

ENGAGEMENT-MEMORY

LÖSUNGSBLATT FÜR JÜNGERE SCHÜLER:INNEN

MODUL

1

WAS IST
ENGAGEMENT?
WAS IST LDE?

BEDARF

Im Tierheim leben viele Hunde. Die Mitarbeiter:innen haben nicht genügend Zeit, um die Hunde regelmäßig auszuführen oder mit ihnen zu spielen.

Lisa liegt schon länger im Krankenhaus und fühlt sich manchmal sehr traurig und einsam.

Tim braucht Hilfe bei den Hausaufgaben.

Mohammed ist neu in Deutschland. Er würde gerne Deutsch lernen.

Herr Bauer ist alt und einsam. Niemand kümmert sich um ihn.

Die Kindergartenkinder wünschen sich, dass ihnen jemand vorliest.

Der Spielplatz um die Ecke ist total schmutzig. Überall liegt Müll. Viele Kinder stört das.

Die Kinder eines Flüchtlingsheims sind traurig, dass sie keinen Spielplatz in der Nähe haben.

Ältere Menschen in einem Altenheim würden gerne Weihnachtslieder singen.

Es gibt Menschen die nicht genug Geld haben, um Möbel, Haushaltsgeräte oder Kleidung neu zu kaufen.

Viele Menschen, die auf der Straße leben, können sich nicht immer selbst mit Essen versorgen.

Käfer und Bienen sind wichtig für die Umwelt. Aber der Winter ist sehr kalt und viele der Tiere würden erfrieren.

Der Weg von der Haltestelle zur Schule ist für junge Kinder unübersichtlich und gefährlich.

Viele geflüchtete Menschen können nicht schwimmen, möchten es aber lernen.

ENGAGEMENT

Eine kleine Gruppe von Schüler:innen hilft jede Woche Mittwoch im Tierheim, führt die Hunde aus und spielt mit ihnen.

Eine Klasse überlegt sich, wie sie Kindern im Krankenhaus eine Freude machen können. Sie überlegen sich Spiele, die auch im Bett gespielt werden können.

Laura ist sehr gut in der Schule. Sie hilft den Kindern in der Grundschule bei ihren Hausaufgaben.

Anne hilft Menschen dabei, Deutsch zu lernen.

Sarah geht jede Woche ins Pflegeheim. Sie mag es, mit alten Menschen spazieren zu gehen und sich deren Geschichten anzuhören.

Benjamin kann gut lesen und möchte damit Kindern im Kindergarten eine Freude machen.

Die älteren Kinder im Stadtteil organisieren einen Tag, an dem alle gemeinsam den Spielplatz aufräumen und putzen.

Die Schüler:innen einer Klasse möchten gerne etwas für das Flüchtlingsheim tun und planen zusammen mit der Stadt einen Spielplatz für das Heim.

Die Schüler:innen einer Musikklassse gestalten ein Weihnachtsprogramm mit Liedern für ein Altenheim und führen dieses auf. Sie achten darauf, dass Lieder dabei sind, die die Senior:innen mitsingen können.

Die Schüler:innen einer Klasse helfen an einem Nachmittag in der Woche im Sozialkaufhaus. Dort können Menschen mit wenig Geld einkaufen, z.B. Kleidung, Haushaltsgeräte oder Möbel.

Karin und zwei Freundinnen helfen in der Wärmestube, die obdachlose Menschen mit Essen versorgt.

Eine Schulklasse baut im Werkunterricht Insektenhotels, wo viele Käfer und Bienen im Winter ein warmes Zuhause finden.

Ältere Kinder gestalten einen Aktionstag „Sicherer Schulweg für kleine Füße“.

Julia schwimmt schon seit 7 Jahren in einem Schwimmverein und ist die Beste. Sie zeigt anderen, wie man sicher schwimmt.



BEDARF

ENGAGEMENT

Kinderrechte sind zu wenig bekannt und stehen bei wichtigen Entscheidungen in Politik und Gesellschaft oft an letzter Stelle.

Jugendliche erarbeiten in Kooperation mit Amnesty International eine Schulstunde zum Thema „Kinderrechte in Deutschland- Was bedeutet das für mich?“ für Schüler:innen von Grundschulen in der Stadt.

Immer mehr Bäume in der Stadt leiden unter Schädlingen und Krankheiten.

Jugendliche untersuchen die Bäume ihres Stadtviertels auf Krankheiten und Schädlinge. Die Ergebnisse tragen sie in eine App ein. Die gewonnenen Daten stellen sie Forscher:innen zur Verfügung.

Immer mehr Plastikmüll wird durch Flüsse in die Meere gespült und bedroht das Ökosystem.

Schüler:innen untersuchen das Müllaufkommen am Fluss in ihrer Stadt, erheben Daten dazu und laden sie in einer Datenbank hoch. Aus den Daten lassen sich Schutzmaßnahmen ableiten, die Flüssen, Meeren und somit uns selbst zu Gute kommen.

Viele Senior:innen haben Probleme damit, Smartphone und Computer zu bedienen.

Jugendliche entwickeln mit der örtlichen Bibliothek einen wöchentlichen Computer- und Smartphone-Workshop für Senior:innen und führen diesen durch.

Einige Bewohner:innen eines Pflegeheimes können krankheitsbedingt keine Briefe mehr schreiben und haben so keine Möglichkeit, Kontakt mit ihren Freunden und Verwandten zu halten.

Jugendliche schreiben für Senior:innen in einem Pflegeheim Briefe, damit diese mit ihren Verwandten und Angehörigen kommunizieren können.

Zentrale Fragen der kulturellen Entwicklung des Menschen und seiner Evolution sind noch nicht geklärt.

Jugendliche schauen sich das Filmmaterial von Kamerافallen in Afrika an, das vom Max-Planck-Institut zur Verfügung gestellt wurde. Dabei zählen sie die Tiere und beschreiben ihr Verhalten. Die Forschungsdaten helfen evolutionsbiologische Fragen der Wissenschaft zu klären.

Germany's Next Topmodel löst bei vielen Jugendlichen Bodyshaming und Schönheitsstress aus.

Jugendliche entwickeln zusammen mit dem Verein Pinkstinks eine Kampagne gegen die Show. Es entstehen Sticker, Videos und ein selbst komponierter Anti-GNTM-Song.

Viele Menschen, die auf der Flucht sind, sterben im Mittelmeer, wenn überfüllte Boote Schiffbruch erleiden.

Jugendliche organisieren zusammen mit dem Verein Seawatch einen Flashmob, eine Unterschriftensammlung und ein Benefizkonzert, um auf die Situation von geflüchteten Menschen im Mittelmeer aufmerksam zu machen.

Alle 30 Sekunden wird jemand Opfer von Sklaverei und 99% dieser Opfer werden niemals gerettet. Betroffen sind vor allem Frauen und Kinder.

Jugendliche organisieren zusammen mit einer Kirchengemeinde eine „Dress for Freedom - Gala gegen Menschenhandel“. Der Erlös kommt verschiedenen Projekten zu Gute.

Viele Kinder in der Stadt kennen nur die Umgebung, in der sie wohnen und zur Schule gehen.

Zusammen mit dem Landesverwaltungsamt entwickeln Jugendliche Geocaching-Touren für Kinder in verschiedenen Stadtteilen und zu verschiedenen Thematiken.

Neophyten sind Pflanzen, die ursprünglich nicht in Deutschland beheimatet sind und hier negative Auswirkungen haben. Sie gefährden die heimische Biodiversität und zum Teil auch die menschliche Gesundheit.

Jugendliche informieren sich mit Hilfe des KORINA e.V. über Neophyten. Sie untersuchen ihre Umgebung und erheben Daten zu Fundorten und Arten. Diese laden sie in der App des Vereins hoch. Durch die Daten kann erkannt werden, ob und wann Maßnahmen nötig sind.

Es gibt wenige Spiele, die das Gehirn von erwachsenen Menschen mit geistiger Behinderung trainieren.

Jugendliche entwickeln ein Memoryspiel für erwachsene Menschen mit Behinderung.

