Handreichung für Lehrkräfte zur Lernwelt SDG 6: Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen



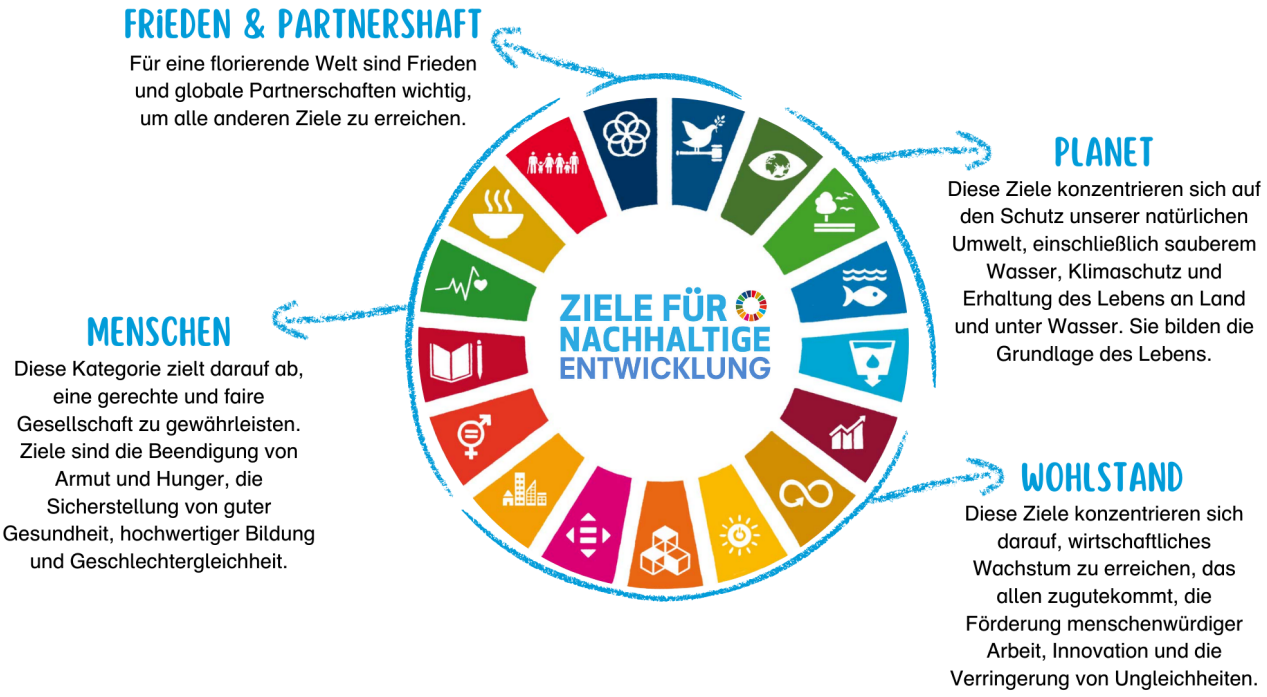
Verfügbarkeit und nachhaltige Bewirtschaftung von Wasser und Sanitärversorgung für alle gewährleisten

In dieser Lernwelt geht es darum, die Rolle und Bedeutung von und den Zugang zu sauberem Wasser und sanitären Einrichtungen zu verstehen. Die Lernwelt bietet Ideen und Komponenten, die Sie in Ihren Unterricht integrieren können: Eine interaktive Boardstory mit ergänzenden Übungen, ein Glossar mit den wichtigsten Begriffen der Lernwelt, zusätzliche Übungen zur Festigung und weiteren Reflexion der Inhalte von SDG 6 sowie Beispiele für die Verbindungen zwischen diesem SDG und anderen.

Kofinanziert von der Europäischen Union
DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

Einführung in die Lernwelt SDG 6

Die von den Vereinten Nationen festgelegten Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) dienen als globaler Fahrplan zur Bewältigung drängender sozialer, wirtschaftlicher und ökologischer Herausforderungen. Diese 17 miteinander verbundenen Ziele zielen darauf ab, bis 2030 eine gerechtere und nachhaltigere Welt zu schaffen. Die Integration der SDGs in die Bildung ist entscheidend, um junge Lernende zu befähigen, globale Herausforderungen zu verstehen und Maßnahmen für eine bessere Zukunft zu ergreifen.



Diese Lernwelt konzentriert sich auf SDG 6: Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen und bietet innovative Bildungsressourcen, die darauf abzielen, Schülerinnen und Schüler (im Alter von 9 bis 11 Jahren) für die Bedeutung der Beseitigung von Armut und die Förderung sozialer Gerechtigkeit zu sensibilisieren.

Einführung in die Handreichung

Diese Handreichung bietet Pädagoginnen und Pädagogen einen strukturierten, aber anpassbaren Rahmen, einschließlich Hintergrundinformationen, direkt umsetzbarer Arbeitsblätter, praktischer Beispiele und didaktischer Methoden. Alle Inhalte können eingesetzt werden, ohne dass spezifische Vorkenntnisse zum Thema erforderlich sind. Sie bauen aufeinander auf, können aber auch unabhängig voneinander und individuell durchgeführt werden. Natürlich können Sie Anpassungen vornehmen, wenn nötig. Die modulare Struktur ermöglicht eine flexible Umsetzung - der Unterricht kann je nach Zeitvorgaben und Vorkenntnissen der Kinder nacheinander oder einzeln durchgeführt werden.

Er eignet sich ideal für Fachunterricht oder projektbasiertes Lernen und kann auch außerhalb des traditionellen Klassenzimmers von Umweltschutzgruppen und Vereinen genutzt werden.

Kofinanziert von der Europäischen Union
DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

Inhaltsverzeichnis

Verwendung der Boardstory und des Lehrmaterials 3

Lernziele 3

Glossar 5

Übungen für SDG 6 7

Übersicht über die Übungen 7
- DIE BOARDSTORY ERKUNDEN 7
- EINE VIELFALT AN TOILETTEN 8
- KONFLIKTE UM WASSER 9
- DER WASSERFUßABDRUCK 12
- HANDELN 13

Verbindungen zu anderen SDGs 14

Verwendung der Boardstory und des Lehrmaterials

Sehen Sie sich zusammen mit Ihren Schülerinnen und Schülern die kurze und faktenbasierte Boardstory zu SDG 6 an. Wenn Begriffe unklar sind, können die Kinder unbekannte Begriffe und Fragen aufschreiben, damit sie nach dem Anschauen der Boardstory geklärt werden können. Fragen der Lernenden können auch die Möglichkeit für weiteres Lernen und Recherchen schaffen.

Sehen Sie sich die Boardstory ein zweites Mal an und verwenden Sie die Pausetaste des Players, um Verständnisfragen zu stellen. Nutzen Sie die interaktiven Übungen, die in die Boardstory eingebettet sind. Die drei Übungstypen - Suchspiel, Impulsfragen und Quiz - ermöglichen es Ihnen, den Inhalt zu diskutieren, das Verständnis zu verbessern und das Wissen über SDG 6 zu vertiefen.

Nach dem Ansehen der Boardstory können Sie den Lernprozess mit dem Ärbeitsheft für Lernendeërweitern und vertiefen. Für alle darin enthaltenden Übungen stehen in dieser Handreichung im Abschnitt ”Übungen für SDG 6“ Hintergrundinformationen, didaktische Anmerkungen und Erklärungen zur Verfügung.

Lernziele

Der Erwerb von Kompetenzen für nachhaltige Entwicklung[1] ist Teil eines lebenslangen Lernprozesses. Die in dieser Lernwelt bereitgestellte Boardstory und die begleitenden Übungen initiieren diesen Prozess und helfen den Lernenden, Wissen zu erwerben, kritisch zu reflektieren und sinnvolle Maßnahmen zu ergreifen. Nach Abschluss dieser Einheit wird empfohlen, die Entwicklung der gewünschten Kompetenzen für nachhaltige Entwicklung zu fördern, z. B. durch das Lehren weiterer Lernwelten. So erweitern Sie die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler weiter.

[1] Für mehr Informationen, besuchen Sie https://joint-research-centre.ec.europa.eu/greencomp-european-sustainability-competence-framework_en

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

Mit diesem Gedanken zielen die Lernziele dieser speziellen Lernwelt in erster Linie darauf ab, ein grundlegendes Verständnis für das jeweilige SDG und die damit verbundenen Zusammenhängen für Kinder im Alter von neun bis elf Jahren zu entwickeln. Der Erwerb und die Erweiterung von Kompetenzen für nachhaltige Entwicklung ist wünschenswert, kann jedoch nur durch kontinuierliches Vertiefen und Lernen erreicht werden.

Durch die Auseinandersetzung mit dieser Lernwelt werden die Lernenden in der Lage sein:

- zu erklären, warum Wasser zentral für das Leben (Menschen, Biodiversität) ist.
- den versteckten Wasserverbrauch im Sinne des Konzepts des virtuellen Wassers (z. B. durch Produktion) zu diskutieren und zu reflektieren.
- Zusammenhänge zwischen Konsum und Wasserverbrauch zu reflektieren.
- Möglichkeiten zur Reduzierung des individuellen Wasser-Fußabdrucks und zum Wassersparen im Alltag zu reflektieren.
- zu erläutern, dass der Zugang zu sauberem Trinkwasser nicht überall garantiert ist (z. B. aufgrund von Wasserverschmutzung).
- potenzielle Konflikte aufgrund von Verteilungsproblemen und Wasserknappheit (verstärkt durch den Klimawandel) zu diskutieren.
- zu bewerten, dass der Zugang zu sanitären Einrichtungen und Hygiene, z. B. geschlechtsspezifische Bedürfnisse wie Menstruationsprodukte, nicht überall gewährleistet ist.
- kulturelle Unterschiede in der Sanitärversorgung zu beobachten, z. B. die Nutzung von Toilettenpapier vs. Reinigung mit Wasser, Hocktoiletten und westliche Toiletten, (Nicht-)Unterscheidung nach Geschlecht.
- über Wasserverschmutzung, Wasserzugang und Maßnahmen zum Wassersparen zu kommunizieren und Erfolgsgeschichten sichtbar zu machen.
- zu argumentieren und Pläne zu entwickeln, um sauberes Wasser und Sanitärversorgung im eigenen Umfeld zu fördern.

Kofinanziert von der Europäischen Union
DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

Glossar

Dieses Glossar bietet Erklärungen zu den wichtigsten Begriffen der Lernwelt. Es ist in einfacher Sprache verfasst, um das Verständnis zu erleichtern und richtet sich direkt an die Lernenden.

Biodiversität
bezeichnet die Vielfalt aller Lebensformen auf der Erde. Sie umfasst alle Tier- und Pflanzenarten, egal ob klein oder groß – von Säugetieren über Fische bis hin zu Insekten, von Bakterien bis zu Viren oder von Gräsern bis zu Bäumen. Es geht um die Vielfalt des Lebens und darum, wie diese die Ökosysteme bereichert. Eine hohe Biodiversität trägt dazu bei, dass natürliche Systeme widerstandsfähig bleiben, sich an Veränderungen anpassen können und weiterhin sauberes Wasser, Luft und Nahrung bereitstellen, lebensnotwendig für den Menschen.

Klimawandel
beschreibt die Veränderung der über lange Zeit stabilen Wettermuster auf der Erde, hauptsächlich verursacht durch menschliche Aktivitäten wie die Verbrennung fossiler Energieträger, Abholzung und industrielle Prozesse. Diese Aktivitäten setzen Treibhausgase wie Kohlendioxid frei, die in der Atmosphäre Wärme einschließen und den Planeten erwärmen. Dies führt z. B. zu veränderten Temperaturen und Niederschlagsmustern. Auch Extremwetterereignisse wie Stürme, Hitzewellen und Überschwemmungen können häufiger auftreten. Die Auswirkungen des Klimawandels unterscheiden sich je nach Region.

Globale Ebene
bezieht sich auf Themen oder Vorgänge, die die ganze Welt oder viele Länder betreffen. Wenn wir z. B. über Klimawandel, Pandemien oder internationalen Handel sprechen, betrachten wir diese auf globaler Ebene, weil sie Menschen überall auf der Welt betreffen und nicht nur eine bestimmte Region oder ein einzelnes Land.

Regierung
ist eine Gruppe von Personen, die wichtige Entscheidungen darüber trifft, wie ein Land geführt wird, zum Beispiel durch das Erstellen und Ändern von Gesetzen. Nicht alle Menschen eines Landes sind Teil der Regierung, sondern bestimmte Personen haben diese Entscheidungsgewalt inne. In einigen Ländern können Bürgerinnen und Bürger regelmäßig wählen, wer Teil der Regierung wird. Die gewählten Personen treffen dann Entscheidungen, die das gesamte Land betreffen.

Hygiene
bezieht sich auf Maßnahmen, die Menschen ergreifen, um sich selbst und ihre Umgebung sauber zu halten. Hygiene hilft dabei, Krankheiten zu verhindern und ihre Verbreitung einzudämmen.

Infrastruktur
Wenn Lernende zur Schule gehen, nutzen sie auf dem Weg oft Straßen – ob zu Fuß, mit dem Auto oder Bus. Straßennetze gehören zur öffentlichen Infrastruktur. Weitere Beispiele für Infrastruktur sind die Versorgung mit Strom und Heizenergie, der Zugang zum Internet

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

sowie öffentliche Schulen und Krankenhäuser. Infrastrukturen sind alle Einrichtungen und Systeme, die das Funktionieren einer Gesellschaft erleichtern und verbessern.

Verschmutzung
bedeutet, dass etwas durch schädliche, giftige oder verschmutzende Stoffe beeinträchtigt wird, zum Beispiel durch Plastikmüll in der Natur, verschmutztes Abwasser aus Fabriken oder Überschwemmungen, die Grundwasser ungenießbar machen.

Sanitäreinrichtungen
ist eng mit Hygiene verbunden und umfasst Einrichtungen, die dabei helfen, Abwasser sicher zu entsorgen und sauberes Trinkwasser bereitzustellen.

Nachhaltiger Umgang mit Wasser
bedeutet, Wasser sparsam und verantwortungsvoll zu nutzen, sodass ausreichend sauberes Wasser für alle verfügbar bleibt. Beispiele sind das Sammeln von Regenwasser zur Nutzung für Bewässerung oder andere Zwecke sowie der Schutz von Flüssen, Seen und Meeren vor Verschmutzung.

Wasserökosysteme
Ein Ökosystem ist eine Gemeinschaft von Lebewesen, die miteinander und mit ihrer Umwelt interagieren. Pflanzen, Tiere, Wasser und Boden arbeiten zusammen und bilden ein ausgewogenes System. Wasserökosysteme sind jene Ökosysteme, die im oder am Wasser existieren.

Wasserfußabdruck / Virtuelles Wasser
zeigt auf, wie viel Wasser eine Person direkt oder indirekt verbraucht – direkt etwa durch Duschen, Kochen oder Toilettengänge, indirekt durch den Konsum von Produkten, deren Herstellung Wasser benötigt, wie z. B. eine Jeans oder ein Burger.

Wasserknappheit
liegt vor, wenn nicht genug sauberes und sicheres Wasser für alle Menschen in einem Gebiet vorhanden ist. Ursachen können zu wenig Niederschlag, ausgetrocknete Flüsse und Seen oder ein übermäßiger Wasserverbrauch sein. Wasserknappheit erschwert es, genug zu trinken, Lebensmittel anzubauen und gesund zu bleiben – für Menschen und andere Lebewesen.

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

Übungen für SDG 6

Die Boardstory ist das Herzstück der interaktiven Lernwelt. Nach dem Ansehen kann der Lernprozess mit dem 'Arbeitsheft für Lernende' erweitert und vertieft werden. Das ist ein separates Dokument, gefüllt mit verschiedenen Übungen, die die Erreichung der gewünschten Lernziele weiter unterstützen.

Nach dem Ansehen der Boardstory schlagen wir vor, mit der ersten Übung 'DIE BOARDSTORY ERKUNDEN' zu beginnen. Alle anderen Übungen können unabhängig voneinander eingesetzt werden.

Übersicht über die Übungen

Übung	Benötigtes Material	Ungefähre Bearbeitungszeit
DIE BOARDSTORY ERKUNDEN	Boardstory 'SDG 6: Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen', Arbeitsblätter und interaktive Übungen	90 Min.
EINE VIELFALT AN TOILETTEN	Arbeitsblätter	30 Min.
KONFLIKTE UM WASSER	Arbeitsblätter	45 Min.
DER WASSERFUSSABDRUCK	Arbeitsblätter	15-20 Min.
HANDELN	Arbeitsblätter	20-30 Min.

Verschiedene Symbole führen Sie durch Hintergrundinformationen, didaktische Anmerkungen und verfügbare Arbeitsblätter:



Markierung: Hintergrundinformationen



Markierung: Didaktische Anmerkungen



Markierung: Arbeitsblatt für Lernende

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

DIE BOARDSTORY ERKUNDEN

Diese Übung ist eine Verlängerung, die den Lernenden hilft, das Gelernte mit dem Inhalt der Boardstory zu verknüpfen. Durch Diskussion und Reflexion werden sie wichtige Themen wiederholen, ihr Verständnis verstärken und reale Anwendungen der Botschaft der Geschichte erkunden.

Teil 1:

Sehen Sie sich mit den Lernenden die kurze, faktenbasierte SDG 6 Boardstory an. Führen Sie eine erste Diskussion und lösen Sie die integrierten interaktiven Aufgaben.



Bevor Sie die Boardstory zum ersten Mal ansehen, geben Sie den Lernenden eine Zuhöraufgabe: ”Was lernst du in der Boardstory?” Möglicherweise mit dem Zusatz: ”Merke dir mindestens drei Dinge.”

Dann lassen Sie die Lernenden, die Boardstory beschreiben, indem Sie folgende Fragen stellen:

- Was ist in der Boardstory passiert?
- Was hat euer Interesse geweckt und warum?
- Warum sind sauberes Wasser und sanitäre Einrichtungen so wichtig?

Teil 2:

Arbeiten Sie (weiter) mithilfe der Arbeitsblätter.



Teilen Sie die Arbeitsblätter ’DIE BOARDSTORY ERKUNDEN’ aus dem Arbeitsheft für Lernende aus, um die Lernenden in den Inhalt der SDG 6 Boardstory einzubinden.

EINE VIELFALT AN TOILETTEN

Diese Übung lädt die Schülerinnen und Schüler dazu ein, zu erkunden, wie grundlegende Bedürfnisse auf unterschiedliche Weise weltweit erfüllt werden. Durch den Vergleich alltäglicher Gegenstände wie Toiletten reflektieren sie globale Vielfalt, Lebensqualität und Nachhaltigkeit.



Nachdem die Schülerinnen und Schüler im Rahmen der Übung „DIE BOARDSTORY ENTDECKEN“ ihre eigene Vorstellung einer Toilette gezeichnet und über ihnen bekannte Toilettentypen diskutiert haben, teilen Sie das Arbeitsblatt „EINE VIELFALT AN TOILETTEN“ aus dem Arbeitsheft aus.

Kofinanziert von der Europäischen Union
DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt



Die Lernenden arbeiten in Kleingruppen (4–5 Personen), um Bilder verschiedener Toilettentypen aus aller Welt zu betrachten. Ihre Aufgabe ist es, zu beobachten und zu diskutieren, wie diese Unterschiede verschiedene Wege widerspiegeln, ein und dasselbe grundlegende menschliche Bedürfnis zu erfüllen.

Fragen für die Gruppendiskussion:

- Welches grundlegende Bedürfnis wird mit diesem Gegenstand erfüllt?
- Welche Beispiele würdet ihr bevorzugen, welche weniger?
- Wie würde sich eure Lebensqualität verändern, wenn ihr nur eine der weniger wünschenswerten Optionen nutzen könntet?
- Warum, denkt ihr, gibt es so große Unterschiede zwischen den Beispielen?
- Wie beeinflusst der Zugang (oder fehlende Zugang) zu unterschiedlichen Toilettenarten den Einsatz für eine faire und gerechte Gesellschaft?
- Sind manche Toilettenoptionen nachhaltiger als andere? Warum?

Das Ziel ist es, den Lernenden deutlich zu machen, dass Alltagsgegenstände je nach Umwelt, Kultur, Wirtschaft und Technologie stark variieren können – und dass diese Unterschiede das Leben von Menschen sowie das Streben nach globaler Gerechtigkeit und Nachhaltigkeit beeinflussen.

KONFLIKTE UM WASSER

Der Zugang zu Wasser ist für alle Menschen wichtig. Natürlich wird Wasser für ganz unterschiedliche Zwecke genutzt – und manche Nutzungen können zu Konflikten führen. In dieser Übung setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit möglichen Konflikten auseinander, die durch begrenzten Zugang zu Wasser entstehen können. Dabei üben sie kritisches Denken, Empathie und demokratische Entscheidungsfindung, indem sie Wasserknappheit diskutieren und begrenzte Wasserressourcen verteilen.



Zur Einführung in diese Übung kann das Wissen aus der Boardstory aufgefrischt werden: z. B. dass die Wasserstresslevel weltweit unterschiedlich sind, sauberes Trinkwasser nicht überall verfügbar ist und der Klimawandel Wasserprobleme verstärkt. Es können auch aktuelle Beispiele aus den Nachrichten gezeigt werden.

Einführung:
Es ist wichtig, dass die Lernenden den Unterschied zwischen sauberem (trinkbarem) Wasser und Wasser, das entweder nicht trinkbar oder möglicherweise verschmutzt ist, verstehen. Auch wenn einige den Wasserkreislauf noch kennen, sollte verdeutlicht werden, dass

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

dieser Kreislauf nicht garantiert, dass jederzeit und überall die gleiche Menge an sauberem Trinkwasser verfügbar ist. Wir empfehlen eine offene Diskussion mit Fragen wie:

- Was bedeutet Wasserknappheit?
- Gibt es verschiedene Arten von Wasser? (Zur Vereinfachung genügt für diese Übung eine Einteilung in drei Typen: 1) trinkbares Wasser; 2) nicht trinkbares, aber nutzbares Wasser, z. B. Regenwasser für Toiletten; 3) verschmutztes Wasser)
- Was kann Wasser verschmutzen?

Hauptteil: Rollenspiel zur Wasserverteilung
Szenario festlegen: „Stellt euch vor, es hat seit Wochen nicht geregnet. In eurer Stadt steigt die Spannung: Wer soll Zugang zum verbleibenden Wasser erhalten? Der Klimawandel könnte solche Situationen in Zukunft häufiger machen. Ihr bildet ein Plenum (eine Entscheidungsgruppe), das darüber berät, wie die begrenzten Wasserressourcen verteilt werden sollen."

Anleitung:

1. Das Plenum bilden:
   Idealerweise ein gemeinsames Plenum für die gesamte Klasse. Bei größeren Klassen mehrere Gruppen, jeweils mit eigenem Satz an Wasserchips.
2. Materialien verteilen:

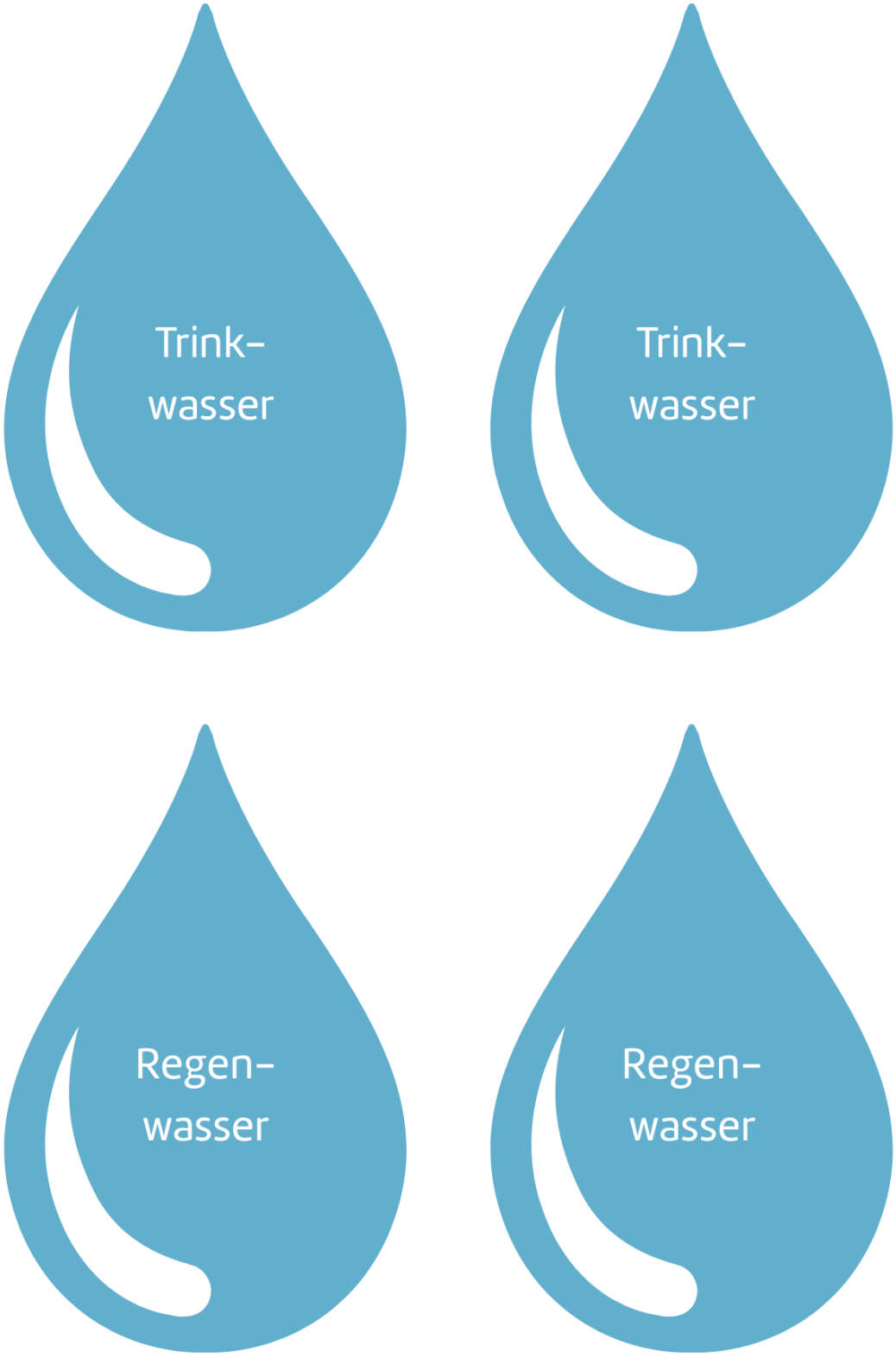


   - Einigen Lernenden oder Paaren werden Rollenkarten mit Charakterbeschreibungen gegeben. Diese befinden sich im Arbeitsheft.
   - Das Plenum erhält 4 Wasserchips: 2 Chips für trinkbares Wasser und 2 Chips für nicht trinkbares Regenwasser. (Diese Chips sind Bestandteil dieses Lehrkräfte-Leitfadens und befinden sich nach der Beschreibung dieser Übung.)

3. Rollen vorstellen:
   Die Lernenden stellen kurz ihre Figur vor und erklären, warum sie dringend Wasser benötigen. Dabei können sie das Zitat auf der Karte nutzen und eigene Argumente ergänzen.
4. Diskussion im Plenum:
   Nach allen Vorstellungen diskutiert das Plenum, wie die 4 Chips (2 trinkbares Wasser, 2 Regenwasser) verteilt werden sollen. Die Lernenden sollen argumentieren und versuchen, einen demokratischen Konsens zu finden.
5. Entscheidung treffen:
   Nur vier Rollen dürfen Wasser erhalten. Das Plenum muss sich auf eine Verteilung einigen und diese begründen können.
6. Optional: Rollentreue in der Diskussion:
   Sie können selbst entscheiden, ob die Lernenden während der Diskussion in ihrer Rolle bleiben (also für ihren Charakter argumentieren) oder als sie selbst diskutieren.

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

Wasserchips:



Kofinanziert von der Europäischen Union
DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

DER WASSERFUßABDRUCK

Diese Übung hilft den Lernenden zu verstehen, wie wir Wasser sowohl direkt als auch indirekt nutzen. Sie lernen das Konzept des „virtuellen Wassers“ kennen – also das versteckte Wasser, das für die Herstellung alltäglicher Produkte benötigt wird. Außerdem setzen sie sich mit ihrem eigenen Wasserfußabdruck auseinander. In Diskussionen und einer Sortierübung erkennen die Lernenden, wie viel Wasser verschiedene Dinge tatsächlich verbrauchen.



Zunächst sollte der Unterschied zwischen direkter und indirekter Wassernutzung geklärt werden. Sie können die Lernenden verschiedene Aktivitäten nennen lassen (z. B. durch die Fragen: „Wie hast du diese Woche Wasser verwendet?“ oder „Welche Tätigkeiten benötigen Wasser?“) und sie dann gezielt in Richtung der indirekten Nutzung lenken (z. B. mit der Frage: „Erinnert ihr euch an den Burger aus der Boardstory? Gibt es noch weitere Beispiele für Wassernutzung, die wir nicht direkt sehen?“). Alternativ können Sie diese Liste an der Tafel notieren und die Lernenden entscheiden lassen, ob es sich um direkte (d) oder indirekte (i) Wassernutzung handelt:

- Duschen (d)
- Neue Kleidung kaufen (i)
- Pflanzen gießen (d)
- Geschirr spülen (d)
- Kuhmilch trinken (i)
- Obst essen (i)
- Toilette benutzen (d)

Erklären Sie anschließend, dass indirekte Wassernutzung oft schwer sichtbar ist. Die Konzepte des virtuellen Wassers und des Wasserfußabdrucks helfen dabei, dies zu veranschaulichen. Es kann überraschend sein, wie viel Wasser für manche Produkte oder Aktivitäten benötigt wird.



Um dies erfahrbar zu machen, erhalten die Lernenden die Karten aus dem Arbeitsblatt „DER WASSERFUßABDRUCK“ und sollen die Produkte vom geringsten bis zum höchsten virtuellen Wasserverbrauch sortieren.



Die tatsächlichen Mengen können je nach Land variieren. Ergänzen Sie gerne weitere Produkte. Die Webseite des Water Footprint Network kann bei der Recherche unterstützen: www.waterfootprint.org/resources/interactive-tools/product-gallery or www.waterfootprint.org/resources/schoolresources/Poster-A3-WaterFootprint-of-Products.pdf

Lösung:

- 1 Tomate (100 g) ca. 21 Liter
- 1 Orange (150 g) ca. 84 Liter
- 500 g Kartoffeln ca. 145 Liter
- 1 große Banane (160 g) ca. 160 Liter

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

- 1 Hühnerei (50 g) ca. 160 Liter
- 500 g Kartoffelchips ca. 520 Liter
- 1 Liter Kuhmilch ca. 1.000 Liter
- 1 Baumwoll-T-Shirt ca. 1.500 Liter
- 1 Steak (300 g Rindfleisch) ca. 4.650 Liter
- 1 Paar Jeans ca. 8.000 Liter

HANDELN

In dieser Übung geht es darum, Wege zu finden, wie man aktiv werden und konkrete Pläne zur Förderung von sauberem Wasser und sanitären Einrichtungen in verschiedenen Lebensbereichen entwickeln kann. Die Schülerinnen und Schüler werden dazu angeregt, kreativ zu werden – z. B. durch die Gestaltung von Stickern oder Plakaten, um auch andere Menschen zum Mitmachen zu motivieren.



Verteilen Sie das letzte Arbeitsblatt „HANDELN“ aus dem Arbeitsheft, um die Lernenden dazu zu ermutigen, in ihrem eigenen Umfeld aktiv zu werden.

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

Verbindungen zu anderen SDGs

Die 17 SDGs ergänzen sich gegenseitig und sollten nicht isoliert betrachtet werden. Als solche können Synergieeffekte auftreten, z. B. kann eine Verbesserung eines der SDGs wiederum positive Auswirkungen auf ein anderes haben. Gleichzeitig kann die Priorisierung von Maßnahmen für ein SDG auch dazu führen, dass ein anderes Ziel vernachlässigt wird. Die folgende Tabelle bietet Beispiele für Verbindungen zwischen SDG 6 und anderen SDGs. Diese können genutzt werden, um neue Gespräche zu eröffnen und Anknüpfungspunkte zu schaffen, um das Thema über diese Lernwelt hinaus zu erweitern.

SDG	SCHWERPUNKT	VERBINDUNGEN
1	Keine Armut	Keine Armut bedeutet gleichberechtigten Zugang zu sauberem Wasser für alle, überall auf der Welt.
3	Gesundheit und Wohlergehen	Sauberes Wasser ist entscheidend für Gesundheit, Hygiene und Wohlbefinden.
4	Hochwertige Bildung	Bildung über Hygiene, Wasserknappheit sowie fehlenden Zugang zu Trinkwasser und sanitären Einrichtungen ermöglicht informierte Entscheidungen über den eigenen Wasserverbrauch und dessen lokale sowie globale Auswirkungen.
5	Geschlechtergleichheit	Aktuell gibt es keinen gleichberechtigten Zugang zu Trinkwasser und ausreichende Sanitärversorgung für alle Geschlechter.
7	Bezahlbare und saubere Energie	Wasser spielt eine wichtige Rolle bei erneuerbaren Energien (z. B. Wasserkraft).
9	Industrie, Innovation und Infrastruktur	Die Industrie beeinflusst durch Verschmutzung und übermäßige Nutzung die Wasserressourcen.
11	Nachhaltige Städte und Gemeinden	Der Zugang zu Wasser ist ein zentrales Element in der Stadt- und Gemeindeplanung (z. B. Versorgung von Wohnhäusern, öffentlichen Gebäuden oder Trinkbrunnen).
12	Nachhaltiger Konsum und Produktion	Wasserintensive Produktions- und Konsummuster (z. B. Fleischproduktion, Fast Fashion oder Schnittblumen aus Kenia); virtuelles Wasser.
13	Maßnahmen zum Klimaschutz	Wasserknappheit ist eine Folge des menschengemachten Klimawandels (z. B. durch Wüstenbildung, Hitzewellen).
14	Leben unter Wasser	Schutz mariner Ökosysteme durch Vermeidung von Wasserverschmutzung.

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt

SDG	SCHWERPUNKT	VERBINDUNGEN
15	Leben an Land	Schutz von Feuchtgebietsökosystemen und deren Wasserressourcen.
16	Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen	Zugang zu Wasser als potenzieller Konfliktherd (z. B. Euphrat: Türkei vs. Syrien vs. Irak[2]).

[2]Gabrielyan, H. (2024). Turkey's water policy as part of the political strategy. In Politik, Wirtschaft und Gesellschaft im Spannungsverhältnis der Regionen Südosteuropa und Mittlerer Osten. https://doi.org/10.1007/978-3-658-44070-1

Kofinanziert von der Europäischen Union DBU Kofinanziert von Deutsche Bundesstiftung Umwelt