... sag ein paar anerkennende und dankbare Worte.

### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Wie habt ihr euch gefühlt? Welche Aufgabe war die seltsamste? Welche war am schwierigsten? Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr das Kleidungsstück weggeworfen habt? Hättet ihr gerne die Chance gehabt, es wieder zu reparieren oder zu benutzen? Oder um dem Kleidungsstück ein zweites Leben zu geben?

### **Tipps für den/die Workshopleiter\*in**

- Bei Menschen, die sich noch nie zuvor getroffen haben, sollten Sie sicherstellen, dass sich alle Teilnehmenden bei diesem Eisbrecher wohlfühlen;
- Sie können weitere Aufgaben für das Spiel hinzufügen;
- Je nach verfügbarer Zeit können Sie die Rollen von Kleidungsstück und Eigentümer\*in umkehren.

## Einheit 2

**Dauer:** 60 min.

**Ziele der Einheit:**

- das Bewusstsein für die Auswirkungen von Fast Fashion erhöhen
- das Bewusstsein für die Auswirkungen von Umweltverschmutzung erhöhen
- Widerlegung der Auffassung, dass „nachhaltige Kleidung“ alt, nicht farbenfroh oder nicht modisch ist
- kritisches Denken, Empathie und Beobachtungsgabe fördern

**Material:** Projektor oder interaktive Tafel, PC, Bilddateien (Anhang 1), Poll.Ev oder ähnliche Tools (als Unterstützung) und ein Mobiltelefon pro Teilnehmer\*in.

**Die Kraft der Bilder***Vorbereitung:*

Es gibt Stühle für jede/n Teilnehmer\*in, die in einem Kreis angeordnet sind. Und jede/r Teilnehmer\*in benötigt während der Aktivität sein/ihr Mobiltelefon. Vor Beginn der Aktivität muss der/die Workshopleiter\*in die Umfrage auf Poll.Ev oder einem ähnlichen Tool als online Wordcloud mit den unter [diesem Link](#) angegebenen Bildern vorbereitet haben.

*Anleitung:*

Der/die Workshopleiter\*in zeigt den Teilnehmenden über einen Projektor oder eine interaktive Tafel eine Reihe von Bildern. Für jedes Bild haben alle ein paar Minuten Zeit, um einzeln in das Poll.Ev oder ein ähnliches Tool die ersten Dinge/Eindrücke/Gedanken einzutragen, die ihnen beim Betrachten der Bilder in den Sinn kommen. Sobald alle Teilnehmer\*innen geantwortet haben, geht der/die Workshopleiter\*in nach jedem Bild kurz die Ergebnisse von Poll.Ev oder einem ähnlichen Tool durch und regt einen kurzen Austausch an.

Nach der Besprechung aller Bilder zeigt der/die Workshopleiter\*in die Bilder noch einmal, eins nach dem anderen, beginnend mit dem allerersten, aber dieses Mal zeigt er/die Workshopleiter\*in auch, was wir nicht direkt an den Bildern sehen (eine Art "Hinter den Kulissen"; d.h. das erste Bild kann ein schickes T-Shirt sein und das zweite Bild die nicht nachhaltige Produktionskette dahinter) und leitet die Teilnehmenden mit Reflexionsfragen nach jedem Bild an, um an ihrem Spürsinn, ihrer Empathie, ihren Wahrnehmungen, ihrem Wissen und kritischem Denken zu arbeiten.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Die Nachbesprechung findet in der zweiten Phase der Aktivität statt, wenn die Teilnehmenden die Bilder durchgehen. Am Ende kann der/die Workshopleiter\*in eventuell noch einige andere Fragen stellen, um ihre

Empfindungen zu verstehen, um zu überprüfen, ob sie das „hinter den Kulissen“ oder dieses „als Gegenstück“ erwartet haben, ob sie jemals über diese anderen Aspekte der Nachhaltigkeit oder der Bekleidungsproduktion nachgedacht oder reflektiert haben usw..

#### Tipps für den/die Workshopleiter\*in:

- Prüfen und unterstützen Sie die Teilnehmer\*innen bei der Anmeldung und der Verwendung der Poll.Ev oder eines ähnlichen Tools;
- Wenn es Probleme bei der Verwendung von Poll.Ev oder einem ähnlichen Tool gibt, können Sie die Aktivität anpassen und die [hier](#) verfügbare vollständige Präsentation verwenden.
- Im Anhang 1 finden Sie einige interessante Vorschläge, um die Reflexion über die Bilder anzuregen.

### Abschlusseinheit

**Dauer:** 20 min.

#### Ziele der Einheit:

- Wissen, Ideen und Empfindungen systematisieren
- Förderung und Ermutigung zur Informationssammlung und Recherche
- Fähigkeiten zur Analyse und zum kritischen Denken fördern

**Material:** Buntstifte, mindestens zwei Plakate, Posts-its

#### Kontaktiere deinen Influencer!

In einem Kreis (auf Stühlen sitzend) werden die Teilnehmer\*innen gebeten, über Influencer\*innen (nicht unbedingt Mode-Influencer\*innen) nachzudenken, denen sie folgen, einige lokale oder erreichbare Influencer\*innen herauszufinden, die sie kennen (oder erreichbare neue Influencer\*innen, die für sie interessant sein könnten), aber auch nicht so leicht erreichbare Influencer\*innen. Sie sollen ihnen alle dieselben Fragen der Selbsteinschätzung stellen, die sie zu Beginn des Tages selbst beantwortet haben (Startsession), ihre Antworten auf irgendeine Weise aufzeichnen, wenn sie antworten wollen, und diese Antworten an Tag 2 mitbringen. Es steht den Lernenden frei, auch andere Fragen zu stellen, die mit dem Thema nachhaltige Mode zu tun haben. Falls sie keine\*n Influencer\*in erreichen können, sollten sie die Fragen an mindestens zwei Personen aus ihrem Bekannten- und Verwandten-/Freundeskreis stellen.

#### Festigung Wissen & Nachbesprechung

##### Vorbereitung:

Für jede\*n Teilnehmer\*in werden Stühle im Kreis aufgestellt und der/die Workshopleiter\*in sowie alle Teilnehmer\*innen sollten eine Wand sehen können, an der 2 Plakate angebracht sind: auf dem einen sind

2 Bereiche mit den Namen „Emotionen“ bzw. „Wissen“ angeführt, während das andere Plakat mit „Was möchte ich ändern, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben?“ benannt/beschriftet ist.

*Anleitung:*

Die Teilnehmer\*innen und der/die Workshopleiter\*in befinden sich in einem Kreis, sodass sie sich gegenseitig sehen können und gemeinsam die wichtigsten Erkenntnisse und die wichtigsten Inputs diskutieren, die sie an diesem Tag gewonnen haben. Das Ganze erfolgt mit Leitfragen, die vom/von der Workshopleiter\*in gestellt werden, wie z. B. „Denkt ihr, dass ihr etwas Neues gelernt habt?“ „Gibt es etwas, das ihr nicht erwartet habt zu sehen/zu entdecken?“ „Was war das Interessanteste oder Überraschendste?“

Anschließend werden die Teilnehmenden gebeten, auf Poster 1 (entweder unmittelbar darauf oder mit Hilfe von Post-its) die Emotionen aufzuschreiben, die sie empfunden haben, sowie interessante Inputs und Erkenntnisse, die sie als wertvoll erachten, und auf Poster 2 festzuhalten, was sie an ihren Verhaltensweisen ändern möchten, basierend auf dem neuen Wissen, das sie am ersten Tag des Workshops erworben haben.

Am Ende des Tages erhalten die Teilnehmer\*innen den Link zur [Lernplattform MILES](#), auf der sie ihr Wissen zum Thema nachhaltige Mode evaluieren und vertiefen können.

## Tag 2

### (Rahmenbedingungen und Inspiration)

#### Start/Icebreaker

**Dauer:** 15 min.

**Ziele der Einheit:**

- einen Teil des Inhalts aus dem vorangegangenen Aktivitätstag abrufen
- Reflexion und kritisches Denken fördern
- Kenntnisse über die Kleidung, die täglich getragen wird, erweitern
- Vorbereitung der Kommunikations- und Empathiekanäle für den nächsten Teil

**Material:** Beamer mit einer geografischen Weltkarte (oder einem Poster, das eine Weltkarte darstellt)  
Post-its in 4 Farben.

**Woher kommt meine Kleidung?**

**Vorbereitung:**

Projektion einer Weltkarte auf eine Wand oder etwas, das sie an einer Wand nachbilden kann.

**Anleitung:**

Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis und der/die Workshopleiter\*in bittet sie zu überlegen, ob sie wissen, woher ihre Kleidung kommt und wo sie genau hergestellt wird. Danach erhalten sie 5 Post-its in 4 verschiedenen Farben, die jeweils für Oberbekleidung (wie Hemd, T-Shirt, Top, etc.), Unterbekleidung (wie Rock, Hose, Jeans), Socken und Unterwäsche stehen. Sie werden gebeten, ihren Namen auf jedes dieser Post-it zu schreiben.

Danach werden die Teilnehmer\*innen in 4 verschiedenen Runden gefragt, ob sie wissen, woher ihre Kleidung kommt und falls ja, überprüfen sie dies und kleben die Post-its auf die Karte, die dem Produktionsland ihrer Kleidung entsprechen (für die Oberbekleidung können sie nach einem weiteren Post-it der gleichen Farbe fragen, falls sie eine Jacke, einen Kapuzenpulli, einen Pullover, etc. tragen). Um die Aufgaben zu erfüllen, können sie das Etikett ihrer Kleidung überprüfen, sie können sich gegenseitig helfen, die Etiketten zu überprüfen oder in einen privaten Raum gehen, um sie selbst zu überprüfen. Wenn jemand nicht weiß, woher seine/ihre Kleidung kommt (wo er/sie das Post-it auf der Karte anbringen soll), kann er/sie das Post-it einfach an der Wand außerhalb der Karte anbringen.

**Nachbesprechung/Diskussion:**

Es könnte sinnvoll sein, die Teilnehmer\*innen am Ende zum Nachdenken anzuregen: Einige von ihnen haben wahrscheinlich nicht gewusst, wo einige ihrer Kleidungsstücke hergestellt wurden, und wünschen sich vielleicht, sie hätten es vorher gewusst (wie sie wahrscheinlich auch über die Lebensmittel, die sie essen, oder das Wasser, das sie trinken, nachdenken würden). Des Weiteren wäre es sinnvoll, sie nach ihrer Meinung zu fragen und ob sie das Herstellungsland und die Gründe dafür wissen möchten.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es könnte sinnvoll sein, eine Art Legende zu haben, die für alle sichtbar ist, um die Farbe der Post-its und damit des entsprechenden Kleidungsstücks leicht zuzuordnen;
- Für eine noch größere Aussagekräftigkeit könnte es sinnvoll sein, eine Kordel/Schnur vom Land der Produktion zum Land oder der Region, wo Sie wohnen, aufzuhängen, um die Entfernungen zwischen "Produktion" und "Konsum" noch deutlicher zu machen;
- Es könnte interessant sein, die Teilnehmenden zu bitten den Namen der Marke jedes ihrer Kleidungsstücke auf das Post-it schreiben zu lassen, um sie zum Nachdenken anzuregen, wie weit entfernt die Marken ihre Kleidung produzieren.

**Einheit 1**

**Dauer:** 1h

**Ziele der Einheit:**

- kritisches Denken fördern und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit weiterentwickeln und verbessern
- Selbstanalysefähigkeit fördern und verbessern
- Entwicklung von Selbstbewusstsein über die eigene Rolle und die eigene Wahrnehmung der Einflussfaktoren
- Steigerung des Bewusstseins für die Möglichkeiten nachhaltiger Kleidung

**Material:** Beamer (oder interaktive Tafel), Wifi oder mobiler Datenprovider und eventuell Antworten, die die Teilnehmenden von dem/der Influencer\*in / den Influencer\*innen erhalten haben, die sie kontaktiert haben

**Veränderung der Denkweise durch Testimonials**

*Vorbereitung:*

Es werden genügend Stühle für alle Teilnehmenden in einem Halbkreis aufgestellt und ein vorbereiteter Projektor (oder eine interaktive Tafel) bereitgestellt. Wenn es Schwierigkeiten gibt, Aussagen von einem Testimonial zu finden, siehe „Tipps für Workshopleiter\*in“ für Alternativen, am Ende dieser Sitzung.

*Anleitung:*

Während dieser Aktivität interagiert ein/e junge/r Influencer\*in/Testimonial mit der Gruppe junger Menschen, er/sie erläutert seine/ihre Erfahrungen mit nachhaltigen Verhaltensweisen, die Möglichkeiten hinter dem bewussten Handeln und der bewussten Wahl im alltäglichen Leben. Die Jugendlichen können die Fragen zur Selbsteinschätzung (Tag 1 - zweiter Teil der Einstiegssitzung) oder andere Fragen stellen, die sie möchten. Sie sollten sich frei fühlen, Meinungen, Ideen, Zweifel und alles, was ihnen zum Thema Nachhaltigkeit und insbesondere Nachhaltigkeit in Bezug auf Kleidung einfällt, auszutauschen.

**Influencer- Zeit!**

*Vorbereitung:*

Die Teilnehmenden sitzen nun in einem Kreis.

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden werden gebeten, die Antworten der von ihrem/ihrer kontaktierten Influencer\*in, Freunden, Familienmitglieder und Bekannten zu berichten. Die Diskussion könnte damit beginnen, dass die Antworten auf die einzelnen Fragen der Selbsteinschätzung analysiert werden und im gegebenen Fall

darüber gesprochen wird, was die Influencer\*innen geäußert haben könnten. Der/die Workshopleiter\*in sollte den Austausch und die Diskussion moderieren und kann Fragen stellen, um die Teilnehmer\*innen zum Nachdenken anzuregen sowie ihre eigene Wahrnehmung und ihre eigene Meinung zu den gesammelten Stellungnahmen zu finden.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in könnte eine Nachbesprechung machen, die für beide Aktivitäten funktional ist, indem er/sie die Teilnehmenden fragt, ob sie eine solche Antwort von der/dem Influencer\*in/Testimonial erwartet haben. Es ist wichtig, nicht zu urteilen und keinen Input zu geben, was richtig oder falsch ist, sondern die Teilnehmer\*innen zu fragen, was sie über eine Aussage oder eine gegebene Antwort denken, ob sie zustimmen oder nicht und warum, ob sie eine andere Antwort oder Position erwartet haben, ob das, was von ihrem Influencer/ihrer Influencerin oder dem Testimonial erklärt wurde, mit ihren Gedanken oder ihrer Meinung übereinstimmt oder nicht. In dieser Phase ist es also wichtig, ihr kritisches Denken und ihre Reflexions- und Analysefähigkeiten zu trainieren.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es ist wichtig, im Voraus zu wissen, ob die Teilnehmenden eine Antwort von dem/der Influencer\*in, den/die sie kontaktiert haben, erhalten haben, um die Zeitdauer der Aktivität "Veränderung der Denkweise durch Testimonials" entsprechend zu planen;
- Für die Aktivität „Veränderung der Denkweise durch Testimonials“ kann der/die Workshopleiter\*in ein eigenes Testimonial finden oder das aufgezeichnete Video verwenden, das auf der Wear(e)able Website Toolbox (mit englischen Untertiteln) zu finden ist <https://www.weareable-fashion.eu/de/resource-toolbox-de/>;
- Bei der Aktivität „Influencer-Zeit“ ist es wichtig, nicht zu urteilen und Hinweise zu geben, was richtig oder falsch ist, sondern die Teilnehmer\*innen nach ihren Meinungen zu fragen. Hier ist es wichtig, ihr kritisches Denken, ihre Reflexion und ihre analytischen Fähigkeiten anzuregen. Sie sollten „ihren Weg“ selbst finden;
- Nach dieser Aktivität und vor der nächsten kann es sinnvoll sein, den Teilnehmenden eine kleine Pause zu gönnen.

**Pause/Icebreaker**

**Dauer:** 30 min.

**Ziele der Einheit:**

- Teambuilding fördern
- das Bewusstsein über den Wert, den wir der Kleidung zuschreiben, erhöhen

- Bewusstsein für den engen Zusammenhang zwischen Kleidung und Kultur/Sozialstatus/Selbstdarstellung etc. schaffen

**Material:** eine Schale mit verschiedenen Zitaten, Sprüchen und Sprichwörtern zum Thema „Umgang mit Kleidung“, die auf verschiedene zusammengefaltete Zettel geschrieben werden. Jeder Zettel soll nur einen Spruch oder ein Sprichwort enthalten.

### **Kleidungsstücke bei mir**

#### *Vorbereitung:*

Die Stühle werden in einem Halbkreis auf einer Seite des Raumes aufgestellt, in der Mitte des Raumes befindet sich die vorbereitete Schale mit den zuvor ausgewählten und auf Zettel geschriebenen Zitaten und Sprüchen.

#### *Anleitung:*

In Paaren oder einzeln werden die Teilnehmenden gebeten, einen Zettel aus der Schale zu nehmen. Danach haben sie 1 Minute Zeit, um zu überlegen, wie sie es den anderen Teilnehmer\*innen pantomimisch darstellen können. Dann muss jede/r Teilnehmer\*in oder jedes Paar abwechselnd den Spruch den anderen Teilnehmenden pantomimisch vorspielen und diese müssen den richtigen Spruch oder das richtige Sprichwort herausfinden. Der/die Gewinner\*in jeder Runde übernimmt die Rolle des Pantomimen oder gibt die Rolle an einen andere/n Teilnehmer\*in oder eine andere Gruppe weiter, der/die die noch nicht an der Reihe war.

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in kann die Teilnehmenden fragen, ob sie den Spruch kennen, ob sie ihn benutzen/benutzt haben, ob sie die Geschichte der Metapher dahinter kennen und wie sie sich gefühlt haben, während sie den Spruch pantomimisch dargestellt haben.

### **Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Der/die Workshopleiter\*in sollte zur Verfügung stehen, um bei Bedarf Zweifel über den Sinn des Zitats oder Sprichworts zu klären und den Zeitablauf und den Zeitablauf zu steuern;
- Es könnte interessant sein, den Teilnehmer\*innen einige Kleidungsstücke und Gegenstände zur Verfügung zu stellen, die in den ausgewählten Sprichwörtern oder Zitaten enthalten sind.

## **Einheit 2**

**Dauer:** 75 min. (45 min für das Spiel + ca. 30 min. für die Nachbesprechung)

**Ziele der Einheit:**

- Bewusstsein für den Fast-Fashion-Effekt steigern
- Bewusstmachung der umweltbelastenden Wirkung
- Bewusstseinsbildung über die Produktions- und Wirtschaftsdynamik von Fast Fashion
- Steigerung des Bewusstseins für die Rolle der Käufer
- Steigerung des Bewusstseins über die Wichtigkeit, sich vor dem Kauf zu informieren
- Förderung von kritischem Denken, Empathie und Beobachtungsgabe

**Material:** gedruckte Profilrollen für das Spiel (Anhang 2)

**Der richtige Preis**

*Vorbereitung:*

Im Raum steht ein Tisch mit Stühlen rundherum, wobei ein Stuhl etwas weiter weg von den anderen platziert ist. Der/die Workshopleiter\*in hat alle Materialien für die Teilnehmer\*innen bereits ausgedruckt und er/sie sollte bereits wissen, welches Profil er/sie den einzelnen Teilnehmer\*innen zuordnen muss.

*Anleitung:*

Bei dieser Aktivität handelt es sich um ein Rollenspiel, bei dem jede/r Teilnehmer\*in eine bestimmte Rolle/ein persönliches Profil hat und entsprechend handeln muss. Das Spielziel für alle ist es, den Preis für ein Kleidungsstück zu bestimmen und zu vereinbaren.

Es gibt Konsument\*innen, Produzent\*innen, Influencer\*innen, NGOs, einen Verbraucherverband und Beobachter\*innen. Der Rahmenkontext, in dem sich das Spiel bewegt, ist der folgende:

„Altroconsumatore“, der nationale Handelsverband für Verbraucher, ist sensibel für Ethik im Produktionszyklus von Verbrauchsgütern und hat letzten Monat ein Round-Table Gespräch einberufen, um den wirtschaftlich besten Wert/Preis einiger Kleidungsstücke zu definieren, ein Preis, der zwischen einem Minimum von 10 € und einem Maximum von 100€ liegen sollte.

Der heutige Diskussionsgegenstand ist ein T-Shirt, lässig und farbenfroh, hergestellt aus verschiedenen Materialien (sowohl natürlich als auch synthetisch). Alle Gäste, die von der „Altroconsumatore“ Vereinigung zur Diskussionsrunde eingeladen wurden, werden gebeten, zu diskutieren und einen Wert/Preis für das T-Shirt zu finden, „**auf den sich alle einigen**“.

Nach dieser Einführung haben die Teilnehmer\*innen 10 Minuten Zeit, das ihnen zugewiesene Profil zu lesen und den/die Workshopleiter\*in um erforderliche Erläuterungen und Anregungen zu bitten, um richtig zu handeln und vorliegende Unklarheiten zu beseitigen.

Anhand der Anzahl der Teilnehmenden sollte die Rollenverteilung wie folgt aussehen:

5 P. (Personen) > 1 Vereinsvertreter, 2 Produzent\*innen, 1 Konsument\*in/Käufer\*in, 1 Beobachter\*in

6 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 1 Beobachter\*in

7 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 2 Beobachter\*innen

8 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 2 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in

9 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 3 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in,

10 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 3 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in,

1 NGO

Die Rolle des/der Beobachter(s) ist für die Nachbesprechung wesentlich. Konkret muss er/sie Folgendes beobachten und aufzeichnen, beginnend mit dem Wichtigsten und endend mit dem Unwichtigsten:

- Machtverhältnisse zwischen den verschiedenen Akteur\*innen und die unterschiedlichen Rollen
- Argumente, die von den Teilnehmer\*innen während der Diskussionsrunde verwendet wurden, in Hinblick auf die ökologische, gesellschaftliche und wirtschaftliche Nachhaltigkeit
- Hauptargumente, die von den Teilnehmer\*innen vorgebracht wurden, um ihre Position zum vorgeschlagenen Preis zu begründen, sowie Klarheit und/oder Transparenz in ihren Aussagen
- wechselnde Ansichten und Meinungen im Laufe der Diskussionsrunde
- emotionale Aspekte, die zur Unterstützung und Förderung der eigenen Position zum vorgeschlagenen Preis vorgebracht wurden

Aus diesem Grund müssen sie vor Spielbeginn eine "eigene Vorbesprechung" mit dem/der Workshopleiter\*in durchführen, um im Voraus zu wissen, welches Profil wem zugewiesen wurde, um eine Vorlage für Notizen erstellen zu können (siehe Beispiel in Anhang 2).

Die Rolle des Vereins "Altroconsumatore" ist es, den Diskussionstisch zu leiten (und als eine Art Moderator zu agieren), ohne die Diskussion selbst zu beeinflussen, er/sie gibt das Wort an diejenigen, die noch nicht gesprochen haben, oder lädt andere ein, zu sprechen. Seine/ihre Rolle ist es auch, die Zeit des Spiels zu managen, indem er/sie mindestens einmal nach der Hälfte der Zeit (mindestens ca. 15 Minuten nach dem Beginn der Diskussionsrunde) und 5 Minuten vor dem Ende der Diskussionsrunde daran erinnert. Er/sie hat ebenfalls die Aufgabe, die Preisvorschläge und Änderungen der Gäste in einem Protokoll (siehe Beispiel in

Anhang 2) festzuhalten und die endgültige Entscheidung über den Preis des T-Shirts niederzuschreiben, sobald eine Einigung unter den Teilnehmenden erzielt wurde. Wird keine Einigung erzielt, bleibt das Feld leer. Die Influencer\*innen müssen sich nicht auf einen Preis einigen, sondern nach der Diskussion das Unternehmen auswählen, das sie unterstützen wollen.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Die Nachbesprechung basiert auf den Erkenntnissen und Aufzeichnungen des Beobachters bzw. der Beobachterin. Nach ein paar allgemeinen Fragen des Workshopleiters/der Workshopleiterin an alle Teilnehmer\*innen, wie "Wie war es?" „Habt ihr euch in eurer Rolle wohl gefühlt oder nicht?“ „Habt ihr verschiedene Stimmungen empfunden?“ usw., fängt er/sie an, den/die Beobachter\*in nach Informationen zu den gegebenen Beobachtungselementen zu fragen und eröffnet eine Diskussion unter den Teilnehmer\*innen. Dabei wird festgestellt, ob es Übereinstimmungen und Begründungen über die Art und Weise des Gesprächsverlaufs oder den Grund für eine bestimmte Stimmung, Antwort oder Position usw. gibt.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es ist wichtig, sicherzustellen, dass die Teilnehmer\*innen ihr gegenseitiges Profil nicht kennen
- Die Teilnehmer\*innen müssen sich anhand ihres Profils gut vorbereiten und es könnte für den/die Workshopleiter\*in sinnvoll sein, bestimmten Teilnehmer\*innen anhand ihrer Persönlichkeit und Eigenschaften bestimmte Rollen zuzuweisen;
- Je nach Anzahl der Beobachter\*innen können die zu beobachtenden Elemente aufgeteilt werden, da es einfacher ist, sich auf einige wenige zu konzentrieren. Wenn es nur eine/n Beobachter\*in gibt, sollte er/sie sich einfach auf die ersten 1-3 Elemente konzentrieren;
- Bei mehr als 10 Teilnehmenden kann der/die Workshopleiter\*in kleinere Gruppen bilden oder es kann von Interesse sein, die Anzahl für einige Rollen zu erhöhen, z.B. um ein weiteres Herstellerprofil, eine/n weiter/e Einkäufer\*in oder Beobachter\*in;
- Diese Aktivität sollte anregend sein, daher kann die Nachbesprechung gerne länger dauern oder ansonsten muss sie sorgsam gesteuert werden, um im verfügbaren Zeitrahmen zu bleiben.

**Abschlusseinheit**

**Dauer:** 20 min.

**Ziele der Einheit:**

- Wissen, Ideen und Emotionen systematisieren
- Nutzung der Online-Lernplattform MILES fördern und motivieren
- die Auffassung widerlegen, dass Nachhaltigkeit und Innovation nicht zusammenpassen

- die Vorstellung entkräften, dass Fast-Fashion-Effekte etwas weit von uns Entferntes sind

**Material:** Buntstifte, Poster, Post-its

### Ein Überraschungssackerl für zu Hause

Jede/r Teilnehmer\*in erhält eine gut verschlossene Überraschungstüte, die zu Hause geöffnet werden sollte und alle Materialien enthält, die benötigt werden, um einen VR-Viewer zu bauen, wie z.B. Google Cardboard (siehe Anhang 2). Im Sackerl befinden sich Anleitungen zum Zusammenbau der Teile und der Link zum VR-Video, das die Teilnehmenden mit ihren Mobiltelefonen anschauen können. Es geht um das Thema Umweltschutz, die Jugendlichen sollen sich u.a. auf die Werte und schönen Aspekte der Umwelt konzentrieren und diese erleben können und sie sollen auch auf verschiedene Probleme, z.B. die Verschmutzung von Meeren und Flüssen u.a. durch Mikroplastik, aufmerksam gemacht werden. Sie werden also gebeten, das Überraschungssackerl zu Hause zu öffnen, den VR-Viewer gemäß der Anleitung zusammenzubauen und die zugewiesenen Videos anzusehen.

### Festigung Wissen & Nachbesprechung

#### *Vorbereitung:*

Für jede/n Teilnehmer\*in werden Stühle im Kreis aufgestellt und der/die Workshopleiter\*in sowie alle Teilnehmenden sollten zu einer Wand sehen können, an der 2 Plakate angebracht sind: auf dem einen befinden sich 2 Bereiche mit den Bezeichnungen „Emotionen“ und „Wissen“, das andere Plakat ist mit „Was will ich ändern“ benannt/beschriftet (wie in Tag 1).

#### *Anleitung:*

Die Teilnehmenden und der/die Workshopleiter\*in sitzen im Kreis und besprechen im Plenum die wichtigsten Erkenntnisse und die wichtigsten Impulse, die sie an diesem Tag gewonnen haben. Das Ganze geschieht anhand allgemeiner Fragen, die vom/von der Workshopleiter\*in gestellt werden, wie z. B. „Denkt ihr, dass ihr etwas Neues gelernt habt?“ „Gibt es etwas, das ihr nicht erwartet habt zu sehen/zu entdecken?“ „Was war das Interessanteste oder Überraschendste?“.

Danach werden die Teilnehmer\*innen gebeten, wie in der Abschlussrunde von Tag 1, auf Poster 1 festzuhalten (entweder direkt oder mit Hilfe von Post-its), welche Emotionen sie empfunden haben und welche interessanten Informationen und Erkenntnisse sie glauben daraus gewinnen zu können. Und auf Poster 2 sollen sie notieren, was sie an ihren Verhaltensweisen ändern möchten, basierend auf dem neuen Wissen, das sie am zweiten Tag des Workshops erworben haben.

### TAG 3

#### (Inspiration zum Handeln geben)

Start/Icebreaker
<p><b>Dauer:</b> 15 min.</p> <p><b>Ziele der Einheit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kreatives Denken fördern</li> <li>- Problemlösungsfähigkeit entwickeln</li> <li>- Kommunikationsfähigkeit weiterentwickeln</li> </ul> <p><b>Material:</b> Buntstift und Papier, Handys der Teilnehmenden</p>
<p><b>Der kreative Maler</b></p> <p><i>Vorbereitung:</i></p> <p>Es sind genügend Stühle für jede/n Teilnehmer*in vorhanden. Die Stühle werden in zwei Gruppen aufgeteilt und Rücken an Rücken aufgestellt. Auf jedem Stuhl liegen ein Papier und ein Farbstift.</p> <p><i>Anleitung:</i></p> <p>Die Teilnehmenden werden in Paare aufgeteilt, wählen aus, wer A und B ist und setzen sich Rücken an Rücken auf die Stühle. Dann werden sie gebeten, einzeln ein beliebiges Bild (das nicht unbedingt mit dem spezifischen Thema zusammenhängt) in ihrem Mobiltelefon zu suchen, ohne es ihrem/ihrer Spielpartner*in zu zeigen. Zunächst müssen die Teilnehmer*innen A die ausgewählten Bilder ihren Teilnehmer*innen B beschreiben, ohne die Dinge, Gegenstände oder Personen zu benennen. Teilnehmer*in B versucht, das beschriebene Bild zu zeichnen. Danach werden die Zeichnungen im Plenum überprüft. In der zweiten Runde werden die Rollen vertauscht, d.h. Teilnehmer*in B beschreibt Teilnehmern*in A das Bild, ohne die Dinge, Gegenstände und Personen zu nennen, und A muss es zeichnen. Danach werden die Zeichnungen wieder im Plenum betrachtet.</p> <p><i>Nachbesprechung/Diskussion:</i></p> <p>Es könnte interessant sein, jedem Paar das Wort zu erteilen, um etwas über die angewandte Strategie zu erzählen und um das gewählte Bild, den schwierigsten Moment usw. zu beschreiben.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Tipps für den/die Workshopleiter*in:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine andere Version des Spiels wäre, den Teilnehmer*innen vorab ausgewählte Bilder zu geben.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Auf alle Fälle würden wir dem/der Workshopleiter*in vorschlagen, schöne bunte Bilder zu wählen,</p>

die nicht unbedingt etwas mit dem Thema zu tun haben, aufgrund der Tatsache, dass diese Aktivität nur darauf abzielt, die Kreativität und die Denkstrategien zu stimulieren;

- Als Alternative kann der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmer\*innen auffordern, die repräsentativsten Zeichnungen in Bezug auf das Original zu ermitteln und gemeinsam den Gewinner des Spiels zu bestimmen.

### Einheit 1

**Dauer:** 45min

**Ziele der Einheit:**

- kritisches Denken fördern und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit ausbauen und verbessern
- Problemlösungsfähigkeit weiterentwickeln
- kreatives Denken fördern und verbessern

**Material:** Tische und Stühle, weißes A2-Papier für jeden Tisch; 4 schwarze Kartonstreifen mit unterschiedlichen Größen (1: 20cmx3cm; 2: 45cmx1,5cm; 3: 30cmx4cm; 4: 15cmx2,5cm), ein Tacker und ein Klebestift für jede/n Teilnehmer\*in, bzw. ein Tacker und ein Klebestift pro Tisch

**Shhhh...art attack!**

*Vorbereitung:*

Ein paar Tische werden separat im Raum aufgestellt und genügend Stühle werden rundherum platziert. In der Mitte jedes Tisches liegt ein weißes A2-Papier und für jeden Teilnehmendenplatz gibt es 4 unterschiedlich große schwarze Kartonstreifen (1: 20cmx3cm; 2: 45cmx1,5cm; 3: 30cmx4cm; 4: 15cmx2,5cm), einen Tacker und einen Klebestift, bzw. einen Tacker und einen Klebestift pro Tisch, die unter den Teilnehmer\*innen geteilt werden.

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen von 5-7 Personen aufgeteilt und setzen sich um die Tische. Nun werden sie gebeten, ein Kunstwerk zu schaffen, ein Meisterwerk, das die Kreativität der Gruppe ausdrückt. Die einzige Regel ist, dies ohne zu sprechen zu tun. Bevor es losgeht, bekommen sie ein paar Minuten Zeit, um die bereitgestellten Kartonstreifen zu erkunden. Achtung: schlagen Sie nicht vor, was man damit machen kann, sondern erwähnen Sie lediglich und ausschließlich, wie diese Kartonstreifen sind (flexibel, können gerollt, gefaltet werden, etc.).

Zu Beginn legt ein/e freiwillige/r Teilnehmer\*in an jedem Tisch zunächst einen seiner Teile auf den Tisch und heftet ihn in das weiße Blatt in der Mitte des Tisches. Dann wählen die anderen Teilnehmer\*innen

nacheinander einen ihrer Streifen aus schwarzem Karton und heften ihn fest. Jede/r Teilnehmer\*in hat 4 Spielzüge, die unter Beachtung der Reihenfolge gespielt werden. Die schwarzen Streifen können nicht getrennt werden, um andere Streifen zu bilden.

Nach der kreativen Arbeit kann sich die Gruppe austauschen, ihre Erfahrungen teilen und ihrem Kunstwerk, welches anschließend im Plenum präsentiert wird, einen Titel geben. Nach allen Präsentationen gibt es eine kurze Nachbesprechung.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in kann einige Fragen stellen, wie „Wie war es?“ „Wie ist es gelaufen?“ „Wie wurde das Meisterwerk entwickelt?“ „Wer hat zuerst angefangen?“ „Seid ihr zufrieden?“ usw..

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Eine Möglichkeit ist, nach der Vorstellung jedes Kunstwerks Fragen zur Nachbesprechung zu stellen;
- Nach dieser Einheit und vor Beginn von Einheit 2 kann es sinnvoll sein, den Teilnehmern eine kleine Pause zu gönnen.

**Einheit 2**

**Dauer:** 120 min. (20min Phase 1, 100min Phase 2)

**Ziele der Einheit:**

- kreative Denkfähigkeiten fördern
- Problemlösungsfähigkeit weiterentwickeln
- Projektionsfähigkeit weiterentwickeln
- Entwicklung von Eigeninitiative und Unternehmertum
- Entwicklung von Gemeinschaftssinn und aktiver Bürgerschaft
- Empathie und Verantwortungsbewusstsein fördern

**Material:** ausgedruckte Projektvorlage, Post-its, Papier, Stofffarben, Buntstifte, Tacker, Klebepistole, alte Kleidung, Kleidungsstücke, Stoffreste, 1 weißes Plakat (ca. 70\*100cm) und die Plakate, die während der Abschlussveranstaltung von Tag 1 und Tag 2 bei der Aktivität „Festigung Wissen“ gefüllt wurden

**Wie man...Veränderung anzieht.**

*Vorbereitung:*

Im Raum sind verschiedene Tische mit Stühlen für eine Gruppen- oder Einzelarbeit aufgestellt. Auf den Tischen befinden sich einige ausgedruckte Vorlagen für die Ideenentwicklung, Buntstifte, weiße Blätter für Notizen und Entwürfe. Außerdem sind die Plakate, die während der Abschlusssitzung von Tag 1 und Tag 2 bei der Aktivität "Festigung Wissen" ausgefüllt wurden, an einer Wand angebracht. Es gibt auch einen

weiteren separaten Tisch mit verschiedenen Materialien (Kleidungsstücke, alte Kleidung, Stoffreste, Klebepistole, Stofffarben etc.).

### Phase 1

Die Teilnehmenden haben 5 Minuten Zeit, um sich individuell all die Dinge anzusehen, die sich herausgestellt haben und auf die "Festigung Wissen"-Poster von Tag 1 und Tag 2 geschrieben wurden. Dann haben sie weitere 10 Minuten Zeit, um sich nur den Teil des Posters anzusehen, der sich auf die Frage "Was möchte ich ändern, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben?" bezieht. Wenn sie möchten, können sie auf einem neuen weißen Poster (das zuvor in der Nähe der anderen angebracht wurde) etwas anderes hinzufügen, einige andere Dinge, Situationen, Verhaltensweisen von Menschen, die sie ändern würden, insbesondere im Zusammenhang mit den negativen Auswirkungen von Fast Fashion, Mikroplastikverschmutzung usw.. Aber sie werden auch gebeten, zu reflektieren und zu versuchen, sich zu merken, was der Ursprung der Dinge ist/war, die sie ändern wollen.

Daraufhin kommt eine wichtige Phase: Sie werden gebeten, auf Post-Its alle Ideen aufzuschreiben, die ihnen in den Sinn kommen, um diese Veränderung zu erreichen, einen Schritt vorwärts zu machen und auf diese Veränderung zuzugehen. Sie sollen sich frei fühlen, alles Praktische, Theoretische, Verrückte und wirklich konkrete Aktionen aufzuschreiben, alles, was schnell und machbar ist aber auch alles, was unmöglich erscheint. In dieser Phase ist die Rolle der Workshopleitung wichtig, um sie während des Brainstormings mit motivierenden Aussagen zu inspirieren und sie zu ermutigen, mit ihrer Kreativität zu spielen. Sie sollten dazu angeregt werden, über ihre Ideen nachzudenken, indem sie eine Aussage mit „Was wäre, wenn....“ beginnen.

### Phase 2

Wenn das Brainstorming beendet ist, bittet der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmenden, sich alle Ideen, die auf die Post-its geschrieben wurden, anzuschauen, dann bittet er/sie sie, eine Idee auszuwählen (irgendeine Idee, egal ob es die einer anderen Person ist) und sie laut vorzulesen. Nun werden sie gebeten, die von ihnen gewählte Idee weiterzuentwickeln, sie können einzeln oder in Gruppen arbeiten. Wenn jemand nicht alleine arbeiten möchte, kann er/sie sich jemand anderem oder einer anderen Gruppe anschließen oder jemanden bitten, ihn/sie zu unterstützen. Es ist wichtig, dass am Ende insgesamt mindestens 2 oder 3 Ideen entwickelt worden sind.

Der/die Workshopleiter\*in bittet nun die Teilnehmenden, sich an die Tische zu setzen (ein Tisch, eine Ideenentwicklung) und die Ideenentwicklungsvorlage (siehe Anhang 3) als Leitfaden für die Weiterentwicklung ihrer Idee zu verwenden, sie in ein Projekt umzuwandeln und Zweifel zu klären, wenn nötig. Während der Entwicklungsphase geht der/die Workshopleiter\*in durch die Arbeitsgruppen, um die

Startphase und den Entwicklungsprozess zu beobachten. Dann, zur Halbzeit, stoppen die Gruppen ihren Entwicklungsprozess für eine Weile, um im Plenum zu erläutern, woran sie arbeiten und um Anregungen, Feedback und Ideen von allen anderen Teilnehmer\*innen zu sammeln. Nach dieser Phase des Austausches können sie an ihren Projekten weiterarbeiten, für die sie verschiedene Materialien etc. zur Verfügung haben.

Der/die Workshopleiter\*in steht zur Verfügung, um Hilfestellungen, Unterstützung und Input zu geben, wenn jemand Schwierigkeiten hat oder zu haben scheint. 10 Minuten vor dem Ende informiert er/sie bei Bedarf über die verbleibende Zeit. Danach werden die Ideen im Plenum vorgestellt.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Nach der Projektpräsentation stellt der/die Workshopleiter\*in Motivations- und Reflexionsfragen, wie „Wie habt ihr euch bei der Entwicklung der Idee gefühlt?“ „Wie/In welcher Form würdet ihr beabsichtigen, sie an eure Freunde und Kollegen weiterzugeben?“ „Denkt ihr, dass es wichtig ist, dass eure sowie andere Ideen in Bezug auf Nachhaltigkeit umgesetzt werden?“ „Glaubt ihr, dass eure potenzielle Rolle als Multiplikator andere Menschen erreichen und motivieren kann, nachhaltiger zu agieren?“ usw..

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Während der Ideen-Brainstorming-Phase wäre es nett, einen passenden musikalischen Hintergrund zu haben;
- Während des Ideen-Brainstormings sollte der/die Workshopleiter\*in darauf vorbereitet sein, mit gezielten Fragen die Kreativität der Teilnehmer\*innen auf höchstem Niveau zu fördern.

**Abschlusseinheit**

**Dauer:** 20 min.

**Ziele der Einheit:**

- Wissen, Ideen und Emotionen systematisieren
- Förderung und Unterstützung der Teilnehmer\*innen in der aktiven Teilnahme und Motivation, Peer Guide zu werden
- Fähigkeiten zur Selbsteinschätzung und Selbstevaluation entwickeln

**Material:** „Festigung Wissen“ Poster von Tag 1 und 2, Post-its und Farbstifte

**Finale Nachbesprechung and Evaluation**

Es werden genügend Stühle für jede/n Teilnehmer\*in im Kreis aufgestellt und die Schnur mit den Erwartungen aus der Einstiegsaktivität an Tag 1 sowie eine weitere Schnur (für erfüllte Erwartungen) werden auf die gleiche Weise aufgehängt; die "Festigung Wissen"-Poster werden an die Wand gehängt.

Die Teilnehmer\*innen werden gebeten, sich die "Festigung Wissen"-Poster anzusehen und über die Aktivitäten nachzudenken, die während der drei Tage durchgeführt wurden, wodurch sie sich besser an diese Aktivitäten erinnern können. Dies soll sie auch dazu anregen, sich an einige interessante Momente zu erinnern. Wer möchte, kann seine/ihre Meinung über die gesamte Erfahrung äußern, Feedback zu den Aktivitäten, zur Workshopleitung usw. geben. Der/die Workshopleiter\*in kann hier auch Raum für Fragen und Zweifel geben.

Dann bittet der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmenden, sich die Zettel mit den Erwartungen anzusehen, die sie an Tag 1 in der Einstiegseinheit aufgehängt haben und die Erwartungen, die erfüllt wurden, zu nehmen und an der anderen Schnur aufzuhängen. Schließlich werden die Teilnehmenden auch gebeten, darüber nachzudenken, ob sie etwas dazu gewonnen haben, woran sie nicht gedacht oder was sie nicht erwartet haben, dies auf neue Post-its zu schreiben und ebenfalls an die Schnur der „erfüllten Erwartungen“ zu hängen.

Eine kurze Diskussion über die Erwartungen und einige abschließende Überlegungen können als Abschluss des gesamten Workshops erfolgen.

## 1.2 Workshopplan 2 – Outdoor

### TAG 1

#### (Rahmenbedingungen)

Start/Icebreaker
<p><b>Dauer:</b> 45 min.</p> <p><b>Ziele der Einheit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gegenseitiges Kennenlernen</li> <li>- Teambuilding</li> <li>- oberflächliche und spielerische Behandlung des Themas</li> <li>- Erwartungen identifizieren</li> <li>- eigene Meinungen, Gewohnheiten, Tagesablauf erkennen/identifizieren</li> </ul> <p><b>Material:</b> Papier, Buntstifte, Klebeband, Schnüre, Poster, Post-its, kleine Wäscheklammern (oder Ähnliches), ausgedruckte Kopien des Fragebogens (Anhang 1)</p>
<p><b>Namensspiel</b></p> <p>Wenn sich die Teilnehmenden nicht kennen, ist es ein guter Anfang, ein paar Namensspiele zu machen, bei denen sich die Teilnehmenden im Kreis aufstellen, z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sag deinen Namen und ein Adjektiv, dessen erster Buchstabe gleich wie der erste Buchstabe deines Namens ist, z. B. "Ich bin Marco - magisch";</li> <li>• Sag deinen Namen und führe eine Bewegung aus, die danach von allen anderen Teilnehmenden wiederholt werden muss;</li> <li>• Auf einem imaginären Feld gehen die Teilnehmenden umher und treffen sich gegenseitig. Beim gegenseitigen Vorstellen findet paarweise ein Namensaustausch statt, mit Aussagen wie "Hallo, ich bin Anna. Schön, dich kennenzulernen". Das Spiel geht so weiter bis zu dem Zeitpunkt, an dem alle oder fast alle Teilnehmenden ihren eigenen Namen gefunden haben. Danach gibt es eine einfache Vorstellung der Namen im Kreis durch alle.</li> </ul>
<p><b>Icebreaker</b></p> <p><i>Vorbereitung:</i></p> <p>Es wird eine Linie auf dem Boden mit Klebeband oder einer Schnur gezogen, die lang genug ist, damit sich alle Teilnehmenden dahinter aufstellen können.</p>

### *Anleitung*

Die Teilnehmer\*innen müssen die vom/von der Spielleiter\*in gestellten Aufgaben ausführen, ohne zu sprechen. An der Linie müssen sie Folgendes tun:

- sich in der alphabetischen Reihenfolge ihrer Namen an der Linie anordnen;
- sich in der Reihenfolge von dem/der Kleinsten zu dem/der Größten an der Linie anordnen;
- sich in der Reihenfolge von heller Augenfarbe zu dunkler Augenfarbe anordnen;
- sich in der Reihenfolge von der am weitesten entfernten bis zur nächstgelegenen Adresse, an der sie wohnen (in km), vom Veranstaltungsort des Workshops gesehen, aufstellen;
- sich in der Reihenfolge vom entferntesten zum nächstgelegenen Produktionsland des T-Shirts/Tops/Pullovers, das sie tragen (in km-Angaben), aufstellen.

### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Spielleiter\*in kann eventuell einige Fragen stellen, wie z. B. „Wie war es?“ „Hattet ihr Schwierigkeiten aufgrund der Tatsache, dass ihr die Aufgaben erfüllen musstet, ohne zu sprechen?“ „Und was ist mit der letzten Aufgabe - Konntet ihr alle das Herstellungsland eurer Kleidungsstücke herausfinden?“.

### **Einschätzung und Erwartungen**

#### *Vorbereitung:*

Gedruckter Fragebogen (Anhang 1), Zettel in Post-it-Größe und -Form und eine Schnur, die entlang einer Wand oder zwischen Säulen/Körben mit kleinen Wäscheklammern o.Ä. befestigt wird.

#### *Anleitung:*

Für diese Aktivität werden die Teilnehmer\*innen gebeten, über ihre Erwartungen nachzudenken. Dafür müssen sie zuerst eine Tuchform auf ein Stück Papier zeichnen. Danach werden sie gebeten, sich einzeln Gedanken über ihre Erwartungen für diesen 3-Tage-Workshop zu machen und diese in die gezeichnete Tuchform zu schreiben. Für jede Erwartung wird ein Blatt Papier verwendet. Dann haben sie 10 Minuten Zeit, einen Fragebogen über ihre Gewohnheiten und Empfindungen (Anhang 1) in Bezug auf das Thema auszufüllen. Der Fragebogen wird von dem/der Workshopleiter\*in eingesammelt.

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Im Plenum fragt der/die Workshopleiter\*in, ob jemand seine/ihre Erwartungen mitteilen möchte. Der/die Workshopleiter\*in sollte versuchen, die gemeinsamen Erwartungen der Teilnehmenden zu betonen, um eine vertrauliche Stimmung und einen partizipativen Rahmen zu schaffen.

#### Tipps für den/die Workshopleiter\*in:

- Weitere Namensspiele sind unter folgendem Link zu finden: <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/>
- Beim Icebreaker können vom/von der Leiter\*in weitere Aufgaben gestellt werden, um die Dauer etwas zu verlängern.
- Es ist möglich, die Nachbesprechung zu erweitern, indem man auf den Fragebogen eingeht, mit dem Hauptziel, eine kooperativere und beteiligungsfreundlichere Stimmung zu erzeugen.

### Einheit 1

**Dauer: 45 min.**

#### Ziele der Einheit:

- Annäherung an das Thema Nachhaltigkeit
- kritisches Denken entwickeln und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit entwickeln und stärken
- Selbstanalysefähigkeit fördern und verbessern
- Fähigkeit zur Teamarbeit und Kooperation fördern

**Material:** Buntstifte, Klebeband, Post-its, 1 Picknickdecke pro Gruppe, 2 Plakate für den/die Workshopleiter\*in, eine Art Keksteller (oder weißes Papier, um darauf zu zeichnen) und ein Flipchart, wenn es keine Wand, keine Bäume oder keine Säulen gibt

#### Nachhaltige Teestunde

##### Vorbereitung:

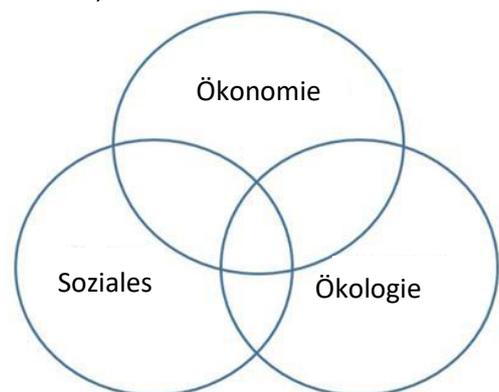
Die Picknickdecken werden auf dem Feld/der Wiese/dem Boden ausgebreitet und in der Mitte werden Buntstifte, Papier und Post-its platziert. Etwas, das wie ein Keksteller aussieht, wird dort auch hingelegt. Auf einer Wand/einem Flipchart/einem Baum, welche/r für alle sichtbar ist, werden bereits 2 Plakate angebracht.

##### Anleitung:

Die Teilnehmenden werden in Gruppen zu je 2-4 Personen aufgeteilt und werden darum gebeten, sich in einem Kreis um die Picknickdecken zu setzen. Jede/r Teilnehmer\*in sollte dann seine/ihre eigene Tasse Tee zeichnen. Sie werden gebeten, innerhalb der Form der gezeichneten Tasse die nachhaltigsten Gewohnheiten, die sie täglich anwenden oder angewendet haben, aufzuschreiben. Sie sollten mindesten 3 bis 5 Gewohnheiten in 5 Minuten aufschreiben. Wenn sie damit fertig sind, haben sie weitere 15 Minuten Zeit, um ihre Gewohnheiten innerhalb ihrer Gruppen mit den anderen zu teilen und gemeinsam die Top 3 der erwähnten nachhaltigen Gewohnheiten auszuwählen. Diese Top 3 sollen auf die Post-its geschrieben und in der Mitte der Decke innerhalb des Kekstellers platziert werden.

Danach präsentiert jede Gruppe kurz ihren Teestunde-Platz und erklärt, warum sie diese Gewohnheiten als die nachhaltigsten identifiziert haben. Diese Gründe werden vom/von der Workshopleiter\*in auf einem der Plakate, die zuvor an die Wand/ans Flipchart/an den Baum gehängt wurden, per Post-it festgehalten.

Im zweiten Teil des Spiels, ausgehend von den auf den Post-its angegebenen Gründen, lädt der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmenden ein und leitet sie an, selbst 3 Dimensionen der Nachhaltigkeit zu identifizieren, in die die angegebenen Gründe gruppiert werden könnten, z. B. durch Verschieben der Post-its in verschiedene Bereiche des Plakats. Sie haben etwa 10 Minuten Zeit und wenn sie fertig sind, erklärt ein\*e gewählte\*r Vertreter\*in der Gruppe die Gründe für die von ihnen gewählte Gruppierungsmethode. Dann werden die Teilnehmenden vom/von der Workshopleiter\*in dazu angeleitet, ausgehend von den von ihnen identifizierten Bereichen die drei Bereiche der Nachhaltigkeit zu identifizieren, d.h. Umwelt (Ökologie), Soziales und Wirtschaft (Ökonomie) (wie auf dem Bild gezeigt).



Danach zeichnet der/die Workshopleiter\*in auf ein neues leeres Plakat, das zuvor an die Wand/an einen Baum gehängt wurde, die 3 Dimensionen als 3 Kreise, die sich teilweise überlappen, und beschriftet sie mit den Namen der 3 Dimensionen. Nun sollte er/sie leitende/reflektierende Fragen stellen und Erklärungen zu den Auswirkungen geben, die verschiedene Verhaltensweisen auf die drei Dimensionen haben, wobei er/sie auch kurz erklären sollte, was „Nachhaltigkeit“ ist.

Anschließend haben die Gruppen 5 Minuten Zeit, um ihre Top 3 der nachhaltigen Gewohnheiten (die sie zu Beginn identifiziert und auf den Tellern platziert haben) noch einmal zu betrachten und zu überlegen, ob es andere Gewohnheiten gibt, die nachhaltiger sind oder ob es bis zu 2 weitere nachhaltige Gewohnheiten gibt, die es wert sind, aufgegriffen zu werden. Zum Schluss stellt jede Gruppe ihre Top 3 der nachhaltigen Gewohnheiten vor und diskutiert gemeinsam mit den anderen Teilnehmenden, in welchen Kreis (oder auf welche Ebene) die gewählten Gewohnheiten gegeben werden sollen. In dieser Phase ist es wichtig, dass die Jugendlichen über die Auswirkungen der einzelnen Gewohnheiten in Bezug auf Umwelt, Soziales und

Wirtschaft nachdenken, diskutieren und Meinungen austauschen. Es kann vorkommen, dass sie das Post-it nur in einen der Kreise kleben, oder auf den überlappenden Teil von zwei, oder vielleicht in die Mitte der drei, was bedeutet, dass die Gewohnheit für alle drei Dimensionen nachhaltig ist.

*Nachbereitung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in stellt Fragen wie „Wusstet ihr über diese 3 Ebenen Bescheid?“ „Wusstet ihr über das Konzept und die Bedeutung von Nachhaltigkeit Bescheid?“ „Denkt ihr, dass es eine Dimension gibt, die wichtiger ist als eine andere?“ „Glaubt ihr, dass eure Altersgenossen und Freunde im Allgemeinen ihr Verhalten so reflektieren wie ihr jetzt?“ „Wie viele von euch haben Gewohnheiten in Bezug auf Mode und Kleidung angegeben?“

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Machen Sie sich keine Sorgen, wenn die Teilnehmenden Schwierigkeiten haben, die drei Kategorien zu identifizieren. Das Ziel der Aktivität ist es, sie dazu zu bringen, über die Auswirkungen ihrer eigenen Gewohnheiten nachzudenken;
- Wenn die Teilnehmenden im zweiten Teil der Aktivität Schwierigkeiten haben, die drei Makrobereiche der Nachhaltigkeit (Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft) zu identifizieren, hat der/die Workshopleiter\*in die wichtige Aufgabe, ihnen zu helfen und sie zu dieser Unterscheidung zu führen, eventuell auch durch die Angabe der Lösung;
- Für einen Überblick über die Dimensionen der Nachhaltigkeit und zur besseren Unterstützung der Nachbesprechung wurden einige nützliche Hinweise und Links in den Anhang 1 - Tag 1 eingefügt;
- Während der Nachbesprechung könnte es an einem bestimmten Punkt sinnvoll sein, die Diskussion auch auf Gewohnheiten im Zusammenhang mit Kleidung und Mode zu lenken, um sich dem Thema mehr und mehr zu nähern und die Wahrnehmung der Teilnehmenden über die Auswirkungen dieser Industrie zu verstehen;
- Nach dieser Aktivität können Sie eine kurze Pause für die Teilnehmer\*innen einplanen.

**Pause/Icebreaker**

**Dauer:** 15 min.

**Ziele der Einheit:**

- Teambuilding fördern
- Selbstreflexion steigern
- Bewusstsein für das Konzept von Nachhaltigkeit erhöhen

**Material:** ein Stück Papier und Buntstifte

**Icebreaker**
*Vorbereitung:*

Ein großer Platz wird benötigt, an dem die Teilnehmenden einen Kreis bilden können.

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden haben ca. 5 Minuten Zeit, um in ihrer Umgebung ein Objekt zu suchen, das ihrer Meinung nach Nachhaltigkeit repräsentiert, und dieses, wenn möglich, aufzuheben oder ansonsten auf einem Blatt Papier zu zeichnen. Anschließend setzen sie sich wieder in den Kreis und erklären nacheinander, warum sie dieses Objekt gewählt haben.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

„War diese Aufgabe schwierig?“ „Glaubt ihr, dass ihr ansonsten etwas anderes ausgewählt hättet, das ihr hier nicht gefunden habt? Warum?“ „Würdet ihr das Objekt eines/einer anderen wählen?“ „Fehlt an eurem Objekt etwas?“

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Wenn der Ort, an dem Sie die Übung durchführen, nicht viel hergibt, könnten Sie auch einen Korb mit verschiedenen Objekten mitbringen;
- Eine Variante dieser Aktivität könnte auch nur mit Bildern gemacht werden.

**Einheit 2**

**Dauer:** 60 min.

**Ziele der Einheit:**

- das Bewusstsein für die Auswirkungen von Fast Fashion erhöhen
- das Bewusstsein für die Auswirkungen von Umweltverschmutzung erhöhen
- Widerlegung der Auffassung, dass „nachhaltige Kleidung“ alt, nicht farbenfroh oder nicht modisch ist
- Kritisches Denken, Empathie und Beobachtungsgabe fördern

**Material:** Actionbound App, die bereits auf die Mobiltelefone der Teilnehmenden downgeloadet wurde, ein Mobiltelefon pro Teilnehmer\*in, Actionbound Challenge

**Let's do that!**
*Vorbereitung:*

Die jungen Menschen werden in Gruppen eingeteilt oder spielen allein eine Art Challenge, gemischt mit einer Schatzsuche, über die Actionbound App (kann kostenlos heruntergeladen werden). Es ist eine sehr einfache App, die dafür genutzt werden kann, vielseitig einsetzbare Schatzsuchen, Lernchallenges oder Teambuilding-Aktivitäten zu erstellen. Daher empfehlen wir Pädagog\*innen, Leser\*innen, Lehrenden und Jugendarbeiter\*innen die Nutzung dieses Tools auch für andere Aktivitäten.

Unter diesem Link <https://actionbound.com/bound/Weareabletrial> finden Sie ein einfaches Actionbound, das zum Ausprobieren erstellt wurde; wenn Sie es verwenden wollen, denken Sie daran, einen Korb mit gebrauchten Gegenständen für eine bestimmte „Mission“ vorzubereiten, die hier vorgesehen ist, und die Teilnehmenden anzuweisen, in der letzten Phase die E-Mail-Adresse des Moderators anzugeben, um die Ergebnisse zu sammeln.

Abhängig von dem Ort, an dem sich die Gruppe befindet, kann die Schatzsuche eher statisch oder eher dynamisch gestaltet werden.

#### *Anleitung:*

Der/die Workshopleiter\*in kontrolliert, ob alle Teilnehmer\*innen einen vollen Akku haben und ob die Mobiltelefone bereit für die Aktivität sind. Dann werden die Teilnehmenden darum gebeten, den QR Code zu scannen oder den Link, den sie bekommen haben, anzuklicken. Der/die Leiterin erklärt im Anschluss einige Dinge über die Challenge und wie die Teilnehmenden um Hilfe bitten können (per SMS, Anruf oder Infopoint). Dann können die Teilnehmer\*innen mit der Challenge starten.

#### *Nachbereitung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in stellt Fragen wie „Wie habt ihr euch dabei gefühlt?“ „War die Aufgabe schwierig?“ „Hat euch eine Aufgabe mehr beeindruckt als andere?“ „Waren Aufgaben dabei, die ihr nicht erwartet habt?“ „Wollt ihr eure Ergebnisse mit den anderen teilen?“

#### **Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Unterstützen Sie die Teilnehmenden beim Umgang mit der App oder dem Link
- Wenn Sie beabsichtigen, Ihre eigenen Challenges zu kreieren, versuchen Sie, Verbindungen zu schaffen, die natürliche Elemente mit dem Thema nachhaltige Kleidung oder deren Gegenspieler (Fast Fashion, Plastik in Kleidung, Umweltverschmutzung, etc.) verbinden und "praktische" Challenges mit etwas zu mischen, das mehr "reflektierende" Momente benötigt;
- Denken Sie daran, dass die Teilnehmer\*innen auch Bilder machen können, die sie an den/die Workshopleiter\*in in der Rolle des Infopunktes schicken können;
- Es kann interessant und motivierend sein, wenn der/die Gewinner\*in eine Belohnung bekommen.

### Abschlusseinheit

**Dauer:** 20 min.

**Ziele der Einheit:**

- Wissen, Ideen und Empfindungen systematisieren
- Förderung und Ermutigung zur Informationssammlung und Recherche
- Fähigkeiten zur Analyse und zum kritischen Denken fördern

**Material:** Buntstifte, mindestens zwei Poster, Post-its

**Kontaktiere deinen Influencerin!**

In einem Kreis werden die Teilnehmer\*innen gebeten, über Influencer\*innen (nicht unbedingt Mode-Influencer\*innen) nachzudenken, denen sie folgen, einige lokale oder erreichbare Influencer\*innen herauszufinden, die sie kennen (oder eine\*n erreichbare\*n neue\*n Influencer\*in, der/die für sie interessant sein könnte), aber auch nicht so leicht erreichbare Influencer\*innen. Die Teilnehmenden sollen ihnen alle dieselben Fragen der Selbsteinschätzung stellen, die sie zu Beginn des Tages selbst beantwortet haben (Startsession), die Antworten auf irgendeine Weise aufzeichnen, falls es Antworten gibt, und diese Antworten an Tag 2 mitbringen. Es steht ihnen frei, auch andere Fragen zu stellen, die mit dem Thema nachhaltige Mode zu tun haben, wenn sie das wollen. Falls sie keine\*n Influencer\*in erreichen können, sollten sie die Fragen an mindestens zwei Personen aus ihrem Bekannten-, Verwandten- oder Freundeskreis stellen.

**Festigung Wissen & Nachbesprechung**

*Vorbereitung:*

Die Teilnehmenden ordnen sich in einem Kreis oder Halbkreis an, in der Mitte werden 2 Poster platziert: Auf einem befinden sich 2 Bereiche mit den Bezeichnungen 'Emotionen' und 'Wissen', während das andere Poster 'Was möchte ich ändern, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben?' benannt wird

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden und die Workshopleitung sind in einem Kreis, damit sie sich gegenseitig anschauen können und im Plenum die wichtigsten Ergebnisse und Inputs der Aktivitäten dieses Tages diskutieren können. Das alles wird mit Leitfragen, die von der Projektleitung gestellt werden, durchgeführt, wie z.B. „Denkst du, dass du etwas Neues gelernt hast? Gibt es etwas, das du nicht erwartet hast? Was war das Interessanteste oder Überraschendste?“.

Danach werden die Teilnehmenden darum gebeten, auf das erste Poster (direkt oder per Post-its) ihre Emotionen und die interessantesten Inputs zu schreiben. Auf Poster 2 sollen sie schreiben, was sie

bezüglich ihres Verhaltens ändern möchten, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben, basierend auf dem neuen Wissen, das sie am ersten Tag des Workshops aufgebaut haben.

Am Ende des Tages bekommen die Teilnehmenden den Link zur [Plattform MILES](#), wo sie dazu eingeladen werden, sich im Thema nachhaltige Kleidung zu vertiefen.

## TAG 2

### (Rahmenbedingungen und Inspiration)

#### Start/Icebreaker

**Dauer:** 15 min.

**Ziele der Einheit:**

- einen Teil des Inhalts aus dem vorangegangenen Aktivitätstag abrufen
- Reflexion und kritisches Denken fördern
- Kenntnisse über die Kleidung, die täglich getragen werden, erweitern
- Vorbereitung der Kommunikations- und Empathiekanäle für den nächsten Teil

**Material:** 4 Stück Papier, auf denen jeweils die 4 Himmelsrichtungen stehen

#### **Woher kommt meine Kleidung?**

*Vorbereitung:*

Auf dem Boden/Gras werden auf einer größeren Fläche die Zettel mit den Himmelsrichtungen in die richtige Position gebracht. Der/die Workshopleiter\*in stellt sich in den Bereich des Feldes, der dem Land entspricht, in dem die Gruppe lebt.

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis und die Workshopleitung fragt sie, ob sie wissen, woher ihre Kleidung kommt und wo genau sie produziert wird. Danach legt sie die 4 Stück Papier mit den Himmelsrichtungen auf den Boden und stellt sich in den Bereich, der dem Land entspricht, in dem die Gruppe lebt.

Anschließend werden die Teilnehmenden darum gebeten, in 4 Runden sich in dem Bereich zu platzieren, der dem Herstellungsland ihrer Kleidung entspricht. In der ersten Runde geht es darum, in welchem Land das Oberteil, das sie tragen (z.B. T-Shirt, Hemd, Top,...), hergestellt wurde, in der zweiten um das Herstellungsland ihrer Unterbekleidung (Hose, Jeans,...), in der dritten um das ihrer Socken und im vierten

um das ihrer Unterwäsche. Um die Aufgaben zu lösen, können die Teilnehmenden auf das Etikett ihrer Kleidung schauen. Sie können sich auch gegenseitig helfen, auf die Etiketten zu schauen oder in einen privaten Raum gehen, um sie selbst anzuschauen. Wenn jemand nicht weiß, in welchen Bereich er/sie sich stellen soll, weil er/sie das Produktionsland nicht kennt, bleibt er/sie einfach außerhalb der imaginären Weltkarte stehen.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Am Ende ist eine Nachbesprechung sinnvoll. Die Teilnehmenden werden darum gebeten, sich in einem Kreis hinzusetzen und die Nachbesprechung dient dazu, sie darüber reflektieren zu lassen, wie viele von ihnen nicht wissen, wo ihre Kleidung produziert wurde und ob sie diese Informationen nicht gern hätten (so wie sie über ihre Lebensmittel oder das Wasser, das sie trinken, nachdenken würden). Sie können nach ihrer Meinung gefragt werden und ob sie gerne wissen würden, woher ihre Kleidung kommt und warum sie erstaunt über manche Ergebnisse waren.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Für eine noch größere Aussagekräftigkeit könnte es sinnvoll sein, eine Kordel/Schnur vom Land der Produktion zum Land oder den Wohnregionen aufzuhängen, um die Entfernungen zwischen "Produktion" und "Konsum" noch deutlicher zu machen (die Workshopleitung steht in dem Land, in dem die Kleidung konsumiert wird);
- Es könnte interessant sein, die Teilnehmenden zu bitten, den Namen der Marke jedes ihrer Kleidungsstücke auf das Post-it zu schreiben, um sie zum Nachdenken anzuregen, wie weit entfernt die jeweiligen Marken ihre Kleidung produzieren.

**Einheit 1**

**Dauer:** 1h

**Ziele der Einheit:**

- kritisches Denken fördern und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit weiterentwickeln und verbessern
- Selbstanalysefähigkeit fördern und verbessern
- Entwicklung von Selbstbewusstsein über die eigene Rolle und die eigene Wahrnehmung der Einflussfaktoren
- Steigerung des Bewusstseins für die Möglichkeiten nachhaltiger Kleidung

**Material:** Wenn der/die Influencer\*in nicht persönlich teilnehmen kann, werden ein PC oder die Mobiltelefone der Teilnehmenden sowie mobile Daten und eventuell Antworten von den Influencer\*innen, die sie kontaktiert haben, benötigt.

### **Veränderung der Denkweise durch Testimonials**

#### *Vorbereitung:*

Die Teilnehmenden setzen sich in einem Halbkreis nieder und ein Platz wird für den/die Influencer\*in reserviert, falls er/sie persönlich vorbeikommt. Ansonsten wird ein PC benötigt oder die Teilnehmenden sollen ihre Mobiltelefone zur Hand nehmen. Wenn es Schwierigkeiten dabei gibt, ein Testimonial zu finden, dann werfen Sie einen Blick auf die „Tipps für den/die Workshopleiter\*in“ am Ende dieser Einheit.

#### *Anleitung:*

Während dieser Aktivität interagiert ein\*e junge\*r Influencer\*in/Testimonial mit der Gruppe junger Menschen, er/sie erläutert seine/ihre Erfahrungen mit nachhaltigen Verhaltensweisen, die Möglichkeiten hinter dem bewussten Handeln und der bewussten Wahl im alltäglichen Leben. Die Jugendlichen können die Fragen zur Selbsteinschätzung (Tag 1 - zweiter Teil der Einstiegseinheit) oder andere Fragen stellen, die sie stellen möchten. Sie sollten sich frei fühlen, Meinungen, Ideen, Zweifel und alles, was ihnen zum Thema Nachhaltigkeit und insbesondere Nachhaltigkeit bezüglich Kleidung einfällt, auszutauschen

### **Influencer-Zeit!**

#### *Vorbereitung:*

Die Teilnehmenden sitzen in einem Kreis.

#### *Anleitung:*

Die Teilnehmenden werden gebeten, die Antworten der von ihnen kontaktierten Influencer\*innen, Freund\*innen, Familienmitglieder und Bekannten mit den anderen zu teilen. Die Diskussion könnte damit beginnen, dass die Antworten auf die einzelnen Fragen der Selbsteinschätzung analysiert werden. Der/die Workshopleiter\*in sollte den Austausch und die Diskussion moderieren und kann Fragen stellen, um die Teilnehmer\*innen zum Nachdenken anzuregen und sie dabei zu unterstützen, ihre eigene Wahrnehmung und ihre eigene Meinung zu den gesammelten Stellungnahmen zu finden.

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in könnte eine Nachbesprechung machen, die für beide Aktivitäten funktional ist, indem er/sie die Teilnehmenden fragt, ob sie eine solche Antwort von der/dem Influencer\*in/Testimonial

erwartet haben. Es ist wichtig, nicht zu urteilen und keinen Input zu geben, was richtig oder falsch ist, sondern die Teilnehmer\*innen zu fragen, was sie über eine Aussage oder eine gegebene Antwort denken, ob sie zustimmen oder nicht und warum, ob sie eine andere Antwort oder Position erwartet haben, ob das, was von ihrem Influencer/ihrer Influencerin oder dem Testimonial erklärt wurde, mit ihren Gedanken oder ihrer Meinung übereinstimmt oder nicht. In dieser Phase ist es also wichtig, ihr kritisches Denken sowie ihre Reflexions- und Analysefähigkeiten zu trainieren.

#### **Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es ist wichtig, bereits im Vorhinein zu wissen, ob die Teilnehmenden Antworten von den von ihnen kontaktierten Influencer\*innen erhalten haben, um so die Dauer der „Veränderung der Denkweise durch Testimonials“-Aktivität entsprechend zu planen;
- Für die Aktivität „Veränderung der Denkweise durch Testimonials“ kann der/die Workshopleiter\*in ein eigenes Testimonial finden oder das aufgezeichnete Video verwenden, das auf der Wear(e)able Website Toolbox (mit englischen Untertiteln) zu finden ist <https://www.weareable-fashion.eu/de/resource-toolbox-de/>;
- Bei der Aktivität „Influencer-Zeit“ ist es wichtig, nicht zu urteilen und Hinweise zu geben, was richtig oder falsch ist, sondern die Teilnehmer\*innen nach ihren Meinungen zu fragen. Hier ist es wichtig, ihr kritisches Denken, ihre Reflexion und ihre analytischen Fähigkeiten anzuregen. Sie sollten „ihren Weg“ selbst finden;
- Nach dieser Aktivität bzw. vor der nächsten kann es sinnvoll sein, den Teilnehmenden eine kleine Pause zu gönnen.

#### **Pause/Icebreaker**

**Dauer:** 30 min.

**Ziele der Einheit:**

- Teambuilding fördern
- das Bewusstsein über den Wert, den wir der Kleidung zuschreiben, erhöhen
- Bewusstsein für den engen Zusammenhang zwischen Kleidung und Kultur/Sozialstatus/Selbstdarstellung etc. schaffen

**Material:** eine Schale mit verschiedenen Zitaten, Sprüchen und Sprichwörtern zum Thema „Umgang mit Kleidung“, die auf verschiedene zusammengefaltete Zettel geschrieben werden. Jeder Zettel soll nur einen Spruch oder ein Sprichwort enthalten.

#### **Kleidungsstücke bei mir**

*Vorbereitung:*

In der Mitte eines imaginären Kreises befindet sich eine Schüssel mit den Zitaten und Sprichwörtern, die von der Workshopleitung auf Zettel geschrieben wurden.

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden werden gebeten, in Paaren oder einzeln einen Zettel aus der Schale zu nehmen. Danach haben sie 1 Minute Zeit, um zu überlegen, wie sie es den anderen Teilnehmer\*innen pantomimisch darstellen können. Dann muss jede/r Teilnehmer\*in oder jedes Paar abwechselnd den Spruch den anderen Teilnehmenden pantomimisch vorspielen und diese müssen den richtigen Spruch oder das richtige Sprichwort herausfinden. Der/die Gewinner\*in jeder Runde übernimmt die Rolle des Pantomimen oder gibt die Rolle an einen andere/n Teilnehmer\*in oder eine andere Gruppe weiter, der/die die noch nicht an der Reihe war.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in kann die Teilnehmenden fragen, ob sie die Sprichwörter bereits kennen, ob sie sie schon einmal benutzt haben, ob sie den Hintergrund der Metaphern kennen und wie sie sich bei der Pantomime gefühlt haben.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Der/die Workshopleiter\*in sollte zur Verfügung stehen, um bei Bedarf Zweifel über den Sinn des Zitats oder Sprichworts zu klären und den Zeitablauf zu steuern;
- Es könnte interessant sein, den Teilnehmer\*innen einige Kleidungsstücke und Gegenstände zur Verfügung zu stellen, die in den ausgewählten Sprichwörtern oder Zitaten enthalten sind.

**Einheit 2**

**Dauer:** 75 min. (45 Minuten für das Spiel und ca. 30 Minuten für die Nachbesprechung)

**Ziele der Einheit:**

- Bewusstsein für den Fast-Fashion-Effekt steigern
- Bewusstmachung der umweltbelastenden Wirkung
- Bewusstseinsbildung über die Produktions- und Wirtschaftsdynamik von Fast Fashion
- Steigerung des Bewusstseins für die Rolle der Käufer
- Steigerung des Bewusstseins über die Wichtigkeit, sich vor dem Kauf zu informieren
- Förderung von kritischem Denken, Empathie und Beobachtungsgabe

**Material:** gedruckte Rollen für das Spiel (Anhang 2) und gedruckte Vorlage für den/die Beobachter\*in und den Verband Altroconsumatore Association.

### Der richtige Preis

#### Vorbereitung:

Es wird eine große Picknickdecke (oder mehrere kleine Picknickdecken nebeneinander) ausgebreitet und die Workshopleitung hat das gesamte Material für die Teilnehmenden ausgedruckt. Er/sie sollte bereits wissen, welche Rollen er/sie welchem/welcher Teilnehmer\*in zuteilen möchte.

#### Anleitung:

Bei dieser Aktivität handelt es sich um ein Rollenspiel, bei dem jede\*r Teilnehmer\*in eine bestimmte Rolle/ein persönliches Profil hat und entsprechend handeln muss. Das Spielziel für alle ist es, den Preis für ein Kleidungsstück zu bestimmen und sich auf einen gemeinsamen Preis zu einigen.

Es gibt Konsument\*innen, Produzent\*innen, Influencer\*innen, NGOs, einen Verbraucherverband und Beobachter\*innen. Der Rahmen, in dem sich das Spiel bewegt, ist der folgende:

„Altroconsumatore“, der nationale Handelsverband für Verbraucher, ist sensibel für Ethik im Produktionszyklus von Verbrauchsgütern und hat letzten Monat ein Round-Table Gespräch einberufen, um den wirtschaftlich besten Wert/Preis einiger Kleidungsstücke zu definieren, ein Preis, der zwischen einem Minimum von 10 € und einem Maximum von 100€ liegen sollte.

Der heutige Diskussionsgegenstand ist ein T-Shirt, lässig und farbenfroh, hergestellt aus verschiedenen Materialien (sowohl aus natürlichen als auch aus synthetischen). Alle Gäste, die von der „Altroconsumatore“ Vereinigung zur Diskussionsrunde eingeladen wurden, werden gebeten, zu diskutieren und einen Wert/Preis für das T-Shirt zu finden, **„auf den sich alle einigen“**.

Nach dieser Einführung haben die Teilnehmer\*innen 10 Minuten Zeit, das ihnen zugewiesene Profil zu lesen und den/die Workshopleiter\*in um erforderliche Erläuterungen und Anregungen zu bitten, um richtig zu handeln und vorliegende Unklarheiten zu beseitigen.

Anhand der Anzahl der Teilnehmenden sollte die Rollenverteilung wie folgt aussehen:

5 P. (Personen) > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 1 Konsument, 1 Beobachter\*in

6 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 1 Beobachter\*in

7 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsumenten\*innen, 2 Beobachter\*innen

8 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 2 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in

9 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 3 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in

10 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 3 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in,  
1 NGO

Die Rolle des Beobachters/der Beobachterin ist wichtig, da sie für die Nachbesprechung wesentlich sein wird. Konkret muss er/sie Folgendes beobachten und aufzeichnen, beginnend mit dem Wichtigsten und endend mit dem Unwichtigsten:

- Machtverhältnisse zwischen den verschiedenen Akteuren und die unterschiedlichen Rollen
- Argumente, die von den Teilnehmer\*innen während der Diskussionsrunde verwendet wurden, im Hinblick auf die ökologische, gesellschaftliche und wirtschaftliche Nachhaltigkeit
- Hauptargumente, die von den Teilnehmer\*innen vorgebracht wurden, um ihre Position zum vorgeschlagenen Preis zu begründen, sowie Klarheit und/oder Transparenz in ihren Aussagen
- wechselnde Ansichten und Meinungen im Laufe der Diskussionsrunde
- emotionale Aspekte, die zur Unterstützung und Förderung der eigenen Position zum vorgeschlagenen Preis vorgebracht wurden.

Aus diesem Grund müssen sie vor Spielbeginn eine "persönliche Vorbesprechung" mit dem/der Workshopleiter\*in durchführen, um im Voraus zu wissen, wem welches Profil zugewiesen wurde und um eine Vorlage für Notizen erstellen zu können (siehe Beispiel in Anhang 2).

Die Aufgabe des Vereins "Altroconsumatore" ist es, den Diskussionstisch zu leiten (und als eine Art Moderator zu agieren), ohne die Diskussion selbst zu beeinflussen, er/sie gibt das Wort an diejenigen, die noch nicht gesprochen haben, oder lädt andere ein, zu sprechen. Seine/ihre Rolle ist es auch, die Zeit des Spiels zu managen, indem er/sie mindestens einmal nach der Hälfte der Zeit (mindestens ca. 15 Minuten nach dem Beginn der Diskussionsrunde) und 5 Minuten vor dem Ende der Diskussionsrunde daran erinnert. Er/sie hat auch die Aufgabe, die Preisvorschläge und Änderungen der Gäste in einem Protokoll (siehe Beispiel in Anhang 2) festzuhalten und die endgültige Entscheidung über den Preis des T-Shirts niederzuschreiben, sobald eine Einigung unter den Teilnehmenden erzielt wurde. Wird keine Einigung erzielt, bleibt das Feld leer. Die Influencer\*innen müssen sich nicht auf einen Preis einigen, sondern nach der Diskussion das Unternehmen auswählen, das sie unterstützen wollen.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Die Nachbesprechung basiert auf den Erkenntnissen und Aufzeichnungen des Beobachters/der Beobachterin. Nach ein paar allgemeinen Fragen des/der Workshopleiter\*in an alle Teilnehmer\*innen wie "Wie war es?" „Habt ihr euch in eurer Rolle wohl gefühlt oder nicht?“ „Habt ihr verschiedene Stimmungen empfunden?“ usw., fängt er/sie an, den/die Beobachter nach Informationen zu den gegebenen Beobachtungselementen zu fragen und eröffnet eine Diskussion unter den Teilnehmer\*innen. Dabei wird festgestellt, ob es Übereinstimmungen und Begründungen über die Art und Weise des Gesprächsverlaufs oder den Grund für eine bestimmte Stimmung, Antwort oder Position usw. gibt.

#### **Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es ist wichtig, sicherzustellen, dass die Teilnehmer\*innen die Rollen der anderen nicht kennen
- Die Teilnehmer\*innen müssen sich anhand ihres Profils gut vorbereiten und es könnte für den/die Workshopleiter\*in sinnvoll sein, bestimmten Teilnehmer\*innen anhand ihrer Persönlichkeit und Eigenschaften bestimmte Rollen zuzuweisen;
- Auf Basis der Anzahl der Beobachter\*innen können die zu beobachtenden Elemente aufgeteilt werden, um eine Konzentration auf einige wenige Elemente zu ermöglichen. Wenn es nur eine/n Beobachter\*in gibt, kann er/sie sich einfach auf die ersten paar (bis zu 3) Elemente konzentrieren;
- Bei mehr als 10 Teilnehmenden kann der/die Workshopleiter\*in kleinere Gruppen bilden oder es kann von Interesse sein, die Anzahl für einige Rollen zu erhöhen, z.B. um ein anderes Herstellerprofil, eine/n andere/n Einkäufer\*in oder Beobachter\*in;
- Diese Aktivität sollte wirklich anregend sein, daher kann die Nachbesprechung länger dauern oder sie muss sorgsam gesteuert werden, um im verfügbaren Zeitrahmen zu bleiben.

#### **Abschlusseinheit**

**Dauer:** 20 min.

#### **Ziele der Einheit:**

- Systematisierung von Wissen, Ideen und Emotionen
- Nutzung der Online-Lernplattform MILES fördern und motivieren
- die Auffassung widerlegen, dass Nachhaltigkeit und Innovation nicht zusammenpassen
- die Vorstellung entkräften, dass Fast-Fashion-Effekte etwas weit von uns Entferntes sind

**Materials:** Buntstifte, Poster, Post-its

**Ein Überraschungssackerl für zu Hause**

Jede/r Teilnehmer\*in erhält eine gut verschlossene Überraschungstüte, die zu Hause geöffnet werden soll und die alle Materialien enthält, die benötigt werden, um einen VR-Viewer zu bauen, wie z.B. Google Cardboard (siehe Anhang 2). Im Sackerl befinden sich Anleitungen zum Zusammenbau der Teile und der Link zum VR-Video, das die Teilnehmenden mit ihren Mobiltelefonen anschauen können. Es bezieht sich alles auf das Thema Umweltschutz, indem sich die Jugendlichen auf die Werte und schönen Aspekte der Umwelt konzentrieren und diese erleben können oder auf Probleme wie die Verschmutzung der Meere und Flüsse, u.a. durch Mikroplastik, aufmerksam gemacht werden. Sie werden also gebeten, das Überraschungssackerl zu Hause zu öffnen, den VR-Viewer gemäß der Anleitung zusammenzubauen und die zugewiesenen Videos anzusehen.

### **Festigung Wissen & Nachbesprechung**

#### *Vorbereitung:*

Die Teilnehmenden befinden sich in einem Kreis oder in einem Halbkreis und in der Mitte befinden sich 2 Poster: auf dem einen befinden sich 2 Bereiche mit den Bezeichnungen „Emotionen“ und „Wissen“, das andere Plakat ist mit „Was will ich ändern“ benannt/beschriftet (wie in Tag 1).

#### *Anleitung:*

Die Teilnehmenden und der/die Workshopleiter\*in stehen/sitzen im Kreis, sodass sie sich alle sehen und besprechen im Plenum die wichtigsten Erkenntnisse und die wichtigsten Impulse, die sie an diesem Tag gewonnen haben. Das Ganze geschieht anhand allgemeiner Fragen, die vom/von der Workshopleiter\*in gestellt werden, wie z. B. „Denkt ihr, dass ihr etwas Neues gelernt habt?“ „Gibt es etwas, das ihr nicht erwartet habt zu sehen/zu entdecken?“ „Was war das Interessanteste oder Überraschendste?“

Danach werden die Teilnehmer\*innen gebeten, auf Poster 1 (entweder direkt darauf oder mit Hilfe von Post-its) festzuhalten, welche Emotionen sie empfunden haben und welche interessanten Inputs und Erkenntnisse sie zu schätzen wissen, und auf Plakat 2, was sie an ihrem Verhalten ändern möchten, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben.

## **TAG 3**

### **(Inspiration zum Handeln geben)**

#### **Start/Icebreaker**

**Dauer:** 15 min.

**Ziele der Einheit:**

- kreatives Denken fördern
- Problemlösungsfähigkeit entwickeln
- Kommunikationsfähigkeit weiterentwickeln

**Materials:** Buntstifte und Papier, Handys der Teilnehmenden

### Der kreative Maler

#### *Vorbereitung:*

In einem imaginären großen Kreis werden 2 Blatt Papier und 2 Farbstifte platziert.

#### *Anleitung:*

Die Teilnehmenden werden in Paare aufgeteilt, wählen aus, wer A und B ist und setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden/ins Gras. Dann werden sie gebeten, einzeln ein beliebiges Bild (das nicht unbedingt mit dem spezifischen Thema zusammenhängt) in ihrem Mobiltelefon zu suchen, ohne es ihrem/ihrer Spielpartner\*in zu zeigen. Zunächst müssen die Teilnehmer\*innen A die ausgewählten Bilder ihren Partner\*innen B beschreiben, ohne die Dinge, Gegenstände oder Personen zu benennen. Teilnehmer\*in B versucht, das beschriebene Bild zu zeichnen. Danach werden die Zeichnungen im Plenum überprüft. In der zweiten Runde werden die Rollen vertauscht, d.h. Teilnehmer\*in B beschreibt Teilnehmern\*in A das Bild, ohne die Dinge, Gegenstände und Personen zu nennen, und A muss es zeichnen. Danach werden die Zeichnungen wieder im Plenum betrachtet.

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Es könnte interessant sein, jedem Paar das Wort zu erteilen, um etwas über die angewandte Strategie zu erzählen und um das gewählte Bild, den schwierigsten Moment usw. zu beschreiben.

#### **Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Eine Alternative für das Spiels wäre, den Teilnehmer\*innen vorab ausgewählte Bilder zu geben. Auf alle Fälle würden wir dem/der Workshopleiter\*in vorschlagen, schöne bunte Bilder zu wählen, die nicht unbedingt etwas mit dem Thema zu tun haben, aufgrund der Tatsache, dass diese Aktivität nur darauf abzielt, die Kreativität und die Denkstrategien zu stimulieren.
- Als Option kann der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmer\*innen auffordern, die repräsentativsten Zeichnungen in Bezug auf das Original zu ermitteln und gemeinsam den/die Gewinner\*in des Spiels zu bestimmen.

## Einheit 1

**Dauer:** 45h

**Ziele der Einheit:**

- kritisches Denken fördern und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit ausbauen und verbessern
- Problemlösungsfähigkeit weiterentwickeln
- kreatives Denken fördern und verbessern

**Material:** 1 Picknickdecke pro Gruppe von 3-4 Personen, A2-Papier für jede Picknickdecke; 4 unterschiedlich große schwarze Kartonstreifen (1.: 20cmx3cm; 2.: 45cmx1,5cm; 3.: 30cmx4cm; 4.: 15cmx2,5cm), ein Tacker und ein Klebestift für jede/n Teilnehmende\*n bzw. ein Tacker und ein Klebestift pro Picknickdecke.

**Shhhh...art attack!**

*Vorbereitung:*

Ein paar Picknickdecken werden rund um den Aktivitätsbereich platziert. In der Mitte der Decke liegt ein weißes A2-Papier, und für jeden Teilnehmendenplatz gibt es 4 unterschiedlich große schwarze Kartonstreifen (1.: 20cmx3cm; 2.: 45cmx1,5cm; 3.: 30cmx4cm; 4.: 15cmx2,5cm), einen Tacker und einen Klebestift bzw. einen Tacker und einen Klebestift pro Decke, die unter den Teilnehmer\*innen geteilt werden.

*Anleitung:*

Nun werden sie gebeten, ein Kunstwerk zu schaffen, ein Meisterwerk, das die Kreativität der Gruppe ausdrückt. Die einzige Regel ist, dies ohne zu sprechen zu tun. Bevor es losgeht, bekommen sie ein paar Minuten Zeit, um die bereitgestellten Kartonstreifen zu erkunden. Achtung: schlagen Sie nicht vor, was man damit machen kann, sondern erwähnen Sie lediglich und ausschließlich, wie diese Kartonstreifen sind (flexibel, können gerollt, gefaltet etc. werden).

Zu Beginn legt ein/e freiwillige/r Teilnehmer\*in auf jeder Picknickdecke zunächst einen seiner/ihrer Teile auf die Decke und heftet ihn in das weiße Blatt in der Mitte der Decke. Dann wählen die anderen Teilnehmer\*innen nacheinander einen ihrer Streifen aus schwarzem Karton und heften ihn fest. Jede/r Teilnehmer\*in hat 4 Spielzüge, die unter Beachtung der Reihenfolge gespielt werden. Die schwarzen Streifen können nicht getrennt werden, um andere Streifen zu bilden.

Nach der kreativen Arbeit kann sich die Gruppe austauschen, ihre Erfahrungen teilen und ihrem Kunstwerk einen Titel geben, das im Plenum präsentiert werden soll. Nach allen Präsentationen gibt es eine kurze Nachbesprechung.

*Debriefing/discussion:*

Der/die Workshopleiter\*in kann einige Fragen stellen wie „Wie war es?“ „Wie ist es gelaufen?“ „Wie wurde das Meisterwerk entwickelt?“ „Wer hat zuerst angefangen?“ „Seid ihr zufrieden?“ usw..

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Eine Möglichkeit ist, nach der Vorstellung jedes Kunstwerks Fragen zur Nachbesprechung zu stellen;
- Nach dieser Einheit und vor Beginn von Einheit 2 kann es sinnvoll sein, den Teilnehmern eine kleine Pause zu gönnen.

**Einheit 2**

**Dauer:** 120 min. (20min. Phase 1, 100min. Phase 2)

**Ziele der Einheit:**

- kreative Denkfähigkeiten fördern
- Problemlösungsfähigkeit weiterentwickeln
- Projektionsfähigkeit weiterentwickeln
- Entwicklung von Eigeninitiative und Unternehmertum
- Entwicklung von Gemeinschaftssinn und aktiver Bürgerschaft
- Empathie und Verantwortungsbewusstsein fördern

**Material:** ausgedruckte Projektvorlage (Anhang 3), Post-its, Papier, Stofffarben, Buntstifte, Tacker, Klebepistole, alte Kleidung/Kleidungsstücke, Stoffreste, 1 weißes Plakat (ca. 70\*100cm) und die Plakate, die während der Abschlussveranstaltung von Tag 1 und Tag 2 bei der Aktivität „Festigung Wissen“ gefüllt wurden, sowie ein Flipchart (wenn keine Wand oder Bäume vorhanden sind), Picknickdecken für jede Gruppe (5-7 Personen)

**Wie man...Veränderung anzieht**

*Vorbereitung:*

Auf dem Gelände sind verschiedene Picknickdecken platziert, für Gruppen- oder Einzelarbeit. In der Mitte der Decken befinden sich einige ausgedruckte Vorlagen für die Ideenentwicklung, Buntstifte, weißes Papier für Notizen und Entwürfe. Zudem werden die Poster, die während der Abschlusssitzung von Tag 1 und Tag 2 bei der Aktivität "Festigung Wissen" befüllt wurden, am Gelände sichtbar platziert. Es gibt auch eine weitere separate Decke mit verschiedenen Materialien (Kleidungsstücke, alte Kleidung, Stoffreste, Klebepistole, Stofffarben etc.).

Phase 1

Die Teilnehmenden haben 5 Minuten Zeit, um sich individuell all die Dinge anzusehen, die sich herausgestellt haben und auf die "Festigung Wissen"-Poster von Tag 1 und Tag 2 geschrieben wurden. Dann haben sie weitere 10 Minuten Zeit, um sich nur den Teil des Posters anzusehen, der sich auf die Frage "Was möchte ich ändern, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben?" bezieht. Wenn sie möchten, können sie auf einem neuen weißen Poster (das zuvor in der Nähe der anderen angebracht wurde) etwas anderes hinzufügen, einige andere Dinge, Situationen, Verhaltensweisen von Menschen, die sie ändern würden, insbesondere im Zusammenhang mit den negativen Auswirkungen von Fast Fashion, Mikroplastikverschmutzung usw.. Aber sie werden auch gebeten, zu reflektieren und zu versuchen, sich zu merken, was der Ursprung der Dinge ist/war, die sie ändern wollen.

Danach kommt eine wichtige Phase, in der die Teilnehmenden gebeten werden, alle Ideen, die ihnen in den Sinn kommen, um diese Veränderung zu erreichen, auf Post-its aufzuschreiben und sie an dem Flipchart (an einer vorhandenen Wand oder an Bäumen) zu befestigen. Sie sollen sich frei fühlen, alles Praktische, Theoretische, Verrückte und wirklich konkrete Aktionen aufzuschreiben, alles, was schnell und machbar ist aber auch alles, was unmöglich erscheint. In dieser Phase ist die Rolle des/der Workshopleiter\*in wichtig, um sie während des Brainstormings mit motivierenden Aussagen zu inspirieren, indem er/sie die Teilnehmenden ermutigt, mit ihrer Kreativität zu spielen. Sie sollten dazu angeregt werden, über ihre Ideen nachzudenken, indem sie eine Aussage mit „Was wäre, wenn....“ beginnen.

## Phase 2

Wenn das Brainstorming beendet ist, bittet der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmenden, sich alle Ideen, die auf die Post-its geschrieben wurden, anzuschauen, eine Idee auszuwählen (irgendeine Idee, kann auch die einer anderen Person sein) und sie laut vorzulesen. Nun sollen sie die von ihnen gewählte Idee weiterentwickeln, sie können einzeln oder in Gruppen arbeiten. Wenn jemand nicht alleine arbeiten möchte, kann er/sie sich jemand anderem oder einer anderen Gruppe anschließen oder jemanden bitten, ihn/sie zu unterstützen. Es ist wichtig, dass am Ende insgesamt mindestens 2 oder 3 Ideen entwickelt sind.

Der/die Workshopleiter\*in bittet nun die Teilnehmenden, sich auf die vorbereiteten Picknickdecken zu setzen (eine Decke = eine Ideenentwicklung) und die Ideenentwicklungsvorlage (siehe Anhang 3) als Leitfaden für die Weiterentwicklung ihrer Idee zu verwenden, sie in ein Projekt umzuwandeln und Zweifel zu klären, wenn nötig. Während der Entwicklungsphase geht der/die Workshopleiter\*in durch die Arbeitsgruppen, um die Startphase und den Entwicklungsprozess zu beobachten. Dann, zur Halbzeit, stoppen die Gruppen ihren Entwicklungsprozess für eine Weile, um im Plenum zu erläutern, woran sie arbeiten und um Anregungen, Feedback und Ideen von allen anderen Teilnehmer\*innen zu sammeln. Nach diesem Austausch können sie an ihren Projekten weiterarbeiten, für die sie verschiedene Materialien etc. zur Verfügung haben.

Der/die Workshopleiter\*in steht zur Verfügung, um Hilfestellung, Unterstützung und Input zu geben, wenn jemand Schwierigkeiten hat oder zu haben scheint. 10 Minuten vor dem Ende informiert er/sie bei Bedarf über die verbleibende Zeit. Danach werden die Ideen im Plenum vorgestellt.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Nach der Projektpräsentation stellt der/die Workshopleiter\*in Motivations- und Reflexionsfragen wie „Wie habt ihr euch bei der Entwicklung der Idee gefühlt?“ „Wie/In welcher Form würdet ihr beabsichtigen, sie an eure Freunde und Kollegen weiterzugeben?“ „Denkt ihr, dass es wichtig ist, dass eure Idee in Bezug auf Nachhaltigkeit, wie andere Ideen auch, umgesetzt wird?“ „Glaubt ihr, dass eure potenzielle Rolle als Multiplikator andere Menschen erreichen und motivieren kann, nachhaltiger zu agieren?“ usw..

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Während der Ideen-Brainstorming-Phase wäre es nett, einen passenden musikalischen Hintergrund zu haben;
- Während des Ideen-Brainstormings sollte der/die Workshopleiter\*in darauf vorbereitet sein, mit gezielten Fragen die Kreativität der Teilnehmer\*innen auf höchstem Niveau zu fördern.

**Abschlusseinheit**

**Dauer:** 20 min.

**Ziele der Einheit:**

- Systematisierung von Wissen, Ideen und Emotionen
- Förderung und Unterstützung der Teilnehmer\*innen in der aktiven Teilnahme und Motivation, Peer Guide zu werden
- Fähigkeiten zur Selbsteinschätzung und Selbstevaluation entwickeln

**Material:** „Festigung Wissen“-Poster von Tag 1 und 2, Post-its und Farbstifte

**Finale Nachbesprechung and Evaluation**

Die Teilnehmenden setzen sich in einen Kreis und vorbereitet sind auch die Schnur mit den Erwartungen, die während der Starteraktivität an Tag 1 aufgehängt wurde, und eine weitere Schnur, die auf die gleiche Weise aufgehängt wird, sowie das "Festigung Wissen"-Poster an der Wand (wenn es keine Wand oder Bäume usw. gibt, kann die Schnur auf den Rasen/Boden gelegt werden).

Die Teilnehmer\*innen werden gebeten, sich die "Festigung Wissen"-Poster anzusehen und über die Aktivitäten nachzudenken, die während der drei Tage durchgeführt wurden, wodurch sie an die Aktivitäten erinnert werden und dazu angeregt werden, sich an einige interessante Momente zu erinnern.

Wer möchte, kann seine/ihre Meinung über die gesamte Erfahrung äußern und Feedback zu den Aktivitäten, zur Workshopleitung usw. geben. Der/die Workshopleiter\*in kann hier auch Raum für Fragen und Zweifel geben.

Dann bittet der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmenden, sich die Zettel mit den Erwartungen anzusehen, die sie an Tag 1 in der Einstiegseinheit aufgehängt haben, und die Erwartungen, die erfüllt wurden, zu nehmen und an der anderen Schnur aufzuhängen. Schließlich werden die Teilnehmenden auch gebeten, darüber nachzudenken, ob sie etwas dazu gewonnen haben, woran sie nicht gedacht oder was sie nicht erwartet haben, dies auf neue Post-its zu schreiben und ebenfalls an die Schnur der „erfüllten Erwartungen“ zu hängen.

Eine kurze Diskussion über die Erwartungen und einige abschließende Überlegungen können als Abschluss des gesamten Workshops erfolgen.

## 1.3 Workshopplan 3 – Online

### TAG 1

#### (Rahmenbedingungen)

Start/Icebreaker
<p><b>Dauer:</b> 45 min.</p> <p><b>Ziele der Einheit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gegenseitiges Kennenlernen</li> <li>- Teambuilding</li> <li>- oberflächliche und spielerische Behandlung des Themas</li> <li>- Erwartungen identifizieren</li> <li>- eigene Meinungen, Gewohnheiten, Tagesablauf erkennen/identifizieren</li> </ul> <p><b>Material:</b> nichts Spezielles</p>
<p><b>Namensspiel</b></p> <p>Wenn sich die Teilnehmenden nicht kennen, ist es ein guter Anfang, ein paar Namensspiele zu machen, wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sag deinen Namen und ein Adjektiv, dessen erster Buchstabe gleich wie der erste Buchstabe deines Namens ist, z. B. "Ich bin Marco - magisch", bevor der/die Nächste weitermacht, muss er/sie das zuvor Gesagte wiederholen</li> <li>• Sag deinen Namen und mache eine Grimasse bzw. einen lustigen Gesichtsausdruck, die/der danach von allen anderen Teilnehmenden wiederholt werden muss</li> <li>• Sag deinen Vor- und Nachnamen, dein Alter und deine Hobbys und gib an jemanden weiter, der mindestens eine Sache mit dir gemeinsam hat (etwas, das auf die Präsentation bezogen ist oder das am Bildschirm sichtbar ist, z.B. die Haarfarbe, eine Brille, etc.)</li> </ul>
<p><b>Icebreaker</b></p> <p><i>Vorbereitung:</i></p> <p>Die Teilnehmer*innen haben 5 Minuten Zeit, um sich eine Lüge und 2 Wahrheiten über ihr Leben auszudenken, insbesondere über ihre täglichen Gewohnheiten oder Fakten, die sich auf diese Gewohnheiten beziehen (z.B. „Ich trinke Wasser nur aus Glasflaschen.“ „Ich esse jeden Tag Fleisch.“ „Ich stelle meine Zahnpasta selbst her.“ ...).</p> <p><i>Anleitung:</i></p>

Jede/r Teilnehmer\*in sagt die 3 täglichen Gewohnheiten, die er/sie sich überlegt hat, und die anderen müssen erraten, welche davon gelogen ist. Wenn jemand die Lüge herausfindet, ist diese Person als nächstes an der Reihe, wenn sie niemand herausfindet, darf der/die Spieler\*in den/die Nächste auswählen.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Am Ende kann die Workshopleitung Fragen stellen wie “Wie war es? War es schwierig für euch? Welche Gewohnheiten waren für euch die außergewöhnlichsten? Wie habt ihr versucht darauf zu kommen, was die Lüge und was wahr ist? Was waren eure Strategien?”

**Einschätzung und Erwartungen**

*Vorbereitung:*

Vorbereitung eines Online-Fragebogens mit den Fragen für das Selbstassessment aus Anhang 1; es ist wichtig, Benachrichtigungen für den Erhalt einer Kopie der Antworten einzustellen; nützliche Tools für die Erstellung sind Google Forms, Survio, etc.; Vorbereitung eines Online-Whiteboards, z.B. mit Google Jamboard, Mural, etc.

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden sollen alle für sich über ihre Erwartungen an diesen Workshop nachdenken und diese auf virtuelle Post-its auf das Whiteboard schreiben. Achtung: Auf ein Post-it soll nur eine Erwartung geschrieben werden.

Danach haben sie 10 Minuten Zeit, um das Online-Selbstassessment bezüglich ihrer Gewohnheiten und Gefühle in Bezug auf das Thema, das vor dem Workshop vorbereitet wurde, auszufüllen.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Im Plenum fragt die Workshopleitung, ob jemand seine/ihre Erwartungen mit den anderen teilen möchte. Der/die Workshopleiter\*in sollte versuchen, gemeinsame Erwartungen der Teilnehmenden zu betonen, um eine vertrauensvolle Stimmung und einen partizipativen Rahmen zu schaffen.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Hier können Sie weitere Namensspiele, die in Online-Settings angewendet werden können, finden: <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/> ;
- Für den Icebreaker können von der Workshopleitung weitere Aufgaben gestellt werden, um die Dauer etwas zu verlängern;

- Es ist möglich, die Nachbesprechung zu erweitern, indem man auf den Fragebogen eingeht, mit dem Hauptziel, eine kooperativere und beteiligungsfreundlichere Stimmung zu erzeugen.

### Einheit 1

**Dauer:** 45 min.

**Ziele der Einheit:**

- Annäherung an das Thema Nachhaltigkeit
- kritisches Denken entwickeln und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit entwickeln und stärken
- Selbstanalysefähigkeit fördern und verbessern
- Fähigkeit zur Teamarbeit und Kooperation fördern

**Material:** nichts Besonderes, Online-Tools, die wie ein Whiteboard funktionieren (siehe Anhang 1 für Beispiele), und eventuell ein Blatt Papier und Stifte auf Seite der Teilnehmenden

### Nachhaltige Teestunde

*Vorbereitung:*

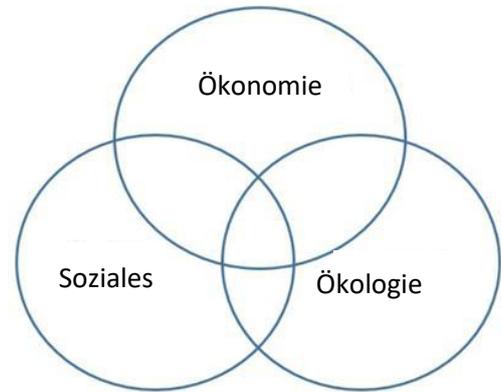
Für jede kleine Gruppe werden verschiedene Whiteboard-Dateien vorbereitet und zwei weitere für den/die Workshopleiter\*in. Die Teilnehmenden brauchen eventuell Papier und Stifte, um sich Notizen zu machen.

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden erhalten eine Anleitung zu der Aktivität im Plenum und werden anschließend in Gruppen von 2 bis 4 Personen aufgeteilt und dazu eingeladen, in verschiedenen getrennten virtuellen Räumen mit ihren jeweiligen Whiteboards zu arbeiten. Danach haben sie ca. 5 Minuten Zeit, um ihre eigene Tasse Tee auf das Whiteboard zu zeichnen (wenn möglich) oder ein großes Post-it zu erstellen. Innerhalb dieser Zeichnung müssen sie ihre nachhaltigsten Gewohnheiten, die sie anwenden oder angewendet haben, aufschreiben. Sie sollten mindestens 3 bis 5 Gewohnheiten aufschreiben. Wenn sie damit fertig sind, haben sie weitere 15 Minuten Zeit, um sich mit den anderen in ihrem Break-out Room darüber auszutauschen und sich auf die Top 3 der nachhaltigsten Gewohnheiten der Gruppe zu einigen. Diese werden in einem andersfarbigen Post-it aufgeschrieben und im Zentrum des Boards platziert.

Die Workshopleitung schließt die Räume und bittet jede Gruppe darum, ihre 3 ausgewählten Gewohnheiten zu präsentieren und zu erklären, warum sie diese Gewohnheiten als am nachhaltigsten bestimmt haben. Diese Gründe werden von der Workshopleitung auf ein eigenes Whiteboard übertragen.

Im zweiten Teil des Spiels, das mit den Gründen für die Post-its startet, öffnet die Workshopleitung sein/ihr Whiteboard mit seinen/ihren Aufzeichnungen, teilt den Bildschirm, damit sie alle sehen können und unterstützt die Teilnehmenden darin, jeweils die 3 Dimensionen von Nachhaltigkeit, in die die niedergeschriebenen Gründe eingeteilt werden können, zu identifizieren, z.B. indem sie in verschiedene Bereiche am Whiteboard verschoben werden. Die Teilnehmenden haben ca. 10 Minuten dafür und wenn sie damit fertig sind, wird ein/e Vertreter\*in der Gruppe ausgewählt und diese erklärt die Strategie, der die Gruppe gefolgt ist. Dann werden die Teilnehmenden vom/von der Workshopleiter\*in dazu angeleitet, ausgehend von den von ihnen identifizierten Bereichen die drei Bereiche der Nachhaltigkeit zu identifizieren, d.h. Umwelt (Ökologie), Soziales und Wirtschaft (Ökonomie) (wie auf dem Bild gezeigt).



Danach zeichnet die Workshopleitung auf ein neues, leeres Whiteboard die 3 Dimensionen als drei Kreise ein, die sich teilweise überlappen und benennt sie mit den Bezeichnungen der Dimensionen. Nun kann er/sie Anleitungs- bzw. Reflexionsfragen stellen und Erklärungen dazu geben, welche Auswirkungen unser Verhalten auf die drei Dimensionen hat und was unter ‚Nachhaltigkeit‘ verstanden wird.

Danach haben die Gruppen erneut 5 Minuten Zeit, um sich ihre Top 3 Gewohnheiten, die sie zu Beginn identifiziert und niedergeschrieben haben, noch einmal anzusehen und darüber nachzudenken, ob es doch noch nachhaltigere Gewohnheiten gegeben hätte oder ob bis zu zwei weitere Gewohnheiten in diese Liste aufgenommen werden sollten. Anschließend präsentiert jede Gruppe ihre (neuen) Top 3 und diese Gewohnheiten werden gemeinsam mit allen Teilnehmenden den drei Dimensionen (Kreisen) zugeordnet. In dieser Phase ist es wichtig, dass die jungen Menschen über die Auswirkungen jeder Gewohnheit auf die Dimensionen nachdenken, diese diskutieren und ihre Meinungen dazu sagen. Es kann sein, dass sie ihre Post-its nur in einen Kreis, in den überlappenden Teil von zwei Kreisen oder in die Mitte aller drei Kreise geben, was bedeutet, dass die Gewohnheit in allen drei Dimensionen nachhaltig ist.

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in stellt einige Fragen wie „Wusstet ihr über diese 3 Ebenen Bescheid?“ „Wusstet ihr über das Konzept und die Bedeutung von Nachhaltigkeit Bescheid?“ „Denkt ihr, dass es eine Ebene gibt, die wichtiger ist als eine andere?“ „Glaubt ihr, dass eure Altersgenossen und Freunde im Allgemeinen ihr

Verhalten so reflektieren, wie ihr es jetzt tut bzw. getan habt?“ „Wie viele von euch haben einige Gewohnheiten in Bezug auf Mode und Kleidung genannt?“

#### Tipps für den/die Workshopleiter\*in:

- Machen Sie sich keine Sorgen, wenn die Teilnehmenden Schwierigkeiten haben, die drei Kategorien zu identifizieren. Das Ziel der Aktivität ist es, sie dazu zu bringen, über die Auswirkungen ihrer eigenen Gewohnheiten nachzudenken;
- Wenn die Teilnehmenden im zweiten Teil der Aktivität Schwierigkeiten haben, die drei Makrobereiche der Nachhaltigkeit (Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft) zu identifizieren, hat der/die Workshopleiter\*in die wichtige Aufgabe, ihnen zu helfen und sie zu dieser Unterscheidung zu führen, eventuell auch durch die Angabe der Lösung;
- Für einen Überblick über die Dimensionen der Nachhaltigkeit und zur besseren Unterstützung der Nachbesprechung wurden einige nützliche Hinweise und Links im Anhang 1 - Tag 1 beigefügt;
- Während der Nachbesprechung könnte es an einem bestimmten Punkt sinnvoll sein, die Diskussion auch auf Gewohnheiten im Zusammenhang mit Kleidung und Mode zu lenken, um sich dem Thema mehr und mehr zu nähern und die Wahrnehmung der Teilnehmenden über die Auswirkungen dieser Industrie zu verstehen;
- Nach dieser Aktivität können Sie eine kurze Pause für die Teilnehmer einplanen.

#### Pause/Icebreaker

**Dauer:** 15 min.

#### Ziele der Einheit:

- Teambuilding fördern
- das Bewusstsein für den Wert, den Kleidung für uns hat, erhöhen
- das Bewusstsein für den Lebenszyklus unserer Kleidung stärken

**Material:** eine Bingo-Karte mit nachhaltigen Gewohnheiten (für jede/n Teilnehmer\*in dieselbe Version)

#### Icebreaker

##### Vorbereitung:

Jede/r Teilnehmer\*in bekommt den Link zu der Bingo-Karte: <https://mfbc.us/m/sgnbsux>  
<https://mfbc.us/m/uyme42j> Bedenken Sie, dass jeder Link nur 30 Karten zur kostenlosen Nutzung bietet; im Anhang finden Sie ein Bild, wie die Bingo-Karte aussehen sollte.

##### Anleitung:

Die Workshopleitung teilt die Teilnehmenden in kleine Gruppen (Breakout Rooms). In jedem Raum teilt ein/e Teilnehmer\*in seinen/ihren Bildschirm und liest laut die Gewohnheiten, die auf der Bingo-Karte stehen, vor und jede/r Teilnehmer\*in, der diese Gewohnheiten selbst hat, streicht diese durch. Nach dem Vorlesen aller Gewohnheiten wird in jedem Raum ein/e Gewinner\*in des Raumes ermittelt (basierend darauf, wer die meisten Gewohnheiten durchgestrichen hat). Wenn wieder alle im Hauptraum sind, wird der/die Gewinner\*in von allen ermittelt. Dieses Spiel soll nicht nur zeigen, wer die meisten nachhaltigen Gewohnheiten hat, sondern es soll zu Diskussionen in den kleinen Gruppen anregen. Daher sollte die Workshopleitung dieses Ziel erklären und die Teilnehmenden davon überzeugen, in den Gruppen über ihre Gewohnheiten zu diskutieren, bevor sie in Gruppen aufgeteilt werden.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Hat euch das Spiel gefallen? Gibt es Gewohnheiten, die ihr noch nicht gekannt habt? Möchte uns jemand seine/ihre Erfahrungen erzählen? Wie oft denkt ihr über eure Gewohnheiten nach? Wie wichtig ist der Austausch über die Gewohnheiten eurer Altersgenossen?

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es ist wichtig, dass sich die Teilnehmer trauen, ihr Verhalten auszudrücken, daher schlagen wir vor, dass der/die Workshopleiter\*n Beispiele aus seiner/ihrer Erfahrung erzählt, wenn es nötig ist, um das Eis zu brechen oder das Spiel zu spielen.

**Einheit 2**

**Dauer:** 60 min.

**Ziele der Einheit:**

- das Bewusstsein für die Auswirkungen von Fast Fashion erhöhen
- das Bewusstsein für die Auswirkungen von Umweltverschmutzung erhöhen
- Widerlegung der Auffassung, dass „nachhaltige Kleidung“ alt, nicht farbenfroh oder nicht modisch ist
- Kritisches Denken, Empathie und Beobachtungsgabe fördern

**Material:** Bilderdateien und Link zur Menti Website (Anhang 1), Mobiltelefone (jede/r Teilnehmer\*in nutzt sein/ihr eigenes Handy)

**Die Macht der Bilder**

*Vorbereitung:*

Die Teilnehmenden sind online und brauchen ihr Handy während der Aktivität. Bevor die Aktivität startet, muss die Workshopleitung das Poll.Ev oder ein ähnliches Tool als online Wordcloud mit den Bildern, die

unter diesem [Link](#) zu finden sind, vorbereiten. Die Workshopleitung schickt den Teilnehmenden den Link zu Poll.Ev oder dem anderen ausgewählten Tool, wenn sie sich damit verbinden sollten.

*Anleitung:*

Der/die Workshopleiter\*in zeigt den Teilnehmenden über den geteilten Bildschirm eine Reihe von Bildern. Für jedes Bild haben alle ein paar Minuten Zeit, um einzeln in das Poll.Ev oder ein ähnliches Tool die ersten Dinge/Eindrücke/Gedanken einzutragen, die ihnen beim Betrachten der Bilder in den Sinn kommen. Sobald alle Teilnehmer\*innen geantwortet haben, geht der/die Workshopleiter\*in nach jedem Bild kurz die Ergebnisse von Poll.Ev oder einem ähnlichen Tool durch und regt einen kurzen Austausch an.

Nach der Besprechung aller Bilder zeigt der/die Workshopleiter\*in die Bilder noch einmal, eins nach dem anderen, beginnend mit dem allerersten, aber dieses Mal zeigt er/die Workshopleiter\*in auch, was wir nicht direkt auf den Bildern sehen (eine Art "Hinter den Kulissen"; d.h. das erste Bild kann ein schickes T-Shirt sein und das zweite Bild die nicht nachhaltige Produktionskette dahinter) und leitet die Teilnehmenden mit Reflexionsfragen nach jedem Bild an, um an ihrem Spürsinn, ihrer Empathie, ihren Wahrnehmungen, ihrem Wissen und kritischem Denken zu arbeiten.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Die Nachbesprechung findet in der zweiten Phase der Aktivität statt, wenn die Teilnehmenden die Bilder durchgehen. Am Ende kann der/die Workshopleiter\*in eventuell noch einige andere Fragen stellen, um ihre Empfindungen zu verstehen und um zu überprüfen, ob sie dies „hinter den Kulissen“ oder „als Gegenstück“ erwartet haben, ob sie jemals über diese anderen Aspekte der Nachhaltigkeit oder der Bekleidungsproduktion nachgedacht oder reflektiert haben usw.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Prüfen und unterstützen Sie die Teilnehmer\*innen bei der Anmeldung und der Verwendung von Poll.Ev oder eines ähnlichen Tools;
- Wenn es Probleme bei der Verwendung von Poll.Ev oder einem ähnlichen Tool gibt, können Sie die Aktivität anpassen und die [hier](#) verfügbare vollständige Präsentation verwenden.
- Im Anhang 1 finden Sie einige interessante Vorschläge, um die Reflexion über die Bilder anzuregen.

**Abschlusseinheit**

**Dauer:** 20 min.

**Ziele der Einheit:**

- Wissen, Ideen und Empfindungen systematisieren
- Förderung und Ermutigung zur Informationssammlung und Recherche
- Fähigkeiten zur Analyse und zum kritischen Denken fördern

**Material:** nichts Bestimmtes

### **Kontaktiere deinen Influencer!**

Die Teilnehmer\*innen werden darum gebeten, über Influencer\*innen (nicht unbedingt Mode-Influencer\*innen) nachzudenken, denen sie folgen, einige lokale oder erreichbare Influencer\*innen herauszufinden, die sie kennen (oder eine/n neue/n Influencer\*in, der für sie interessant sein könnte), aber auch nicht so leicht erreichbare Influencer\*innen. Sie sollen ihnen alle dieselben Fragen der Selbsteinschätzung stellen, die sie zu Beginn des Tages selbst beantwortet haben (Startsession), ihre Antworten auf irgendeine Weise aufzeichnen, wenn sie antworten, und diese Antworten an Tag 2 mitbringen. Es steht ihnen frei, auch andere Fragen zu stellen, die mit dem Thema nachhaltige Mode zu tun haben, wenn sie wollen. Falls sie keine/n Influencer\*in erreichen können, sollten sie die Fragen an mindestens zwei Personen aus ihrem Bekannten- und Verwandten-/Freundeskreis stellen.

### **Festigung Wissen & Nachbesprechung**

#### *Vorbereitung:*

2 Online-Whiteboards werden vorbereitet: Auf einem gibt es zwei Bereiche, die 'Emotionen' und 'Wissen' genannt werden, das andere Whiteboard erhält den Titel 'Was möchte ich in meinem Leben verändern, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben?'.

#### *Anleitung:*

Die Teilnehmer\*innen und der/die Workshopleiter\*in diskutieren im Plenum die wichtigsten Erkenntnisse und die wichtigsten Inputs, die sie an diesem Tag gewonnen haben. Das Ganze erfolgt mit Leitfragen, die vom/von der Workshopleiter\*in gestellt werden, wie z. B. „Denkt ihr, dass ihr etwas Neues gelernt habt?“ „Gibt es etwas, das ihr nicht erwartet habt zu sehen/zu entdecken?“ „Was war das Interessanteste oder Überraschendste?“

Anschließend werden die Teilnehmenden gebeten, auf Post-its auf dem Whiteboard 1 die Emotionen aufzuschreiben, die sie empfunden haben, sowie interessante Inputs und Erkenntnisse, die sie als wertvoll erachten. Auf Whiteboard 2 soll festgehalten werden, was sie an ihren Verhaltensweisen ändern möchten, basierend auf dem neuen Wissen, das sie am ersten Tag des Workshops erworben haben.

Am Ende des Tages erhalten die Teilnehmer\*innen den Link zur [Lernplattform MILES](#), über die sie ihr Wissen zum Thema nachhaltige Mode evaluieren und vertiefen können.

## TAG 2

### (Rahmenbedingungen und Inspiration)

#### Starter/Icebreaker

**Dauer:** 15 min.

**Ziele der Einheit:**

- einen Teil des Inhalts aus dem vorangegangenen Aktivitätstag abrufen
- Reflexion und kritisches Denken fördern
- Kenntnisse über die Kleidung, die täglich getragen wird, erweitern
- Vorbereitung der Kommunikations- und Empathiekanäle für den nächsten Teil

**Material:** ein interaktives Whiteboard, das eine Weltkarte als Hintergrund hat (siehe Beispiel in Anhang 2)

#### **Woher kommt meine Kleidung?**

*Vorbereitung:*

Erstellung eines interaktiven Whiteboards mit Weltkarte als Hintergrundbild. Auf der linken Seite wird der Satz ‚Ich weiß es nicht‘ angezeigt, während auf der rechten Seite eine Legende mit 4 verschiedenfarbigen Post-its, die jeweils eines der Wörter: T-Shirt/Top; Hose/Rock; Unterwäsche; Socken; enthalten, ist.

*Anleitung:*

Die Workshopleitung bittet zuerst die Teilnehmenden, darüber nachzudenken, woher ihre Kleidung kommt und wo genau sie produziert wurde. Dann werden sie in 4 verschiedenen Runden gebeten, zu checken, wo ihre Oberteile (wie Shirts, Tops, ...), Unterteile (wie Röcke, Jeans, Socken, Unterwäsche etc.) produziert wurden. In jeder Runde müssen sie:

- das Etikett des Kleidungsstücks, das die Workshopleitung genannt hat, überprüfen
- ein farbiges Post-it erstellen (laut der Legende zur Nutzung der Farben) mit ihrem Namen darin
- es auf der Weltkarte am Whiteboard auf dem Herstellungsland, das am Etikett steht, platzieren

Wenn jemand das Herstellungsland nicht weiß, muss er/sie das Post-it für dieses Kleidungsstück neben dem Satz ‚Ich weiß es nicht‘ platzieren.

**Nachbesprechung/Diskussion:**

Es könnte sinnvoll sein, die Teilnehmer\*innen am Ende zum Nachdenken darüber anzuregen, wie viele von ihnen nicht gewusst haben, wo ihre Kleidung produziert wurde und ob sie es gerne wissen würden, da sie z.B. bei Lebensmitteln, die sie essen, oder Wasser, das sie trinken, wahrscheinlich auch darüber nachdenken. Des Weiteren wäre es sinnvoll sie zu fragen, warum sie es gerne wissen würden.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es ist sinnvoll, eine Art Legende zu haben, die für alle sichtbar ist, um die Farbe der Post-its und damit des entsprechenden Kleidungsstücks leicht zuzuordnen;
- Für eine noch größere Aussagekräftigkeit könnte es sinnvoll sein, eine Linie vom Herstellungsland zum Land oder den Wohnregionen zu zeichnen, um die Entfernungen zwischen "Produktion" und "Konsum" noch deutlicher zu machen;
- Es könnte interessant sein, die Teilnehmenden zu bitten, den Namen der Marke jedes ihrer Kleidungsstücke auf das Post-it zu schreiben, um Ähnlichkeiten und Unterschiede hinsichtlich der Distanz zu zeigen.

**Einheit 1**

**Dauer:** 1h

**Ziele der Einheit:**

- kritisches Denken fördern und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit weiterentwickeln und verbessern
- Selbstanalysefähigkeit fördern und verbessern
- Entwicklung von Selbstbewusstsein über die eigene Rolle und die eigene Wahrnehmung der Einflussfaktoren
- Steigerung des Bewusstseins für die Möglichkeiten nachhaltiger Kleidung

**Material:** Antworten, die die Teilnehmenden von den Influencer\*innen erhalten haben, die sie kontaktiert haben

**Veränderung der Denkweise durch Testimonials**
**Vorbereitung:**

Es muss nichts Bestimmtes vorbereitet werden. Wenn es Schwierigkeiten gibt, ein Testimonial zu finden, schauen Sie zu den ‚Tipps für den/die Workshopleiter\*in‘ am Ende dieser Einheit, um Alternativen aufgezeigt zu bekommen.

*Anleitung:*

Während dieser Aktivität interagiert ein/e junge/r Influencer\*in/Testimonial mit der Gruppe junger Menschen, er/sie erläutert seine/ihre Erfahrungen mit nachhaltigen Verhaltensweisen, die Möglichkeiten hinter dem bewussten Handeln und bewussten Entscheidungen im alltäglichen Leben. Die Jugendlichen können die Fragen zur Selbsteinschätzung (Tag 1 - zweiter Teil der Einstiegssitzung) oder andere Fragen stellen, die sie möchten. Sie sollten sich frei fühlen, Meinungen, Ideen, Zweifel und alles, was ihnen zum Thema Nachhaltigkeit und insbesondere Nachhaltigkeit in der Kleidung einfällt, auszutauschen.

**Influencer- Zeit!**

*Vorbereitung:*

Vorbereitung der Antworten von den Influencer\*innen oder Bekannten, Freund\*innen oder Familienmitgliedern

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden werden gebeten, die Antworten der von ihrem/ihrer kontaktierten Influencer\*in, Freunden, Familienmitglieder und Bekannten zu berichten. Die Diskussion könnte damit beginnen, dass die Antworten auf die einzelnen Fragen der Selbsteinschätzung analysiert werden und im gegebenen Fall darüber gesprochen wird, was die Influencer\*innen geäußert haben könnten. Der/die Workshopleiter\*in sollte einen Austausch und eine Diskussion ermöglichen und kann Fragen stellen, um die Teilnehmer\*innen zum Nachdenken anzuregen und ihre eigene Wahrnehmung und ihre eigene Meinung zu den gesammelten Stellungnahmen zu finden.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/die Workshopleiter\*in könnte eine Nachbesprechung machen, die für beide Aktivitäten funktional ist, indem er die Teilnehmenden fragt, ob sie eine solche Antwort von der/dem Influencer\*in/Testimonial erwartet haben. Es ist wichtig, nicht zu urteilen und keinen Input zu geben, was richtig oder falsch ist, sondern die Teilnehmer\*innen zu fragen, was sie über eine Aussage oder eine gegebene Antwort denken, ob sie zustimmen oder nicht und warum, ob sie eine andere Antwort oder Position erwartet haben, ob das, was von ihrem Influencer/ihrer Influencerin oder dem Testimonial erklärt wurde, mit ihren Gedanken oder ihrer Meinung übereinstimmt oder nicht. In dieser Phase ist es also wichtig, ihr kritisches Denken, ihre Reflexions- und ihre Analysefähigkeiten zu trainieren.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es ist wichtig, im Voraus zu wissen, ob die Teilnehmenden eine Antwort von den Influencer\*innen, die sie kontaktiert haben, erhalten haben, um die Zeitdauer der Aktivität "Veränderung der Denkweise durch Testimonials" entsprechend zu planen;
- Für die Aktivität „Veränderung der Denkweise durch Testimonials“ kann der/die Workshopleiter\*in ein eigenes Testimonial finden oder das aufgezeichnete Video verwenden, das auf der Wear(e)able Website Toolbox (mit englischen Untertiteln) zu finden ist <https://www.weareable-fashion.eu/de/resource-toolbox-de/>
- Bei der Aktivität „Influencer-Zeit“ ist es wichtig, nicht zu urteilen und keine Hinweise zu geben, was richtig oder falsch ist, sondern die Teilnehmer\*innen nach ihren Meinungen zu fragen. Hier ist es wichtig, ihr kritisches Denken, ihre Reflexion und ihre analytischen Fähigkeiten anzuregen. Sie sollten „ihren Weg“ selbst finden;
- Nach dieser Aktivität und vor der nächsten könnte es sinnvoll sein, den Teilnehmenden eine kleine Pause zu gönnen.

### Pause/Icebreaker

**Dauer:** 30 min.

**Ziele der Einheit:**

- Teambuilding fördern
- das Bewusstsein über den Wert, den wir der Kleidung zuschreiben, erhöhen
- Bewusstsein für den engen Zusammenhang zwischen Kleidung und Kultur/Sozialstatus/Selbstdarstellung etc. schaffen

**Material:** jede/r Teilnehmer\*in sollte ein zweites Gerät (Handy, Tablet) zur Verfügung haben, [Kahoot](#) Fragebogen mit Zitaten, Sprüchen und Sprichwörtern mit den Namen von Kleidungsstücken

#### Kleidungsstücke bei mir

##### *Vorbereitung:*

Die Workshopleitung sollte das Kahoot Spiel fertig vorbereitet haben.

##### *Anleitung:*

Die Teilnehmenden sollen den Link eingeben und das Kahoot spielen.

##### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Während die Workshopleitung die Antworten der Teilnehmenden durchschaut, kann er/sie sie fragen, ob sie die Sprichwörter kennen, ob sie sie nutzen oder schon genutzt haben oder ob sie die Geschichten dahinter kennen.

### Tipps für den/die Workshopleiter\*in:

- Sie könnten sich für den/die Gewinner\*in einen Preis überlegen.

## Einheit 2

**Dauer:** 75 min. (45 min für das Spiel + ca. 30 min. für die Nachbesprechung)

### Ziele der Einheit:

- Bewusstsein für den Fast-Fashion-Effekt steigern
- Bewusstmachung der umweltbelastenden Wirkung
- Bewusstseinsbildung über die Produktions- und Wirtschaftsdynamik von Fast Fashion
- Steigerung des Bewusstseins für die Rolle der Käufer
- Steigerung des Bewusstseins über die Wichtigkeit, sich vor dem Kauf zu informieren
- Förderung von kritischem Denken, Empathie und Beobachtungsgabe

**Material:** Datei mit den Profilrollen für das Spiel (Anhang 2) und Vorlagen für den/die Beobachter\*in und Altroconsumatore Association

### Der richtige Preis

#### Vorbereitung:

Die Workshopleitung hat alle Dokumente so weit fertig, dass sie den Teilnehmenden per Privatchat/Mail/Nachricht geschickt werden können. Er/sie sollte auch bereits wissen, wer welche Rolle bekommt.

#### Anleitung:

Bei dieser Aktivität handelt es sich um ein Rollenspiel, bei dem jede\*r Teilnehmer\*in eine bestimmte Rolle/ein persönliches Profil hat und entsprechend handeln muss. Das Spielziel für alle ist es, den Preis für ein Kleidungsstück zu bestimmen und sich auf einen gemeinsamen Preis zu einigen.

Es gibt Konsument\*innen, Produzent\*innen, Influencer\*innen, NGOs, einen Verbraucherverband und Beobachter\*innen. Der Rahmen, in dem sich das Spiel bewegt, ist der folgende:

„Altroconsumatore“, der nationale Handelsverband für Verbraucher, ist sensibel für Ethik im Produktionszyklus von Verbrauchsgütern und hat letzten Monat ein Round-Table Gespräch einberufen, um den wirtschaftlich besten Wert/Preis einiger Kleidungsstücke zu definieren, ein Preis, der zwischen einem Minimum von 10 € und einem Maximum von 100€ liegen sollte.

Der heutige Diskussionsgegenstand ist ein T-Shirt, lässig und farbenfroh, hergestellt aus verschiedenen Materialien (sowohl aus natürlichen als auch aus synthetischen). Alle Gäste, die von der „Altoconsumatore“ Vereinigung zur Diskussionsrunde eingeladen wurden, werden gebeten, zu diskutieren und einen Wert/Preis für das T-Shirt zu finden, **„auf den sich alle einigen“**.

Nach dieser Einführung haben die Teilnehmer\*innen 10 Minuten Zeit, das ihnen zugewiesene Profil durchzulesen und den/die Workshopleiter\*in um erforderliche Erläuterungen und Anregungen zu bitten, um richtig zu handeln und vorliegende Unklarheiten zu beseitigen.

Anhand der Anzahl der Teilnehmenden sollte die Rollenverteilung wie folgt aussehen:

5 P. (Personen) > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 1 Konsument, 1 Beobachter\*in

6 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 1 Beobachter\*in

7 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsumenten\*innen, 2 Beobachter\*innen

8 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 2 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in

9 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 3 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in

10 P. > 1 Vereinsvertreter\*in, 2 Produzent\*innen, 2 Konsument\*innen, 3 Beobachter\*innen, 1 Influencer\*in,  
1 NGO

Die Rolle des Beobachters/der Beobachterin ist wichtig, da sie für die Nachbesprechung wesentlich sein wird. Konkret muss er/sie Folgendes beobachten und aufzeichnen, beginnend mit dem Wichtigsten und endend mit dem Unwichtigsten:

- Machtverhältnisse zwischen den verschiedenen Akteuren und die unterschiedlichen Rollen
- Argumente, die von den Teilnehmer\*innen während der Diskussionsrunde verwendet wurden, im Hinblick auf die ökologische, gesellschaftliche und wirtschaftliche Nachhaltigkeit
- Hauptargumente, die von den Teilnehmer\*innen vorgebracht wurden, um ihre Position zum vorgeschlagenen Preis zu begründen, sowie Klarheit und/oder Transparenz in ihren Aussagen
- wechselnde Ansichten und Meinungen im Laufe der Diskussionsrunde
- emotionale Aspekte, die zur Unterstützung und Förderung der eigenen Position zum vorgeschlagenen Preis vorgebracht wurden

Aus diesem Grund müssen sie vor Spielbeginn eine "persönliche Vorbesprechung" mit dem/der Workshopleiter\*in durchführen, um im Voraus zu wissen, wem welches Profil zugewiesen wurde und um eine Vorlage für Notizen erstellen zu können (siehe Beispiel in Anhang 2).

Die Aufgabe des Vereins "Altroconsumatore" ist es, die Diskussionsrunde zu leiten (und als eine Art Moderator zu agieren), ohne die Diskussion selbst zu beeinflussen, er/sie gibt das Wort an diejenigen, die noch nicht gesprochen haben, oder lädt andere ein, zu sprechen. Seine/ihre Rolle ist es auch, die Zeit des Spiels zu managen, indem er/sie mindestens einmal nach der Hälfte der Zeit (mindestens ca. 15 Minuten nach dem Beginn der Diskussionsrunde) und 5 Minuten vor dem Ende der Diskussionsrunde daran erinnert. Er/sie hat auch die Aufgabe, die Preisvorschläge und Änderungen der Gäste in einem Protokoll (siehe Beispiel in Anhang 2) festzuhalten und die endgültige Entscheidung über den Preis des T-Shirts niederzuschreiben, sobald eine Einigung unter den Teilnehmenden erzielt wurde. Wird keine Einigung erzielt, bleibt das Feld leer. Die Influencer\*innen müssen sich nicht auf einen Preis einigen, sondern nach der Diskussion das Unternehmen auswählen, das sie unterstützen wollen.

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Die Nachbesprechung basiert auf den Erkenntnissen und Aufzeichnungen des Beobachters/der Beobachterin. Nach ein paar allgemeinen Fragen des/der Workshopleiter\*in an alle Teilnehmer\*innen wie "Wie war es?" „Habt ihr euch in eurer Rolle wohl gefühlt oder nicht?“ „Habt ihr verschiedene Stimmungen empfunden?“ usw., fängt er/sie an, den/die Beobachter\*in nach Informationen zu den gegebenen Beobachtungselementen zu fragen und eröffnet eine Diskussion unter den Teilnehmenden. Dabei wird festgestellt, ob es Übereinstimmungen und Begründungen über die Art und Weise des Gesprächsverlaufs oder den Grund für eine bestimmte Stimmung oder Antwort oder Position usw. gibt.

#### **Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Es ist wichtig, sicherzustellen, dass die Teilnehmer\*innen ihr gegenseitiges Profil nicht kennen
- Die Teilnehmer\*innen müssen sich anhand ihres Profils gut vorbereiten und es könnte für den/die Workshopleiter\*in sinnvoll sein, bestimmten Teilnehmer\*innen anhand ihrer Persönlichkeit und Eigenschaften bestimmte Rollen zuzuweisen;
- Je nach Anzahl der Beobachter\*innen können die zu beobachtenden Elemente aufgeteilt werden, damit man sich auf diese besser konzentrieren kann. Wenn es nur eine/n Beobachter\*in gibt, kann er/sie sich einfach auf die ersten 1-3 Elemente konzentrieren;
- Bei mehr als 10 Teilnehmenden kann der/die Workshopleiter\*in kleinere Gruppen bilden oder es kann von Interesse sein, die Anzahl für einige Rollen zu erhöhen, z.B. um ein anderes Herstellerprofil, eine/n andere/n Einkäufer\*in oder Beobachter\*in;

- Diese Aktivität sollte wirklich anregend sein, daher kann die Nachbesprechung länger dauern oder sie muss sorgsam gesteuert werden, um im verfügbaren Zeitrahmen zu bleiben.

### Abschlusseinheit

**Dauer:** 20 min.

**Ziele der Einheit:**

- Wissen, Ideen und Emotionen systematisieren
- Nutzung der Online-Lernplattform MILES fördern und motivieren
- die Auffassung widerlegen, dass Nachhaltigkeit und Innovation nicht zusammenpassen
- die Vorstellung entkräften, dass Fast-Fashion-Effekte etwas weit von uns Entferntes sind

**Material:** Cardboard, Anleitungen für den Bau des Viewers, Videolink

**Ein Überraschungssackerl für zu Hause**

Jede/r Teilnehmer\*in erhält eine gut verschlossene Überraschungstüte, die er/sie zu Hause öffnen kann und die alle Materialien enthält, die er/sie benötigt, um einen VR-Viewer zu bauen, wie z.B. Google Cardboard (siehe Anhang 2). Im Sackerl befinden sich Anleitungen zum Zusammenbau der Teile und der Link zum VR-Video, das die Teilnehmenden mit ihren Mobiltelefonen anschauen können. Es bezieht sich alles auf das Thema Umweltschutz, indem sich die Jugendlichen auf die Werte und schönen Aspekte der Umwelt konzentrieren und diese erleben können oder auf Probleme, wie die Verschmutzung der Meere und Flüsse u.a. durch Mikroplastik, aufmerksam gemacht werden. Sie werden also gebeten, das Überraschungssackerl zu Hause zu öffnen, den VR-Viewer gemäß der Anleitung zusammenzubauen und die zugewiesenen Videos anzusehen.

Wenn es nicht möglich ist, den Teilnehmenden das Überraschungssackerl zukommen zu lassen, könnten Sie sie wissen lassen, dass sie ihren eigenen VR-Viewer bauen können oder ihnen den Link zu den Videos, die mit dem Viewer angesehen werden sollten, auf andere Weise zukommen lassen.

**Festigung Wissen & Nachbesprechung**

*Vorbereitung:*

2 Online-Whiteboards werden vorbereitet (dieselben wie an Tag 1): auf einem befinden sich die Bereiche 'Emotionen' und 'Wissen', auf dem anderen die Frage 'Was möchte ich in meinem Leben ändern, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben?'.

**Anleitung:**

Die Teilnehmenden und der/die Workshopleiter\*in besprechen die wichtigsten Erkenntnisse und die wichtigsten Impulse, die sie an diesem Tag gewonnen haben. Das Ganze geschieht anhand allgemeiner Fragen, die vom/von der Workshopleiter\*in gestellt werden, wie z. B. „Denkt ihr, dass ihr etwas Neues gelernt habt?“ „Gibt es etwas, das ihr nicht erwartet habt zu sehen/zu entdecken?“ „Was war das Interessanteste oder Überraschendste?“

Danach werden die Teilnehmer\*innen gebeten, wie in der Abschlussrunde von Tag 1, auf Whiteboard 1 festzuhalten, welche Emotionen sie empfunden haben und welche interessanten Informationen und Erkenntnisse sie glauben daraus gewinnen zu können. Und auf Poster 2 sollen sie notieren, was sie an ihren Verhaltensweisen ändern möchten, basierend auf dem neuen Wissen, das sie am zweiten Tag des Workshops erworben haben.

### TAG 3

#### (Inspiration zum Handeln geben)

##### Start/Icebreaker

**Dauer:** 20 min.

**Ziele der Einheit:**

- kreatives Denken fördern
- Problemlösungsfähigkeit weiterentwickeln
- Kommunikationsfähigkeit weiterentwickeln

**Material:** die Teilnehmenden brauchen Papier und Buntstifte

**Der kreative Maler**

*Vorbereitung:*

In den kleineren Gruppen in Breakout Rooms muss jedes Team eine\*n auswählen, der/die 'Picasso' ist und die anderen werden die 'Kunstlehrenden' sein. Der Picasso geht zurück in den Hauptraum und ist die Person, die Papier und Buntstifte braucht. Die Kunstlehrer\*innen bleiben im Breakout Room (sie werden später in den Hauptraum zurückkehren, um Picasso zu unterrichten). Die Aufgabe der Kunstlehrer\*innen ist es, ihren Picasso anzuleiten, dass er/sie ein Bild malt, das nur die Lehrenden gesehen haben. Diese werden das Bild aber nur kurz während ihrer Vorbereitungszeit sehen.

**Anleitung:**

Runde 1: Nur ein/e Kunstlehrer\*in darf zurück in den Hauptraum kommen um seinen/ihren Picasso anzuleiten, **3 Minuten – non-verbal**

Runde 2: Picasso darf in den Raum der Lehrenden gehen, aber nur Ja- oder Nein-Fragen stellen. Die Lehrenden dürfen also nur mit Ja oder Nein antworten, **3 Minuten**

Runde 3: Ein/e andere/r Kunstlehrende\*r darf in den Hauptraum kommen, um den Picasso anzuleiten, **3 Minuten – nur durch das Zeigen von Bildern – der Ton von allen wird ausgeschalten**

Runde 4: Ein/e andere/r Lehrende\*r darf in den Hauptraum zurückkommen, um Picasso anzuleiten, **3 Minuten – verbale Kommunikation und Chatoption, aber Kamera ausschalten**

Schließlich zeigt Picasso seine Zeichnungen.

**Nachbesprechung/Diskussion:**

Diese Übung zeigt, wie unterschiedliche Kommunikationswege zu verschiedenen Ergebnissen führen können. Die Nachbesprechung soll den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, darüber nachzudenken, wie die Kommunikation während des Spiels gelaufen ist und was sie daraus gelernt haben.

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Machen Sie Gruppen mit mindestens 3-4 Personen.
- Zeigen Sie die Bilder den Kunstlehrenden nur 20 Sekunden, sodass sie auch ihr Gedächtnis trainieren können.

**Einheit 1**

**Dauer:** 45min

**Ziele der Einheit:**

- kritisches Denken fördern und verbessern
- Kommunikationsfähigkeit ausbauen und verbessern
- Problemlösungsfähigkeit weiterentwickeln
- kreatives Denken fördern und verbessern

**Material:** Vorbereitetes Online-Glücksrad mit verschiedenen Wörtern

**Shhhh...art attack!**
**Vorbereitung:**

Der/Die Workshopleiter\*in hat das Online-Glücksrad mit verschiedenen Wörtern vorbereitet und geöffnet und teilt den Bildschirm.

*Anleitung:*

Die Teilnehmenden werden gebeten, eine Geschichte zu erfinden, die auf den vom Online-Glücksrad angezeigten Wörtern basiert. Jeder sollte sich frei fühlen, kleine oder große Teile der Geschichte hinzuzufügen, die zusammen mit den Parts der anderen Teilnehmer\*innen eine schöne Geschichte ergeben sollen. Es ist wichtig, dass jede/r Teilnehmer\*in in seinem Teil der Geschichte das vom Rad aufgegriffene Wort einbaut. Wenn die Geschichte früher zu Ende ist, kann eine weitere Geschichte erstellt werden.

*Nachbesprechung/Diskussion:*

Der/Die Workshopleiter\*in kann Fragen stellen wie "Wie war es?" „Wie ist es gelaufen?“ „War es schwierig?“ „Seid ihr mit eurer Geschichte zufrieden?“ „Hättet ihr euch ein anderes Ende gewünscht?“ „Welcher Titel könnte eurer Meinung nach zu eurer Geschichte passen?“

**Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Eine Option ist es, nach jeder Geschichte Nachbesprechungsfragen zu stellen, falls mehr als eine erstellt wird.
- Wenn etwas Zeit zur Verfügung steht, werden die Teilnehmenden gebeten, ein Bild zu finden, das die Geschichte darstellt.
- Nach dieser Einheit und vor Beginn von Einheit 2 kann es sinnvoll sein, den Teilnehmenden eine kleine Pause zu gönnen.

**Einheit 2**

**Dauer:** 120 min. (20min. Phase 1, 100min. Phase 2)

**Ziele der Einheit:**

- kreative Denkfähigkeiten fördern
- Problemlösungsfähigkeit weiterentwickeln
- Projektionsfähigkeit weiterentwickeln
- Entwicklung von Eigeninitiative und Unternehmertum
- Entwicklung von Gemeinschaftssinn und aktiver Bürgerschaft
- Empathie und Verantwortungsbewusstsein fördern

**Material:** Dateien der Projektvorlage, ein neues Online-Whiteboard für „Ideen“, und das Whiteboard, das während der Abschlussitzung von Tag 1 und Tag 2 in der Aktivität „Festigung Wissen“ gefüllt wurde, Bleistift und Papier für die Teilnehmer\*innen, falls erforderlich

**Wie man...Veränderung anzieht.***Vorbereitung:*

Der/Die Workshopleiter\*in teilt den Bildschirm mit den Whiteboards, die während der Abschlusssitzung von Tag 1 und Tag 2 in der Aktivität „Festigung Wissen “ befüllt wurden, und hält den Link zu einem neuen Whiteboard für „Ideen“ bereit.

Phase 1

Die Teilnehmenden haben 5 Minuten Zeit, um sich individuell all die Dinge anzusehen, die sich herausgestellt haben und auf das „Festigung Wissen“-Whiteboard von Tag 1 und Tag 2 geschrieben wurden. Dann haben sie weitere 10 Minuten Zeit, um sich nur den Teil des Posters anzusehen, der sich auf die Frage "Was möchte ich ändern, um in einer nachhaltigeren Welt zu leben?" bezieht. Wenn sie möchten, können sie etwas anderes hinzufügen, einige andere Dinge, Situationen, die sie ändern würden. Aber sie werden auch gebeten, zu reflektieren und zu versuchen, sich zu merken, was der Ursprung der Dinge ist/war, die sie ändern wollen.

Danach kommt eine wichtige Phase, in der sie gebeten werden, auf einem neuen Whiteboard mit Post-Its alle Ideen aufzuschreiben, die ihnen in den Sinn kommen, um diese Veränderung zu erreichen, einen Schritt vorwärts zu machen und auf diese Veränderung zuzugehen. Sie sollen sich frei fühlen, alles Praktische, Theoretische, Verrückte und wirklich konkrete Aktionen aufzuschreiben, alles, was schnell und machbar ist aber auch alles was unmöglich erscheint. In dieser Phase ist die Rolle des/der Workshopleiter\*in wichtig, um sie während des Brainstormings mit motivierenden Aussagen zu inspirieren, indem er/sie die Teilnehmenden ermutigt, mit ihrer Kreativität zu spielen. Sie sollten dazu angeregt werden, über ihre Ideen nachzudenken, indem sie eine Aussage mit „Was wäre, wenn....“ beginnen.

Phase 2

Wenn das Brainstorming beendet ist, bittet der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmenden, sich alle Ideen, die auf die Post-its geschrieben wurden, anzuschauen, dann bittet er/sie sie, eine Idee auszuwählen (irgendeine Idee, kann auch die einer anderen Person sein) und sie laut vorzulesen. Nun werden sie gebeten, die von ihnen gewählte Idee weiterzuentwickeln, sie können einzeln oder in Gruppen arbeiten. Wenn jemand nicht alleine arbeiten möchte, kann er/sie sich jemand anderem oder einer anderen Gruppe anschließen oder jemanden bitten, ihn/sie zu unterstützen. Es ist wichtig, dass am Ende insgesamt mindestens 2 oder 3 Ideen entwickelt worden sind.

Der/Die Workshopleiter\*in schickt nun den Teilnehmern\*innen die Ideen-Entwicklungsvorlage (siehe Anhang 3), die sie als Leitfaden für die Weiterentwicklung ihrer Idee und die Umsetzung in ein Projekt

verwenden sollen, und klärt, wenn nötig, Zweifel, und teilt sie dann in getrennte Besprechungsräume (Breakout-Rooms) auf. Während der Entwicklungsphase wechselt der/die Workshopleiter\*in in die Räume, um die Startphase zu begleiten und den Entwicklungsprozess zu unterstützen. Dann, zur Halbzeit, werden die Gruppen zurück in den Hauptbesprechungsraum geholt, sodass sie ihren Entwicklungsprozess für eine Weile unterbrechen, um im Plenum zu erklären, woran sie arbeiten und um Vorschläge, Feedback und Ideen von allen anderen Teilnehmer\*innen zu sammeln. Nach diesem Austausch können sie in einem separaten Besprechungsraum wieder mit ihren Projekten weitermachen.

Um den Entwicklungsprozess zu unterstützen, werden sie angeregt, andere digitale Tools zu verwenden, die helfen können, die Idee zu visualisieren oder grafisch zu erklären. Sie können z. B. kostenlose Tools wie „Canva“ oder ein einfaches Malprogramm usw. verwenden.

Der/Die Workshopleiter\*in steht zur Verfügung, um den Teilnehmenden zu helfen, Unterstützung zu geben, Input zu geben, wenn jemand in Schwierigkeiten ist oder zu sein scheint usw.. 10 Minuten vor dem Ende gibt er/sie bei Bedarf Hinweise auf die verbleibende Zeit. Danach werden die Ideen im Plenum vorgestellt.

#### *Nachbesprechung/Diskussion:*

Nach der Projektpräsentation stellt der/die Workshopleiter\*in Motivations- und Reflexionsfragen wie „Wie habt ihr euch bei der Entwicklung der Idee gefühlt?“ „Wie/In welcher Form würdet ihr beabsichtigen, sie an eure Freund\*innen und Kolleg\*innen weiterzugeben?“ „Denkt ihr, dass es wichtig ist, dass eure Idee in Bezug auf Nachhaltigkeit, wie andere Ideen auch, umgesetzt wird?“ „Glaubt ihr, dass eure potenzielle Rolle als Multiplikator andere Menschen erreichen und motivieren kann, nachhaltiger zu agieren?“ usw..

#### **Tipps für den/die Workshopleiter\*in:**

- Während der Ideen-Brainstorming-Phase wäre es nett, einen passenden musikalischen Hintergrund zu haben;
- Während des Ideen-Brainstormings sollte der/die Workshopleiter\*in darauf vorbereitet sein, mit gezielten Fragen die Kreativität der Teilnehmer\*innen auf höchstem Niveau zu fördern.

#### **Abschlusseinheit**

**Dauer:** 20 min.

#### **Ziele der Einheit:**

- Wissen, Ideen und Emotionen systematisieren
- Förderung und Unterstützung der Teilnehmer\*innen in der aktiven Teilnahme und Motivation, Peer Guide zu werden
- Fähigkeiten zur Selbsteinschätzung und Selbstevaluation entwickeln

**Material:** „Festigung Wissen“- Whiteboard von Tag 1 und 2 und „Erwartungen“- Whiteboard von Tag 1

### **Finale Nachbesprechung and Evaluation**

Der/Die Workshopleiter\*in teilt den Bildschirm mit dem „Festigung Wissen“- Whiteboard und bittet die Teilnehmer\*innen, diese anzuschauen und über die Aktivitäten nachzudenken, die während der drei Tage durchgeführt wurden, wodurch sie sich besser an die Aktivitäten erinnern können und dazu angeregt werden, sich an einige interessante Momente zu erinnern. Wer möchte, kann seine/ihre Meinung über die gesamte Erfahrung äußern, kann Feedback zu den Aktivitäten, der Workshopleitung usw. geben. Der/Die Workshopleiter\*in kann auch Raum für Fragen und Zweifel geben.

Dann bittet der/die Workshopleiter\*in die Teilnehmenden, sich die Post-its ihrer Erwartungen auf dem Whiteboard anzusehen, das an Tag 1 in der Startsituation verwendet wurde. Nun werden die Teilnehmenden gebeten, die Erwartungen, die erfüllt wurden, in einen separaten Bereich des Whiteboards zu verschieben, der speziell für die "erfüllte Erwartung" vorgesehen ist. Schließlich werden die Teilnehmenden auch gebeten, darüber nachzudenken, ob sie etwas dazu gewonnen haben, woran sie nicht gedacht oder was sie nicht erwartet haben, dies auf neue Post-its zu schreiben und im Bereich des Whiteboards der „Erfüllten Erwartungen“ zu platzieren.

Eine kurze Diskussion über die Erwartungen und einige abschließende Überlegungen können als Abschluss des gesamten Workshops erfolgen.

## 2 Weitere Warm-Up Spiele und Icebreaker für online und offline

### Die Geschichte meines Namens

Diese Aktivität kann mit der gesamten Gruppe oder virtuell in paarweisen Breakout-Räumen durchgeführt werden. Die Teilnehmenden werden gebeten, etwas über die Geschichte ihres Namens zu erzählen - warum sie so genannt wurden, wie sie heißen. Die Antworten können von einfach („Ich wurde nach meinem Großvater benannt“) bis hin zu einzigartig („Mein Name ist das italienische Wort für fröhlich“) reichen. Wenn die Übung in Kleingruppen durchgeführt wird, kommen diese zurück zur großen Gruppe und jede Person erklärt den Namen seines Partners/ihrer Partnerin.

### Zeigen und Erzählen!

Dieser Icebreaker enthüllt, was Ihre Teammitglieder wirklich wertschätzen! Im Folgenden wird erklärt, wie Sie diesen Eisbrecher durchführen:

Bitte Sie Ihre Remote-Teilnehmer\*innen, ein bis drei Gegenstände in der Nähe zu holen. Diese Gegenstände sollten für sie einzigartig sein. Teilen! Die Teilnehmenden teilen abwechselnd Ihre Gegenstände und die Geschichte oder persönliche Bedeutung dahinter. Ich habe zum Beispiel kürzlich in einem Team-Meeting meine Darth-Vader-Maske geteilt, weil ich ein großer Star-Wars-Fan bin und mich an Karneval oder Halloween gerne verkleide.

### Handyfoto

Das ist ein super nettes Spiel, um Ihre Teilnehmer\*innen auf eine persönlichere Art und Weise kennenzulernen. Diese Icebreaker-Aktivität ist eine tolle Möglichkeit, das Eis zu brechen, indem sie einen lustigen Moment aus ihrem Leben für die ganze Welt offenlegen. Senden Sie vor Beginn des Videoanrufs eine Nachricht an die Teilnehmenden, ein lustiges Foto auf dem Telefon zu suchen und es im Gruppenchat zu posten.

Wenn der Anruf beginnt, teilen die Teilnehmenden die Details zu ihrem Foto mit! Je lustiger das Foto ist, desto mehr Gelächter werden die Teilnehmenden bei diesem Eisbrecher ernten.

Jeder hat ein interessantes Foto auf seinem Telefon, daher ist dies eine tolle Aktivität für alle!

### Bist du einzigartig?

Die Teilnehmenden werden aufgefordert, an etwas zu denken, das sie im Vergleich zu den anderen Teilnehmenden einzigartig macht. Es kann eine Eigenschaft, ein Charakterzug, eine Fähigkeit, eine Erfahrung, ein Talent sein, das nicht offensichtlich auf die Person verweisen sollte, die diese Einzigartigkeit besitzt (nicht Alter, Nationalität...). Auf Post-its (oder mit Hilfe eines Jamboards, falls online) schreiben die Teilnehmenden auf, was sie einzigartig macht, ohne ihren Namen zu notieren. Einer nach dem anderen nehmen die Teilnehmer\*innen ein Post-it in die Hand und versuchen zu erkennen, wer der- oder diejenige ist, der/die diese Eigenschaft, diesen Charakterzug, diese Fähigkeit, diese Erfahrung oder dieses Talent aufgeschrieben hat.

## Websites und Literaturverzeichnis

<https://www.weareable-fashion.eu/>

[https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about\\_en](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en)

[https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/research-area/environment/circular-economy/plastics-circular-economy\\_en](https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/research-area/environment/circular-economy/plastics-circular-economy_en)

<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/non-formal-learning>

<https://designthinking.ideo.com/>

<https://ewwr.eu/>

<https://www.thesustainablefashionforum.com/?fbclid=IwAR3ZN6r5skt2emryswLqXWHtlqAqNpZFM-PPZjk68fpoOopMOOrNUeIfQ>

[https://www.youtube.com/watch?v=BiSYoeqb\\_VY&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=BiSYoeqb_VY&feature=emb_logo) (The lifecycle of a t-shirt)

<https://www.greenpeace.org/international/story/6956/what-are-microfibers-and-why-are-our-clothes-polluting-the-oceans/> (What are microfibers and why are our clothes polluting the oceans?)

<https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/> (for name game and icebreakers)

Rob H., *'From what is to what if, unleashing the power of imagination to create the future we want'*, Chelsea Green Publishing, London, 2019.

MILES platform: <https://europe-projects.client.miles-learning.com/group/996/?wt=21716fa6-597a-4c5a-8462-219df620b710>

## LOCAL PARTNER

### Jonathan Cooperativa Sociale

Via Cavalieri di Vittorio Veneto n. 29/A,  
Piazzola sul Brenta

35016 – Padova (Italy)



[www.jonathancoop.com](http://www.jonathancoop.com)



@Jonathan Cooperativa



@jonathan\_cooperativa

**WEAR(E)ABLE**  
BEST DRESSED SUSTAINABLY



[www.weareable-fashion.eu](http://www.weareable-fashion.eu)



@WeareableBestDressedSustainably



we\_areable



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben. Projektnummer: 2019-3-AT02-KA205-002603



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union

