

Begleitheft Zyklus 1

Pädagogisches Begleitmaterial für die Vor- und
Nachbereitung der SDK-Aktivität „Das Abfallmonster“ (Zyklus 1)

Liebe Lehrkräfte,

In diesem Begleitheft finden Sie Materialien zur Vor- und Nachbereitung der Aktivität „Das Abfallmonster“ (Zyklus 1). Die Unterrichtsmaterialien sollen Sie darin unterstützen, die in der SDK-Aktivität behandelten Themen in der Klasse zu vertiefen und somit langfristiges Handlungswissen zu fördern.

Wir freuen uns, wenn Sie das Material nutzen. Für Fragen, Rückmeldungen und Anmerkungen können Sie sich gerne per Mail an uns wenden (akademie@sdk.lu).

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Ihre SDK Akademie



Inhalt

1.	Zusammenfassung der SDK-Aktivität	7
2.	Hintergrundinformationen für Lehrkräfte	8
3.	Aktivitäten zur Nachbereitung der SDK-Aktivität	9
3.1.	Abfallmonster-Lied	9
3.2.	Abfallmonster-Memory	13
3.3.	Geräuschspiel zu Abfallarten	22
4.	Vokabular zur SDK-Aktivität	27

1. Zusammenfassung der SDK-Aktivität

Aktivität „Das Abfallmonster“

Zielsetzung

Die SchülerInnen:

- erlernen die sortenreine Trennung unterschiedlicher Wertstoffe.
- kennen einige Tipps, um Abfall in ihrem Alltag zu vermeiden (bezogen auf ihr Pausenbrot).

Kurze Beschreibung

In dieser Aktivität steht im Vordergrund die Frage: **Wie** trenne ich Abfallprodukte richtig?

Den SchülerInnen wird die Geschichte des Abfallmonsters vorgelesen. Im Verlauf der Geschichte lernen die SchülerInnen verschiedene Figuren kennen, die jeweils für eine Abfallgruppe stehen: *Déierchen* für gefährliche Abfallprodukte, *Vali* für Valorlux-Abfallprodukte, *Pabeiermich* für Papier und Karton, *Kompi* für organische Abfälle, *Offallmonster* für Restabfälle sowie *Reduzi* für die allgemeine Vermeidung von Abfällen.

Zudem werden die Figuren aus der Geschichte in den Schulalltag integriert, um den SchülerInnen die korrekte Abfalltrennung zu erleichtern. Dazu wird ein Trennspiel durchgeführt und die Figuren werden mit den entsprechenden Abfalltonnen in Verbindung gebracht. Zudem lernen die SchülerInnen einige Tipps zur Abfallvermeidung kennen, um selbst *Reduzi* zu sein.



2. Hintergrundinformationen für Lehrkräfte

Aufbau des Begleitmaterials

Die Aktivitäten im vorliegenden Begleitheft sind jeweils nach der gleichen Struktur aufgebaut:

- 1) Vorstellung der Aktivität
- 2) Ziele der Aktivität
- 3) Ablauf der Aktivität
- 4) Mögliche Alternativen und Ergänzungen
- 5) Benötigtes Material

Nutzung des Begleitmaterials

Dieses Begleitheft dient zur Vor- und Nachbereitung der Aktivität „Das Abfallmonster“ der SDK Akademie.

Zur *Vorbereitung* der Aktivität können Sie mit den SchülerInnen das Vokabular des Begleithefts einführen (Seite 27). Wenn die SchülerInnen die aufgelisteten Begriffe im Voraus bereits besprochen haben, sind sie gut für unsere Aktivität vorbereitet.

Zur *Nachbereitung* der Aktivität können Sie mit den SchülerInnen die drei Aktivitäten des Begleithefts durchführen (Abfallmonster-Lied, Abfallmonster-Memory, Geräuschspiel zu Abfallarten). Es bietet sich an, mit dem Lied oder dem Memory zu beginnen, um nochmals an den Inhalt der Geschichte des Abfallmonsters zu erinnern. Die dritte Aktivität, das Geräuschspiel, ermöglicht eine spielerische Auseinandersetzung mit Abfallprodukten und deren Trennung.

3. Aktivitäten zur Nachbereitung der SDK-Aktivität

3.1. Aktivität *Abfallmonster-Lied*

Vorstellung der Aktivität

Die Aktivität basiert auf einem Lied zur Geschichte des Abfallmonsters. Die Kinder lernen das Lied und die Melodie kennen und vertiefen so die Inhalte aus der SDK-Aktivität.

Die Dauer der Aktivität ist variabel.

Ziele der Aktivität

Die SchülerInnen:

- wiederholen die Geschichte des Abfallmonsters.
- vertiefen ihr Wissen zu verschiedenen Abfallarten und -behältern.
- können ihre Freude am Singen zum Ausdruck bringen.



Ablauf der Aktivität

Einstieg

Zum Einstieg wird die Geschichte des Abfallmonsters in Erinnerung gerufen.

Dazu können folgende Fragen besprochen werden:

- Welche Figuren gibt es in der Geschichte?
 - Abfallmonster
 - Déierchen
 - Pabeiermich
 - Vali
 - Kompi
 - Reduzi
- Was passiert in der Geschichte?

Wenn die Figuren aus der SDK-Aktivität auf den Abfalleimern im Klassenraum oder in der Schule aufgehängt wurden, können diese zur Wiederholung gezeigt werden. Ansonsten können die Figuren anhand der Bilder aus Anhang 1 gezeigt werden.

Lied einüben und singen

Im Anschluss an die Zusammenfassung der Geschichte wird das Lied (s. Anhang 2) eingeübt und zusammen gesungen.

Mögliche Alternativen und Ergänzungen

/

Benötigtes Material

- Anhang 1: Figuren aus der Geschichte des Abfallmonsters
- Anhang 2: *D'Lidd vum Offallmonster* (Text auf Luxemburgisch)
- Abfallmonster-Lied (s. Infokasten)



Die Melodie zum Lied finden Sie auf <https://sdk.lu/academy/enseignement-primaire/>. Wir lassen es Ihnen auch gerne per Email zukommen, schreiben Sie uns dazu an akademie@sdk.lu.

Anhang 1: Figuren aus der Geschichte des Abfallmonsters



Anhang 2: D'Lidd vum Offallmonster

Refrain:

Offallmonster, Offallmonster, bass nach èmmer do!

Offallmonster, Offallmonster, wat bass du eng Plo!

Wéi gi mir dech lass? Wéi gi mir dech lass?

Strophen:

Déierchen

D'Déierchen dat steet mat der SuperDrecksKëscht prett,

Geféierlech Substanze gi vun him direkt gerett.

Pabeermich

Hei kënnt de Pabeermich, dee raschelt vun dohannen,

Hie ka mat deem Pabeier sou Villes nei erfannen.

Vali

Hei kënnt och nach d'Vali mat sengem schéine Laachen,

Hat sammelt all de Plastik a mécht doraus nei Saachen.

Compi

Hei do ass de Compi, deen dréint nach schnell eng Ronn,

All Schuel, déi mir net iessen, déi kënnt bei hien an d'Tonn.

Reduzi

Zulescht kënnt de Reduzi, dat ass e schlaue Mann,

Hie weist eis, wéi een Offall ganz gutt vermeide kann.

Leschte Refrain:

Offallmonster, Offallmonster, lo ass näischt méi do!

Offallmonster, Offallmonster, hues en eidle Mo!

Hongreg wéi s de bass, sou gi mir dech lass!

Text und Melode: Eric Gherardi

Gesang: Esther Conter

3.2. Aktivität *Abfallmonster-Memory*

Vorstellung der Aktivität

Die SchülerInnen basteln in der Klasse ein Memory-Spiel, das die verschiedenen Figuren aus der Geschichte des Abfallmonsters aufgreift. Dadurch wird das Thema der sortenreinen Abfalltrennung wiederholt.

Die Durchführung der Aktivität nimmt ca. 60 Minuten in Anspruch.

Ziele der Aktivität

Die SchülerInnen:

- festigen das erworbene Wissen zur Abfalltrennung spielerisch
- bringen Abfallprodukte mit den Figuren aus der Geschichte des Abfallmonsters in Verbindung.
- erkennen, wie sie selbst durch korrekte Abfalltrennung zum Recycling von Abfallprodukten beitragen können.



Ablauf der Aktivität

Bastelphase

Die SchülerInnen schneiden einen Teil der Memory-Karten aus. Die ausgeschnittenen Kärtchen aller SchülerInnen werden zusammengelegt.

Spielregeln erklären

Die Lehrkraft erklärt den Kindern die traditionellen Memory-Regeln:

- Zu Beginn jeder Runde werden alle Memory-Karten gemischt und mit der Bildseite nach unten ausgelegt. Entweder die Karten bleiben zufällig liegen oder sie werden in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet. Wichtig ist, dass die Karten nicht übereinander liegen.
- Nun beginnen die SpielerInnen abwechselnd, zwei Karten nacheinander aufzudecken. Sind es zwei unterschiedliche Karten, werden diese umgedreht und der/die nächste Spieler/in ist an der Reihe. Sind es zwei gleiche Bilder, kann der/die Spieler/in diese beiden Karten nehmen und nochmals zwei Karten aufdecken. Deckt er/sie nochmals zwei gleiche Karten auf, ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn das letzte Bildpaar aufgedeckt wurde.
- Wer am Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, hat gewonnen.

Spielphase

Nach Wunsch werden Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält Memory-Karten (36 Karten / 18 Paare pro Spielgruppe).

Die SchülerInnen spielen als Klasse oder in Zweiergruppen.

Zusammenfassung

Am Ende des Spiels wird in der Klasse nochmals das Thema des Spiels besprochen: Wie sollten wir mit unserem Abfall umgehen?

- Am besten sollten wir alle so gut es geht *Reduzi* sein, damit gar kein Abfall entsteht. Dazu können wir zum Beispiel eine wiederverwendbare Wasserflasche statt Einweg-Plastikflaschen nutzen.
- Wenn Abfall entsteht, sollten wir diesen in die richtige Abfalltonne werfen: Papier zu *Pabeermich* (blaue Tonne), Verpackungen zu *Vali* (Valorlux), organische Abfälle zu *Kompi* (Kompost), gefährliche Abfallprodukte zum *Déierchen* (*SuperDrecksKëscht*) und so wenig Restabfall wie möglich zum *Abfallmonster* (schwarze Tonne).

In diesem Kontext kann nochmals auf die verschiedenen Abfalleimer im Klassenraum und in der Schule sowie auf die Aufkleber der verschiedenen Figuren hingewiesen werden.

Mögliche Alternativen und Ergänzungen

- *Memory-Karten im Voraus basteln:* Die SchülerInnen erstellen die Memory-Karten nicht selbst, sondern die Lehrkraft schneidet diese im Voraus schon aus. In dem Fall bedarf es keiner Bastelphase.
- *Vereinfachte Einstiegsrunde:* Beim ersten Spiel kann mit weniger Bildpaaren begonnen werden. Die Kartenzahl kann dann in den folgenden Spielrunden erhöht werden.
- *Mit aufgedeckten Karten spielen:* Die Karten können aufgedeckt verteilt werden. Die Spieler/innen suchen jeweils die zwei Karten, die zueinander passen.

Benötigtes Material

Bitte beachten: Drucken Sie die Bögen mit den Memory-Karten (Anhang 1) einseitig aus oder kopieren Sie sie einseitig aus diesem Begleitheft.

- Anhang 1: Bögen mit Memory-Karten zum Ausschneiden
 - Für ein Klassenspiel: 36 Karten pro Klasse (Bogen 1 bis 6)
 - Für mehrere Klassenspiele: So viele Bögen ausdrucken, dass pro Spielgruppe jeweils 36 Karten (Bogen 1 bis 6) zur Verfügung stehen.
- Scheren

Nachhaltigkeitstipp:

Nutzen Sie zum Ausdrucken bereits bedrucktes Papier („Brouillonspabeier“) oder dickeres Papier, damit das Spiel eine längere Lebensdauer hat.



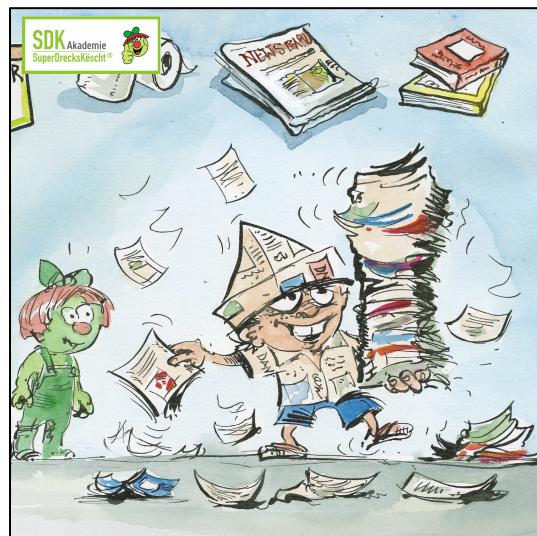
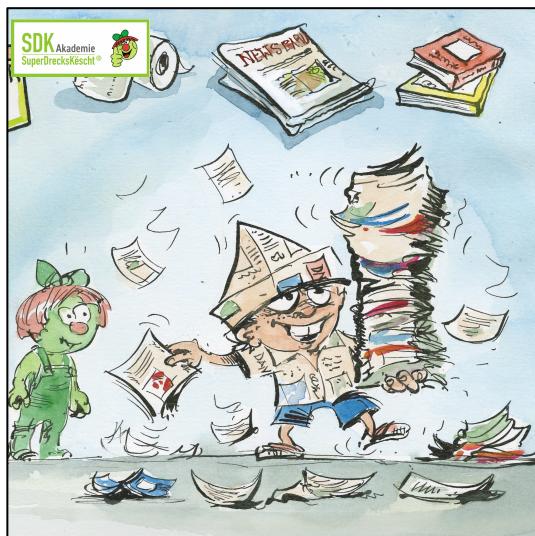
Anhang 1: Memory-Karten (Bogen 1)



Anhang 1: Memory-Karten (Bogen 2)



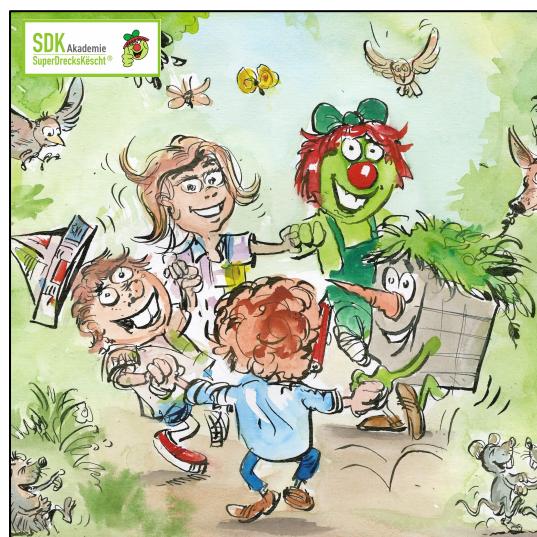
Anhang 1: Memory-Karten (Bogen 3)



Anhang 1: Memory-Karten (Bogen 4)



Anhang 1: Memory-Karten (Bogen 5)



Anhang 1: Memory-Karten (Bogen 6)



3.3. Aktivität *Geräuschspiel zu Abfallarten*

Vorstellung der Aktivität

Die SchülerInnen hören sich in der Klasse einige Geräusche an. Sie versuchen, diese zu identifizieren und zuzuordnen. Zudem wird das Thema der sortenreinen Abfalltrennung wiederholt.

Die Durchführung der Aktivität nimmt ca. 15 Minuten in Anspruch.

Ziele der Aktivität

Die SchülerInnen:

- befassen sich akustisch mit dem Thema Abfall.
- prägen sich die verschiedenen Abfallkategorien ein.
- wiederholen die korrekte Trennung von Abfallprodukten.



Ablauf der Aktivität

Einstieg

Wenn dies nicht bereits in einer der anderen Aktivitäten gemacht wurde, werden die Figuren aus der Geschichte des Abfallmonsters wiederholt.

- *Abfallmonster*
- *Déierchen*
- *Pabeiermich*
- *Vali*
- *Kompi*
- *Reduzi*

Wenn die Figuren aus der SDK-Aktivität auf den Abfalleimern im Klassenraum oder in der Schule aufgehängt wurden, können diese zur Wiederholung gezeigt werden. Ansonsten können die Figuren anhand der Bilder aus Anhang 1 gezeigt werden.

Dann wird den SchülerInnen erklärt, wie das Geräuschspiel abläuft. Dabei gibt es mehrere Optionen:

- Entweder die verschiedenen Geräusche werden nacheinander abgespielt und am Ende alle besprochen,
- oder die Geräusche werden eins nach dem anderen abgespielt und jeweils einzeln besprochen.

Anhören der Geräusche

Folgende Geräusche können abgespielt werden:

- *Déierchen:* Sprühen einer Spraydose
- *Pabeiermich:* Zerknüllen von Papier
- *Vali:* Zerdrücken einer Plastikflasche
- *Kompi:* Zerbrechen von Ästen
- *Reduzi:* Verschließen und Öffnen einer Brotdose

Die SchülerInnen sollen erraten, welches Objekt in der Aufnahme genutzt wird. Im Anschluss können Sie dieses Objekt mit der jeweiligen Figur in Verbindung bringen.

Ablauf der Aktivität (Fortsetzung)

Abschluss- besprechung

In der Abschlussbesprechung sollte wiederholt werden, welche Abfalleimer es gibt und welche Abfallprodukten dort reingehören. Dabei können die SchülerInnen den Bezug zu den Figuren aus der Geschichte des Abfallmonsters herstellen:

- *Déierchen*: *SuperDrecksKëscht* (problematische Abfallprodukte)
- *Pabeiermich*: Papier und Pappe
- *Vali*: Plastik- und Aluminiumverpackungen
- *Kompi*: Organische Abfälle
- *Abfallmonster*: Restabfall

Wir sollten unsere Abfälle richtig trennen, damit das Abfallmonster so wenig Abfall erhält wie möglich. Gleichzeitig sollten wir versuchen, alle *Reduzi* zu sein, damit gar keine Abfälle entstehen.

Mögliche Alternativen und Ergänzungen

- *Geräusche mit Bildern verbinden*: Bevor die Geräusche abgespielt werden, können die Bilder der verschiedenen Objekte aus den Aufnahmen gezeigt werden. Beim Anhören der Geräusche können die SchülerInnen die verschiedenen Geräusche mit den jeweiligen Objekten in Verbindung bringen (s. Anhang 2).
- *Geräusche nachspielen*: Die Schüler/innen können die Objekte der jeweiligen Geräusche suchen und damit die Geräusche nachspielen.

Benötigtes Material

- Anhang 1: Figuren aus der Geschichte des Abfallmonsters
- Anhang 2: Bilder der verschiedenen Objekte (s. Mögliche Alternativen und Ergänzungen)
- Gerät zum Abspielen der Geräusche (z.B. Smartphone)
- Aufnahmen der verschiedenen Geräuscharten (s. Infokasten)



Die Aufnahmen der verschiedenen Geräuscharten finden Sie auf <https://sdk.lu/academy/enseignement-primaire/>. Wir lassen es Ihnen auch gerne per Email zukommen, schreiben Sie uns dazu an akademie@sdk.lu.

Anhang 1: Figuren aus der Geschichte des Abfallmonsters



Anhang 2: Bilder der verschiedenen Objekte



4. Vokabular zur SDK-Aktivität

Abfall Dabei handelt es sich um Produkte, die wir nicht mehr benötigen oder die kaputt sind und die wir in den Abfalleimer werfen. Beispiele: leere Plastikflaschen, benutztes Papiertaschentuch, Bananenschale.

Problematische Abfälle Dabei handelt es sich um *Abfälle*, die gefährlich für uns Menschen oder für die Natur sind. Deshalb dürfen wir diese Abfälle nicht in die Abfalltonne zuhause werfen. Stattdessen sollten wir die problematischen Abfälle bei der *SuperDrecksKëscht* abgeben. Die *SuperDrecksKëscht* hat spezielle Abfalleimer für solche Abfälle. Beispiele für problematische Abfälle: Batterien, Glühbirnen.

Restabfall Restabfälle sind *Abfälle*, die bei uns zuhause entstehen und die wir in die schwarze Tonne werfen. Beispiele sind benutzte Papiertaschentücher oder benutzte Zahnbürsten. Was wir in die schwarze Tonne werfen, kann nicht recycelt werden.

Abfalltrennung / sortenreine Trennung Seine *Abfälle* zu trennen bedeutet, nicht alle Abfälle in den gleichen Abfalleimer zu werfen, sondern sie zu sortieren, also in unterschiedliche Abfalltonnen zu werfen. Ein Beispiel für korrekte Abfalltrennung ist, benutztes Papier in die blaue Papiertonnen zu werfen. Wenn wir unsere Abfälle richtig trennen, können daraus neue Produkte hergestellt werden.

Abfallvermeidung Abfälle zu vermeiden bedeutet, dass man versucht, keine *Abfälle* zu produzieren, wenn es möglich ist. Ein Beispiel für Abfallvermeidung ist, eine wiederverwendbare Trinkflasche statt einer Einwegflasche zu benutzen. Dadurch kann ein Produkt mehrmals genutzt werden und es müssen weniger neuen Materialien aus der Natur genutzt werden.





SDK Akademie
Zone Industrielle Piret,
L-7737 Colmar-Berg

Tel.: +352 48 82 16 400
E-Mail: akademie@sdk.lu