

2 Name des Treffens: Phasen eines Community-Service-Learning-Projekts Modul: Ich und meine Umgebung

Das Ziel: Teilnehmer sollten nach diesem Treffen die vielen verschiedenen Phasen eines Community-Service-Learning-Projekts verstehen und davon begeistert sein, diese Phasen im ersten Projekt ihre eigenen Gruppe zu durchlaufen.

<p>Lernziele</p> <p>Nach diesem Treffen werden die Teilnehmer in der Lage sein, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • (K) die Phasen eines Projekts für das Lernen durch gemeinnütziges Engagement zu beschreiben. • (V) die Bedeutung von Planung und Gründlichkeit für ein effektives Service-Learning zu erkennen. (<i>Umsicht, Perspektive</i>) • (A) ein geeignetes Problem auszuwählen, das durch ein Service-Learning-Projekt angegangen werden soll. • (A) eine klare und prägnante Problembeschreibung zu schreiben. 	<p>Schlüsselbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsicht: Keine unangemessenen Risiken eingehen oder etwas tun, das man bereuen wird. • Perspektive: Etwas auf stimmige Weise wahrnehmen und guten Rat erteilen. • Phasen eines Community-Service-Learning-Projekts: Der schrittweise Prozess der Konzeption, Planung, Umsetzung, Überwachung, Bewertung und abschließenden Feier eines Service-Learning-Projekts.
---	--

Der Plan

Aktivitäten	Informelle Methode	Zeitaufwand	Materialien
1. Begrüßung & Einführung	Präsentation	10 Min.	
2. Das Zwergenhaus	Spiel	45 Min.	Streichholzschachteln (20 Schachteln pro Gruppe), Spielkarten (10 Karten pro Gruppe), Flipchart-Papier, A4-Papier, Marker, Stoppuhr o.Ä., Kopien der <i>Zwergenhaus</i> -Anleitung
3. Schritte für ein Community-Service-Learning-Projekt	Präsentation	15 Min.	Flipchart, Marker
4. Ein Problem auswählen	Kleingruppenarbeit	40 Min.	Weißes Papier, Flipchart, Marker, Stifte, " <i>Problembaum</i> "-Handout
5. Abschluss		10 Min.	Anwesenheitsliste

Hinweise für Moderatoren

- In dieser Lektion geht es um zwei Dinge: 1) IMPACT-Mitglieder erhalten einen Überblick über den Service-Learning-Prozess anhand einer Analogie, die auf dem Spiel "Zwergenhaus" basiert, und 2) sie erhalten einen Einstieg in ihr erstes Service-Learning-Projekt, indem sie ein Problem auswählen und analysieren. Wenn Sie sich bezüglich der Informationen in dieser Lektion unsicher sind, wenden Sie sich an Ihren Coach vor Ort, um Hilfe zu erhalten!

1. Begrüßung und Einführung (10 Minuten)

Anmerkung: Diese Zeit hilft den Jugendlichen, sich wohl zu fühlen und sich auf das Treffen einzustellen, und hilft ihnen einzuschätzen, was sie in der gemeinsamen Zeit erwartet.

Vorbereitung: Stühle im Kreis anordnen. Wenn die Jugendlichen ankommen, laden Sie sie ein, Platz zu nehmen und über die vergangene Woche zu sprechen. Genießen Sie diese gemeinsame Zeit.

Moderation: Nachdem alle Mitglieder angekommen sind, nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um die heutige Lektion vorzustellen: "Phasen eines Community Service-Learning-Projekts". Erklären Sie, dass Sie in dieser Lektion das "große Ganze" eines Service-Learning-Projekts betrachten und alle notwendigen Schritte vom Anfang bis zum Ende kennenlernen werden. Dann steigen Sie in die eigentliche Arbeit am Projekt ein, basierend auf der Community-Analyse, die Sie beim letzten Treffen durchgeführt haben.

2. Das Zwergenhaus (45 Minuten)

Hinweis: Dieses Spiel soll IMPACT-Mitgliedern helfen, die praktischen Schritte eines Community-Service-Learning-Projekts zu verstehen. Die Gruppe arbeitet zusammen, um mit begrenzten Ressourcen ein Ziel zu erreichen, und identifiziert dann, basierend auf dieser Erfahrung, die Phasen eines Projekts: Konzeption, Planung, Umsetzung, Bewertung und abschließende Feier.

Vorbereitung: Teilnehmer in zwei oder drei Kleingruppen aufteilen (jedes Team sollte gleich groß sein). Geben Sie jeder Gruppe eine Anleitung für die Übung (zu finden am Ende dieser Lektion), aber geben Sie ihnen nicht zu viele Details im Voraus. Die Aufgabe der Teilnehmer ist es, in 20 Minuten oder weniger ein Haus für einige Zwerge zu bauen. Als Baumaterialien kann jedes Team 20 Streichholzschachteln, 10 Spielkarten, 3 Blatt A4-Papier und 5 Marker verwenden. Die Teams müssen ihre Häuser auf einem Fundament errichten – entweder auf einem Flipchart-Papier oder einem Tisch (nicht einfach auf dem Boden) – damit sie nach der Fertigstellung auf Stabilität geprüft werden können.

Regeln: Jeder Zwerg muss ein eigenes Zimmer haben. (Punkte werden u.a. nach der Anzahl der Zwerge vergeben, die das Haus aufnehmen kann.) Jedes Zimmer muss vier Wände haben. Das Haus sollte einen Boden und eine Decke haben, die ebenfalls aus den vorhandenen Materialien (ohne Flipchart-Papierfundament) gebaut werden müssen. Das Haus muss einem sanften Rütteln am Papiers oder Tisch, auf dem es aufgebaut ist, standhalten – wenn es auseinanderfällt, sind die Zwerge nicht sicher!

Bewertungskriterien:

- Stärke des Hauses – 10 Punkte (Ein Stabilitätstest wird durch Rütteln am Tisch oder Flipchart-Blatt durchgeführt. Die Punkte werden vergeben, wenn das Haus der Prüfung standhält.)
- Anzahl der Zimmer – 2 Punkte pro Zimmer
- Anzahl der Stockwerke/Böden – 10 Punkte für jedes Stockwerk
- Kreativität – 10 Punkte (Basierend auf Aussehen/Ästhetik und kreativem Materialeinsatz.)

Moderation: Führen Sie das Spiel ein, indem Sie eine Geschichte über eine Gruppe von Zwergen erzählen, die ihr Haus wegen einer bösen Zauberin verloren haben (oder erfinden Sie Ihre eigene Geschichte basierend auf bekannten Märchen oder Sagen). Erklären Sie klar und deutlich das Problem, nämlich dass die Zwerge nun obdachlos sind. Bitten Sie dann die Gruppe, eine mögliche Lösung vorzuschlagen. Wenn einer von ihnen etwas über den "Bau eines neuen Hauses" sagt, stimmen Sie der Idee zu und erklären Sie, dass dies genau das ist, was sie als nächstes tun werden!

Dann sollten Sie die Regeln und Bewertungskriterien klar und deutlich erläutern und nachdrücklich betonen, dass es keine Fristverlängerungen geben wird. Wenn Fragen beantwortet sind, starten Sie die Uhr und sagen Sie: "Los!". Verkünden Sie alle fünf Minuten, wie viel Zeit schon verstrichen ist, damit die Teams ihren Fortschritt beurteilen können. Wenn die 20 Minuten vorbei sind, machen Sie eine Runde, um jedes Team zu bewerten, überprüfen Sie die Stärke des Hauses und vergeben Sie Punkte auf Grundlage der oben genannten Kriterien. Nachdem Sie die Häuser bewertet haben, geben Sie die Gewinner bekannt und applaudieren Sie gemeinsam.

Dann versammeln Sie die Gruppe zu einem Auswertungsgespräch und nutzen Sie die folgenden Fragen, um den Einstieg zu erleichtern. Das Ziel des Auswertungs-Gesprächs ist es, den Teams dabei zu helfen, zu erkennen, dass alle Häuser während der Aktivität die gleichen Phasen durchlaufen haben: Konzeption (Identifikation eines Problems und Festlegung eines Ziels), Planung, Umsetzung, Bewertung und abschließende Feier. Dies sind die Phasen eines Community-Service-Learning-Projekts, die dazu beitragen, ein gut durchdachtes Projekt zu gewährleisten und den Lerneffekt für die Teilnehmer zu maximieren. Zeigen Sie die einzelnen Phasen anhand der Antworten auf die von Ihnen

Fragen zur Auswertung: Das Zwergenhaus

- Was war das Problem, das ihr angegangen seid?
- Warum wurden Häuser für die Zwerge gebaut? Wie hat dies geholfen, das Problem zu lösen?
- Habt ihr geplant, was ihr tut und was ihr braucht, bevor ihr mit dem Bau begonnen habt? Warum bzw. warum nicht? Wie hat das geklappt?
- Warum war es wichtig, im Voraus zu planen?
- Habt ihr euren Plan im Lauf der Zeit geändert? Warum war es wichtig, den Plan während der Umsetzung anzupassen?
- Was habt ihr getan, um sicherzustellen, dass euer Gebäude stehen bleibt?
- Jetzt, wo ihr die Ergebnisse der Überprüfung gesehen habt, würdet ihr etwas anderes machen, wenn ihr die Aktivität noch einmal wiederholen müsstet?

gestellten Fragen auf.

3. Phasen eines Community-Service-Learning-Projekts (15 Minuten)

Hinweis: Gehen Sie von der obigen Diskussion direkt zu dieser Aktivität über, um den Teilnehmern zu helfen, ihre Erfahrungen im Spiel mit den Phasen eines Community-Service-Learning-Projekts zu verbinden.

Vorbereitung und Moderation: Schreiben Sie die folgende Liste groß auf eine Flipchart/Tafel:

- Identifikation des Problems
- Klärung des Ziels
- Planung
- Umsetzung
- Überwachung
- Bewertung
- Feiern

Erklären Sie den Mitgliedern, dass dies die Etappen eines Projekts zum Lernen durch gemeinnütziges Engagement sind, und weisen Sie darauf hin, dass sie gerade diese Etappen beim Bau ihrer Zwerghäuser durchlaufen haben! Um das Verständnis zu festigen, gehen Sie die Liste Schritt für Schritt durch und stellen Sie sicher, dass jeder versteht, worauf sich jede Phase jeweils bezieht. Die untenstehende Liste bietet hierfür einen Ausgangspunkt.

- *Identifikation des Problems:* Dies ist der erste Schritt für jedes Service-Learning-Projekt. Im Beispiel mit dem Zwerghaus geschah dies, als die Gruppen erkannten, dass die Zwerge keinen Platz zum Wohnen mehr hatten. Das Problem zu identifizieren, bedeutet, genau zu entscheiden, welches Problem Ihr Projekt lösen soll – auch wenn Sie noch nicht wissen, wie. Diese Phase eines Service-Learning-Projekts stützt sich auf die Umgebungsanalyse, die die Gruppe bereits abgeschlossen hat, sowie auf den Input anderer Menschen vor Ort, um den IMPACT-Mitgliedern zu helfen, echte Probleme in ihrer Umgebung zu identifizieren.
- *Klärung des Ziels:* Dies ist der zweite Schritt jedes Service-Learning-Projekts. Im Beispiel mit dem Zwerghaus geschah dies, als die Gruppen beschlossen, den Zwergen ein Haus zu bauen, um das Problem zu lösen, dass diese keinen Platz zum Wohnen haben. (Stellen Sie klar, dass es auch andere Lösungen für das Problem der Zwerge gegeben hätte, z.B. ihnen Zelte zu

geben oder sie in einem Hotel unterzubringen – aber stattdessen haben sie ihnen ein Haus gebaut.) Es gibt immer viele mögliche Lösungen für Probleme vor Ort. Das Ziel zu klären bedeutet, den Weg, den Ihre Gruppe durch Ihr Projekt zur Lösung gehen wird festzulegen, und eine klare Absichtserklärung zu schreiben, die dieses Ziel erklärt.

- *Planung:* Nachdem das Ziel festgelegt wurde, entscheidet man in der nächsten Phase eines Community-Service-Learning-Projekts, wie man tatsächlich dorthin gelangt. Das heißt, die Aktivitäten und konkreten Schritte zu planen, die die Gruppe unternehmen wird, um ihr Ziel zu erreichen. Im Beispiel mit dem Zwergenhaus geschah dies, als die Gruppen sich die Zeit nahmen, einen Plan zu erstellen, zu entscheiden, welche Materialien sie zum Bauen verwenden würden und so weiter. Diese Phase eines Projektes kann eine ganze Weile dauern, da es stets viele Details zu berücksichtigen gibt!
- *Umsetzung:* Dies ist wahrscheinlich die anspruchsvollste Phase jedes Community-Service-Learning-Projekts: Der Zeitpunkt, an dem der Plan in die Tat umgesetzt wird! Im Beispiel des Zwergenhauses geschah dies, als die Gruppen am eigentlichen Bau der Häuser arbeiteten.
- *Überwachung:* Diese Phase sollte parallel zur Umsetzungsphase in jedem Service-Learning-Projekt stattfinden. Überwachung bedeutet einfach, dass man immer sicherstellen sollte, dass der Plan auch so funktioniert, wie man es erwartet. Im Beispiel mit dem Zwergenhaus geschah dies, als die Gruppen bemerkten, dass ihr Plan nicht funktionierte, und ihn während der Bauphase änderten. Für Service-Learning-Projekte bedeutet dies, dass IMPACT-Mitglieder darauf Acht geben sollten, wie die Menschen vor Ort auf ihr Projekt und auf Ereignisse, die nicht so gut verlaufen wie erwartet etc. reagieren und den Plan dementsprechend anpassen sollten, um ihr Ziel zu erreichen.
- *Bewertung:* Diese Phase findet statt, sobald das Projekt abgeschlossen ist, und ist die Zeit, in der ein IMPACT-Club sich zusammensetzt, um zu reflektieren, was während des Projekts passiert ist und ob sie ihr Ziel erreicht haben oder nicht. Im Beispiel mit dem Zwergenhaus geschah dies, als die Gruppen an ihren Häusern rüttelten, um zu sehen, ob ihre Bauarbeiten wirklich erfolgreich waren oder nicht!
- *Feier:* Dies ist die abschließende Phase eines IMPACT Community-Service-Learning-Projekts. Bei der Zwergenhaus-Übung geschah dies, als die Siegergruppe für ihr Bauprojekt bejubelt und mit Preisen ausgezeichnet wurde. Bei IMPACT sollte der Club nach Abschluss eines Projekts seine gute gemeinnützige Arbeit feiern (auch wenn man weiß, dass man es noch besser hätte machen können) und sich auf das nächste Projekt freuen!

Versichern Sie sich, dass die IMPACT-Mitglieder diesen Ablauf und die Analogie zu dem Spiel mit den Zwergenhäusern verstehen. Hängen Sie dann das Flipchart-Blatt an die Wand und lassen Sie es für die nächsten Wochen hängen, damit die Gruppe sehen kann, in welchem Stadium des Community-Service-Learning-Projekts sie sich gerade befinden, während sie an der Planung und Umsetzung ihres ersten Projekts arbeiten!

4. Ein Problem auswählen (40 Minuten)

Hinweis: Achten Sie darauf, klarzustellen, dass Sie jetzt von der Theorie zur Praxis übergehen. Das heißt, jetzt, da die Jugendlichen den Weg verstehen, den sie gehen müssen, um ein Service-Learning-Projekt erfolgreich abzuschließen, ist es an der Zeit, loszugehen! Die "Grundlagenarbeit" der Umgebungsanalyse wurde in der letzten Sitzung abgeschlossen. Nun ist es an der Zeit, die erste Phase des Projekts abzuschließen: die Identifikation des Problems.

Schritt 1: Problembeschreibung *Die Formulierung einer klaren Problembeschreibung (eine Grundaussage, die den Kern des Problems in einem Satz zusammenfasst) ist einer der kniffligsten Schritte in einem Projekt zum Lernen durch gemeinnütziges Engagement, aber sie ist unglaublich wichtig, da sie die Richtung der Arbeit der Gruppe während des gesamten Projekts vorgibt. In dieser Aktivität klären Sie die "Do's and Don'ts" des Verfassens von Problembeschreibungen und geben den Jugendlichen Zeit, selbstständig zu schreiben.*

Vorbereitung und Moderation: Holen Sie die Community Maps vom letzten Treffen hervor und bitten Sie die Gruppe noch einmal zu schauen, auf welches Problem sie sich für ihr Projekt konzentrieren wollen. (Wenn sie beim letzten Treffen kein Problem ausgewählt haben, geben Sie ihnen etwas Zeit, um zu diskutieren und jetzt ein Problem auszuwählen.)

Sobald sie sich für ein allgemeines Problem entschieden haben, das sie angehen möchten, wie z.B. "Wir wollen etwas gegen den Müll im Park unternehmen", erklären sie, dass es an der Zeit ist, dieses Problem in eine klare Problembeschreibung zu fassen! Eine Problembeschreibung ist ein kurzer, prägnanter Satz, der das Problem in klaren Begriffen beschreibt. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele. Schreiben Sie diese auf oder lesen Sie sie laut vor, um den IMPACT-Mitgliedern zu zeigen, wie man beim Erstellen einer Problembeschreibung spezifische Aussagen trifft. Einige der wichtigsten Merkmale einer gut geschriebenen Problembeschreibung sind folgende:

- Spiegelt ein echtes Problem wider – ein Problem, das eindeutig beobachtbar und objektiv nachweisbar ist.
- Es wird nicht von einer bestimmten Lösung ausgegangen.
- Lässt Raum für die Betrachtung der zugrundeliegenden Ursachen.
- Konzentriert sich auf ein zentrales Problem und schweift nicht ab.

Allgemeine Problembeschreibung	Falsch geschriebene Problembeschreibung	Klare, gut geschriebene Problembeschreibung
Unsere Stadt ist wirklich schmutzig und hässlich, es gibt überall Müll, Straßenhunde fressen den Müll und das gefällt uns nicht!	Die Stadt ist wirklich schmutzig.	In der Gegend, in der sich unser IMPACT Club trifft, liegt viel Müll auf der Straße.
Man kann in unserem Ort nirgends Spaß haben. Junge Leute nehmen Drogen und tun andere schlechte Dinge, weil sie sich langweilen.	Wir haben nichts zu tun.	Junge Menschen vor Ort haben keinen Platz, an dem sie sicheren Freizeitaktivitäten nachgehen können.

Auf der Grundlage dieser Beispiele und Charakteristika laden Sie den Club ein, über das gewählte Problem nachzudenken und es in eine gut geschriebene Problembeschreibung zu formulieren. Als Moderator sollten Sie zuhören, während sie diskutieren, und sie leiten, wenn sie nicht weiter kommen, aber nicht den Prozess dominieren. Stellen Sie sicher, dass der Club ein Problem wählt, das realistisch und überschaubar ist, d.h. ermutigen Sie die Jugendlichen, sich etwas zu überlegen, das sie in relativ

kurzer Zeit realistisch als Club angehen können. (Da der Club immer mehr an Erfahrung gewinnt, können sie nach und nach immer anspruchsvollere Projekte auswählen, aber im Moment sollten sie mit etwas relativ Einfachem anfangen.) Die Gruppe sollte sich über die Problembeschreibung einig werden, die sie für ihr Projekt verwenden möchte, bevor sie zum nächsten Schritt übergeht. Wenn die Gruppe sich für eine Schilderung entschieden hat, die sie verwenden möchte, schreiben Sie diese groß auf ein Flipchart-Papier und hängen es an die Wand, wo es für die Dauer des Projekts bleiben soll.

Schritt 2: Identifizieren von Ursachen und Auswirkungen des Problems. *Sobald das zentrale Problem identifiziert ist, ist es an der Zeit, auch die Ursachen und Auswirkungen des Problems zu identifizieren. Ein einfaches und nützliches Werkzeug dazu ist der Problembaum. Die Identifikation der Ursachen und Auswirkungen wird dem IMPACT-Club helfen, seine Ziele und gewünschten Ergebnisse später in der Konzeptionsphase leicht zu identifizieren.*

Vorbereitung und Moderation: Teilen Sie den Club in Kleingruppen auf (3-5 Teilnehmer pro Gruppe). Geben Sie jeder Gruppe eine Kopie des Problembaums (siehe Handout am Ende dieser Lektion) und/oder ein Flipchart-Papier und Marker. Der Baum ist eine Darstellung des gewählten Problems und seiner Ursachen und Auswirkungen. Sagen Sie den Teilnehmern, dass sie am Stamm des Baumes ihre gerade fertiggestellte Problembeschreibung schreiben sollen – das "Herzstück" des Problems, das sie als IMPACT-Club angehen wollen. (Vergewissern Sie sich, dass dieses Problem etwas ist, das die Gruppe in diesem Stadium seiner Erfahrung realistisch angehen könnte, bevor Sie weitermachen.)

Dann bitten Sie die Teilnehmer, sich etwas Zeit zu nehmen, um über die vielen Ursachen nachzudenken, die zu diesem zentralen Problem beitragen: Was liegt dem Problem zugrunde? Wo kommt es her? Welche Faktoren ermöglichen, dass es weiter besteht? Sie sollten jede dieser Ursachen zwischen die Wurzeln des Baumes schreiben.

Bitten Sie sie außerdem, über die Auswirkungen des zentralen Problems nachzudenken: Wozu führt dieses Problem? Welche zusätzlichen Probleme oder Phänomene entstehen, wenn es ungelöst bleibt? Sagen Sie den Teilnehmern, dass sie diese Auswirkungen zwischen den Blättern aufschreiben sollen.

Nachdem die Gruppen 10-15 Minuten Zeit zum Arbeiten hatten, rufen Sie sie wieder zusammen und bitten Sie sie, ihre Ergebnisse miteinander zu teilen. Nehmen Sie sich Zeit, um über die Ursachen und Auswirkungen zu diskutieren und den Mitgliedern die Möglichkeit zu geben, ihre Meinungen auszutauschen. Dies kann eine wirklich wertvolle Zeit sein, um Einblicke in ihre Meinungen über die Umgebung und alle Stereotypen und Vorurteile zu gewinnen, die sie möglicherweise haben, und kann helfen, ein reiferes Verständnis des Problems zu entwickeln. Notieren Sie die wichtigsten Erkenntnisse und Ideen auf dem gleichen Flipchart, auf dem Sie die Zielaussage verfasst haben, und lassen Sie es für das nächste Treffen an der Wand hängen.

Sagen Sie den Mitgliedern nach einer guten Diskussion, dass sie bei dem Treffen in der nächsten Woche anfangen werden, zu planen, wie sie einige der Hauptursachen des Problems angehen und dabei helfen können, einige der negativen Auswirkungen, die sie sehen, rückgängig zu machen!

5. Abschluss (10 Minuten)

Füllen Sie die Anwesenheitsliste aus, erledigen Sie alle administrativen Aufgaben und geben Sie bekannt, wann und wo das nächste Treffen stattfinden wird. Danken Sie den Teilnehmern für ihre Anwesenheit bei diesem Treffen und verabschieden Sie sich beim Gehen von jedem Gruppenmitglied. Bewahren Sie die Arbeitsblätter und Flipcharts von diesem Treffen für die nächste Woche auf.

Handout: Anleitung – Das Zwergenhaus

ANLEITUNG:

Eure Aufgabe ist es, in 20 Minuten oder weniger ein Haus für einige Zwerge zu bauen. Als Baumaterialien könnt ihr 20 Streichholzschachteln, 10 Spielkarten, 3 Blatt A4-Papier und 5 Marker verwenden. Ihr müsst eure Häuser auf einem Fundament errichten – entweder auf einem Flipchart-Papier oder einem Tisch (nicht einfach auf dem Boden) – damit sie nach der Fertigstellung auf Stabilität geprüft werden können.

Regeln: Jeder Zwerg muss ein eigenes Zimmer haben. (Punkte werden u.a. nach der Anzahl der Zwerge vergeben, die das Haus aufnehmen kann.) Jedes Zimmer muss vier Wände haben. Das Haus sollte einen Boden und eine Decke haben, die ebenfalls aus den vorhandenen Materialien (ohne Flipchart-Papierfundament) gebaut werden müssen. Das Haus muss einem sanften Rütteln am Papier oder Tisch, auf dem es aufgebaut ist, standhalten – wenn es auseinanderfällt, sind die Zwerge nicht sicher!

Bewertungskriterien:

- Stärke des Hauses – 10 Punkte (Ein Stabilitätstest wird durch Rütteln am Tisch oder Flipchart-Blatt durchgeführt. Die Punkte werden vergeben, wenn das Haus der Prüfung standhält.)
- Anzahl der Zimmer – 2 Punkte pro Zimmer
- Anzahl der Stockwerke/Böden – 10 Punkte für jedes Stockwerk
- Kreativität – 10 Punkte (Basierend auf Aussehen/Ästhetik und kreativem Materialeinsatz.)

Viel Glück!

ANLEITUNG:

Der untenstehende Baum ist eine Darstellung der Ursachen und Auswirkungen des ausgewählten Problems. Schreibt auf den Stamm des Baumes eure Problembeschreibung – das "Herzstück" des Problems, das ihr angehen wollt.

Dann nehmt euch etwas Zeit, um über die vielen **Ursachen** nachzudenken, die zu diesem zentralen Problem beitragen: Was liegt dem Problem zugrunde? Wo kommt es her? Welche Faktoren ermöglichen, dass es weiter besteht? Schreibt jede dieser Ursachen zwischen die Wurzeln des Baumes.

Nehmt euch auch Zeit, um über die **Auswirkungen** des zentralen Problems nachzudenken: Wozu führt dieses Problem? Welche zusätzlichen Probleme oder Phänomene entstehen dadurch? Schreibt diese Auswirkungen zwischen die Blätter.

