

Übersicht über finep-Bildungsmaterialien, die auf Stadt- und Dorffesten eingesetzt werden können

Je nach Materialtyp werden entweder die Druckvorlagen weitergegeben oder die Tools verliehen.

Alltags- und Verbrauchsmaterialien

- Der [Ballot Bin](#) ist ein Abstimmungsmülleimer, der Passant*innen durch eine lustige Frage anlockt und anregt, mit ihrem Müll ihre Stimme abzugeben (Beispielfrage: „Was schmeckt besser? Spätzle oder Maultaschen?“). Die entwicklungspolitische Botschaft zum Thema Lebensmittelverschwendung befindet sich auf dem Mülleimerdeckel.
- Die [SDG-Tischsets](#) laden mit einem integrierten Rätsel dazu ein, sich vor, während oder nach dem Essen mit den 17 Nachhaltigkeitszielen (SDGs) zu beschäftigen. Auf drei Tischsets verteilt, finden sich alle 17 SDGs wieder; zu jedem Ziel wird eine konkrete Handlungsanregung für den Alltag präsentiert.
- Die [Tischsets zum Falten](#) thematisieren Lebensmittelverschwendung und sind in zwei Versionen verfügbar. Beim Origami-Tischset werden die Konsument*innen aufgefordert, vier Rätselfragen zu beantworten und anschließend einen Origami-Fuchs aus dem Tischset zu falten. Ist dieser richtig gefaltet, ergeben sich auch die richtigen Lösungen für die Rätselfragen. Beim einfacheren [Fold-Tischset](#) müssen die Ecken im richtigen Winkel eingeknickt werden, um Antworten auf fünf Rätselfragen zu erhalten. Auf der Rückseite werden außerdem die SDGs vorgestellt.
- Die [Storytelling-Servietten](#) sind ganz gewöhnliche Servietten – zumindest fast. Denn sie können zwar zum Mundabwischen verwendet werden. Sie erzählen darüber hinaus aber auch eine Geschichte, die vermittelt: Lebensmittelverschwendung hat Folgen. Auf der Rückseite finden sich ein Quiz und Tipps, wie jede*r im Alltag gegen Lebensmittelverschwendung aktiv werden kann.
- Die [Servietten mit Fair-Handels-Labyrinth](#) thematisieren auf den Fairen Handel und integrieren ein kleines Rätsel, das insbesondere eine jüngere Zielgruppe anspricht.
- Die [Papphocker](#) gibt es in zwei verschiedenen Ausgestaltungen, sodass je zwei Hocker so zusammengestellt werden können, dass sich ein passendes Bild ergibt. Beispielsweise passt die Nahaufnahme einer Kaffeebohne auf einem Hocker zum Infotext zu fair gehandeltem Kaffee auf einem anderen Hocker. Weitere Themenbereiche sind Fußballproduktion und regionale Lebensmittel.
- Das [Bierdeckel-Rate-Spiel](#) besteht aus sechs verschiedenen Bierdeckeln, bei denen jeweils zwei Bierdeckel zusammen ein gemeinsames Bild ergeben und Infos zu regional und fair gehandelten Produkten vermitteln.

Spiele

- Das [SDGino](#) ist eine Variante des Kartenspiels UNO, das bei Klein und Groß gleichsam beliebt ist. Spiel und Spaß wird mit Informationen zu den SDGs verknüpft – inklusive konkreter Handlungsanregungen.
- Das [SDG-Bewegungsspiel](#) ist eine Variante des beliebten Spiels Twister. Auch hier wird (Bewegungs-)Spaß verbunden mit Informationen zu den 17 SDGs. Neben der Spiel-Ebene in der Spielfeldmitte gibt es noch eine weitere Lese-Ebene für Zuschauer*innen am Spielfeldrand: Dort wird für jedes Ziel eine konkrete Handlungsanregung für den Alltag vorgeschlagen.
- Das [Energiespiel](#) ist geeignet für Menschen ab dem Lesealter. Es vermittelt auf spielerische Art und Weise, wie sich zu Hause ganz einfach Energie sparen lässt, zum Beispiel mit dem Wäscheständer statt dem Trockner oder durch Kochen mit dem Deckel auf dem Topf. Dabei gilt: Was Punkte im Spiel bringt, bringt auch Punkte fürs Klima. Das Spiel besteht aus einem Spielteppich und einem Würfelrad.
- Die [Nachhaltigkeits-Glücksräder](#) gibt es in drei Varianten. Bei allen dreien muss nach dem Drehen noch eine Aufgabe gelöst werden, bevor ein Gewinn ausgegeben wird: Das erste Glücksrad zeigt Bilderrätsel und greift das Thema Ressourcenverbrauch auf; das zweite

Rad zeigt Wortsalate auf den Feldern und thematisiert Spiel und Sport; das dritte Glücksrad stellt eine Zuordnungsaufgabe zur Veranschaulichung der Reise unserer Lebensmittel.

- Das XXL-Vier-Gewinnt ist eine riesige Version des Spiels Vier Gewinnt, das mit entsprechend bedruckten Spielchips und einem Slogan auf dem Spielgestell für den Kauf von Produkten aus fairer und regionaler Produktion wirbt.
- Der XXL-Stapelturm ist eine riesige Version des Spiels Jenga, bei dem sich Infos zu fairem Handel in Form von kurzen „Wusstest du, dass ...?“-Fragen auf den Holzblöcken befinden.

Weitere Tools & Toolkombinationen

- Die Toolbox zum Thema Wasser besteht aus mehreren Elementen und kann nach Bedarf frei zusammengestellt werden: Ein Glücksrad, Wassergeschichten als Podcast, eine Bodenzeitung, Wassersteine und ein Verkaufsregal veranschaulichen, was unser Wasserverbrauch mit den Ländern des Globalen Südens zu tun hat und wie sich die Klimakrise auf den Zugang zu Wasser auswirkt.
- Die SDG-Postkartenvorhänge laden Besucher*innen dazu ein, die SDGs kennenzulernen und sich konkret zu überlegen, wie Nachhaltigkeit in den eigenen Alltag integriert werden kann.
- Der Barfußpfad zur textilen Kette besteht aus sechs verschieden gefüllten Holzkisten, die barfuß betreten werden. So kann der Verlauf der textilen Kette gespürt werden. A4-Infoaufsteller mit kindgerechten Hintergrundinfos zu jeder Kiste runden den Pfad ab.

Bei Interesse wenden Sie sich bitte an Jens Warwel (per Mail an jens.warwel@finep.org oder telefonisch unter der Nummer +49-711/ 93 27 68 – 00).