

Bildungskongress Globales Lernen
12.-13.10.2016 Nürnberg
Angebot Themenbereich C***Immer dem Essen nach und Die großen Player der Welternährung -
digitale Schnitzeljagden für Schüler_innen der Sekundarstufen I und II***
Workshop (90 Min.)

Die **Welternährung** verändert sich. Menschen essen mehr Fleisch, mehr verarbeitete Lebensmittel, mehr Zucker, mehr Salz. Gleichzeitig geht der Verzehr heimischer Getreide- und Gemüsesorten zurück, und damit auch die Vielfalt der Anbaupflanzen. Dieser Ernährungswandel vollzieht sich in Entwicklungsländern in wesentlich kürzerer Zeit als in den Industriestaaten und hat erhebliche soziale und ökologische Folgen. Der Vormarsch der „westlichen“ Ernährungs- und Konsumgewohnheiten betrifft nicht nur die öffentliche Gesundheit, sondern auch die Landwirtschaft, die Umwelt, das Klima und die Wirtschafts- und Sozialstrukturen.

Wichtige **Akteure** dieses Wandels sind weltweit agierende Unternehmen der Nahrungsmittelindustrie. Dazu gehören neben Firmen wie Nestlé oder Kellogg's, die durch Werbung sowie auf Produkten im Alltag präsent sind, auch die „unsichtbaren“ Akteure, etwa das Familienunternehmen Cargill, das sowohl mit Getreide handelt als auch Biodiesel und Zusatzstoffe für Lebensmittel herstellt und in den USA sämtliche McDonalds-Filialen mit Eiern beliefert. Gemeinsam ist den Unternehmen, dass sie in vieler Hinsicht kritisiert werden: wegen Kinderarbeit, mangelnden Arbeitsschutzes und schlechter Bezahlung bei den Zulieferern, wegen des hohen Wasserverbrauchs bei der Herstellung ihrer Produkte und des Pestizideinsatzes auf den Feldern. Aber auch, weil sie zuckerhaltige, verarbeitete Lebensmittel als Lösung für Hunger und Mangelernährung präsentieren, während in den betroffenen Ländern die doppelte Belastung steigt: Hunger auf der einen Seite, Fettleibigkeit, Herzkrankheiten und Diabetes Typ II auf der anderen.

Wie behandelt man dieses extrem vielschichtige Thema nun mit Schüler_innen? Wir haben uns für eine **Methode** entschieden, die nah an der Lebenswelt der Zielgruppe ist: Eine digitale Schnitzeljagd, die mit dem Smartphone gespielt wird. Sie funktioniert mit der kostenfreien App Actionbound auf IOS und Android und kann überall dort gespielt werden, wo ein Supermarkt, ein Bioladen und ein öffentliches Gebäude (etwa Rathaus, Stadtteilverein, Polizeiwache, freiwillige Feuerwehr) zu finden sind. *Immer dem Essen nach* eignet sich als Einführung ins Thema für Schüler_innen ab der Sekundarstufe I und wurde schon in mehreren Städten erfolgreich mit Schulklassen genutzt.

Die großen Player der Welternährung beleuchtet die weltweiten Unternehmen der Nahrungsmittelherstellung genauer, fragt nach ihren Interessen und Werbestrategien. Die Schüler_innen lernen diese nicht nur kennen, sondern nutzen die Mittel der Werbung auch, um eigene Werbeformate zu entwickeln. Diese Schnitzeljagd ist zur Zeit in der Entwicklungsphase, wird aber im Oktober 2016 auf jeden Fall spielbar sein. Die Teilnehmer_innen am Workshop können in den 90 Minuten ein der beiden Schnitzeljagden ausprobieren.

Ansprechperson:
Dinah Stratenwerth | stratenwerth@blue21.de | tel: 030-6946101