VOM MARKTPLATZ BIS ZUM ZNÜNI-BUFFET



Marktstand mit Restaurant © S. Bürki

Eine «BNE-SpielWelt» zum Thema Ernährung

Leitfaden für spielbasiertes Lernen in der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE)
Zyklus 1

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT 3

THEORIE

1. BNE-SpielWelt 5
2. Die Rolle der Lehrperson 6
3. Didaktische Hilfestellungen 8
4. Fokus 1. und 2. Klasse 11
5. Bezüge zum Lehrplan 21 12
6. Lernziele 14
7. Übersicht BNE-SpielWelt 16

PRAXIS

Ernährungsweisen (Einstiegssequenz) 19
saisonal (Grundlagensequenz) 23
regional / global (Grundlagensequenz) 26
Produktion (Vertiefungssequenz) 30
Food Waste (Vertiefungssequenz) 33
Gesundheit (Vertiefungssequenz) 37
Tierwohl (Vertiefungssequenz) 40
Umsetzung BNE-Leitfrage (Abschlusssequenz) 43
MATERIALLISTE 45
WEITERFÜHRENDE ANGEBOTE 48
LITERATURVERZEICHNIS 49
IMPRESSUM 50

VORWORT

Der Leitfaden «BNE-SpielWelt» zum **Thema «Ernährung»** unterstützt Lehrpersonen (LP), ein reichhaltiges Spiel- und Lernsetting vorzubereiten, es gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern (SUS) aufzubauen und die Kinder in der «SpielWelt» zu begleiten. Als roter Faden dient die **BNE-Leitfrage** **«Was kommt auf unser Znüni-Buffet, damit es uns und der Umwelt schmeckt?»**. In sieben individuell wählbaren Unterthemen wird die Frage Schritt für Schritt erarbeitet und am Ende gemeinsam diskutiert, ausgehandelt und umgesetzt.

THEORIE

1. BNE-SpielWelt

Was ist das?.....

Das Spiel ist die zentrale Lernform von vier- bis achtjährigen Kindern. Wenn Kinder spielen, lernen sie. Eine «BNE-SpielWelt» nutzt daher das Spiel als konkrete Methode, indem sie Spiel- und Lerninhalte gezielt miteinander verbindet. Sie orientiert sich an den Interessen sowie am Lern- und Entwicklungsstand der Kinder und umfasst vielfältige, anregende und reichhaltige Spiel- und Lernangebote.

In der «BNE-SpielWelt» gestalten die Schülerinnen und Schüler das Spielen mit und Lernen aktiv. Dadurch erleben sie **Selbstwirksamkeit** und **Autonomie**, was ihre **intrinsische Motivation** stärkt. Gleichzeitig eröffnen sich zahlreiche soziale Interaktionen, ko-konstruktive Lerngelegenheiten und kreative Handlungsmöglichkeiten.[1]

BNE-Bezug.....

Aus Sicht einer **Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE)** bietet diese Lernform grosses Potenzial zum Aufbau zahlreicher, relevanter BNE-Kompetenzen. Im Mittelpunkt der «BNE-SpielWelt» stehen insbesondere Partizipation sowie die Hinführung zum **systemischen Denken**. Durch das thematisch aufeinander abgestimmte Spiel- und Lernangebot werden die Schülerinnen und Schüler spielerisch an die Komplexität ihrer Lebenswelt herangeführt.

Dazu begleitet und gestaltet die Lehrperson die «BNE-SpielWelt» so, dass das **Thema «Ernährung»** aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet wird, die Kinder verschiedene Beteiligte kennenlernen und möglichst alle Dimensionen einer nachhaltigen Entwicklung (Umwelt, Gesellschaft, Wirtschaft sowie Raum und Zeit) berücksichtigt werden.

Die «BNE-SpielWelt» verfolgt einen **emanzipatorischen BNE-Ansatz**.[2]
Im Vordergrund steht nicht die Vermittlung bestimmter Werte oder Verhaltensweisen, sondern dass die Schülerinnen und Schüler darin unterstützt werden, sich eine eigene Meinung zu bilden, ihr Handeln zu reflektieren und sich aktiv an der Gestaltung einer nachhaltigen Zukunft zu beteiligen.

[1] Kübler et al. (2020): Spielen und Lernen verbinden – mit spielbasierten Lernumgebungen, S. 26-27.
[2] Bänninger & Zaugg (2025): Schritt für Schritt zu BNE, S.12.

2. Die Rolle der Lehrperson

In der «BNE-SpielWelt» nehmen Sie eine zentrale Rolle ein. Sie initiieren das Thema, begleiten die Schülerinnen und Schüler im Spiel, entwickeln die «SpielWelt» gemeinsam mit ihnen weiter, regen Reflexionsprozesse an und dokumentieren die Lernfortschritte.

Vorbereitung……

Bevor Sie mit den Schülerinnen und Schülern in das Thema «Ernährung» einsteigen, sind einige Vorbereitungen hilfreich:

→ Thema erschliessen
Lesen Sie zur Vertiefung das Hintergrundwissen im Themendossier «Ernährung: Die Welt auf unserem Teller». Dieses führt Sie in das Thema «Ernährung» ein, zeigt Ihnen Zusammenhänge im Ernährungssystem auf und thematisiert aktuelle Herausforderungen und Chancen.

→ Eigene Haltung reflektieren
Das Thema «Ernährung» ist eng mit unserem Alltag verknüpft. Wahrscheinlich haben auch Sie eine eigene Vorstellung davon, was für Sie eine «gute» Ernährung ausmacht. Im Unterricht geht es jedoch nicht darum, die eigene Haltung zu vermitteln, sondern einen Raum zu schaffen, in dem unterschiedliche Sichtweisen diskutiert und respektiert werden können. Es ist daher erlaubt, die eigene Sichtweise begründet zu äussern. Machen Sie jedoch deutlich, dass es sich dabei um Ihre persönliche Haltung handelt und dass auch andere Perspektiven ihre Berechtigung haben.

→ Material sichten
Prüfen Sie, welches Spielmaterial in Ihrem Fundus das Thema «Ernährung» unterstützt. Tauschen Sie sich auch im Kollegium aus, um Materialien und Ideen gemeinsam zu nutzen. Die Übersichtsgrafik (S. 17) bietet einen Überblick, wie sich das Spielprojekt weiter entwickeln könnte.

→ Ausserschulische Aktivitäten planen
Das Thema «Ernährung» bietet vielfältige Möglichkeiten, Lerninhalte ausserhalb der Schule zu entdecken und zu vertiefen. Im Katalog von éducation21 finden sich zahlreiche Bildungsangebote ausserschulischer Akteure, beispielsweise «Schule auf dem Bauernhof» oder «AckerRacker».

Umgang mit kontroversen Situationen……

Das Thema «Ernährung» ist eng mit der Alltagswelt der Schülerinnen und Schüler verknüpft. Sie bringen unterschiedliche Lebensweisen, Erfahrungen und Wertvorstellungen mit in die Schule. Das ist eine Bereicherung, kann aber zu **kontroversen Situationen** im Unterricht führen. Im Folgenden werden mögliche Unterrichtssituationen beschrieben und aufgezeigt, wie Sie konstruktiv damit umgehen können.[3]

[3] **Praxistipp:** Das Lernmedium «Heisse Themen – cool verpackt» zeigt Ihnen vertiefend auf, wie kontroverse Themen im Unterricht behandelt werden.

Erdbeeren im Winter

Ein Kind hat im Januar Erdbeeren in der Znünibox. Ein anderes Kind reagiert empört: «Wie kannst du denn Erdbeeren im Winter essen? Die kommen von weit her!»

So können Sie damit umgehen: Greifen Sie die Situation auf und betrachten Sie gemeinsam mit der Klasse den Weg einer Erdbeere aus einem fernen Land. Vergleichen Sie diesen mit dem Weg einer regionalen Erdbeere, wenn sie Saison hat. Arbeiten Sie Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus.

Impulsfragen:
→ «Welchen Weg legt die Erdbeere zurück, bis sie in meiner Znünibox landet?»
→ «Was machen wir, wenn wir wissen, dass eine Frucht von weit her kommt, wir sie aber besonders gerne essen?»
→ Bearbeiten Sie die Grundlagensequenz «regional/global» und «saisonal».

Fleisch isst man nicht!

Beim Waldtag beobachtet die Lehrperson, wie ein Kind einem anderen die Wurst vom Stecken reisst, sie ins Feuer wirft und wütend ruft: «Fleisch isst man nicht!»

So können Sie damit umgehen: Nehmen Sie das Kind und seine Emotionen ernst. Nutzen Sie die Situation, um darüber ins Gespräch zu kommen, welche Gefühle entstehen können, wenn man beobachtet, dass andere Menschen andere Ernährungsweisen haben als man selbst.

Impulsfragen
→ «Was fühle ich, wenn ich sehe, dass jemand Fleisch isst, obwohl ich finde, dass man keine Tiere töten sollte?»
→ «Was fühle ich, wenn mir jemand verbietet, das zu essen, was mir schmeckt?»
→ «Wie können wir damit umgehen, wenn wir unterschiedliche Essgewohnheiten haben?»
→ Bearbeiten Sie die Einstiegssequenz «Ernährungsweisen» sowie die Vertiefungssequenz «Tierwohl».

«Gipfeli» machen dick

Es ist Znüni-Zeit. Ein Kind packt voller Freude sein Gipfeli aus. Das Nachbarskind reagiert spöttisch und ruft: «Ich würde das Gipfeli nicht essen, sonst wirst du dick!»

So können Sie damit umgehen: Greifen Sie die Situation auf und besprechen Sie mit der Klasse, welche Ernährungsempfehlungen für Kinder gelten. Dabei kann thematisiert werden, dass eine ausgewogene Ernährung viele verschiedene Lebensmittel umfasst und dass einzelne Lebensmittel nicht einfach in «gut» oder «schlecht» eingeteilt werden können. (vgl.

Ernährungsscheibe Schweizerische Gesellschaft für Ernährung, sge).

Impulsfragen
→ «Wie können wir unser ausgewogener, abwechslungsreicher Znüni mit allen Sinnen geniessen?»
→ «Wann geniesse ich mein Znüni besonders?»
→ «Ist es fair, sich über den Körper anderer lustig zu machen?»
→ «Wie fühlt es sich an, wenn man wegen etwas ausgelacht wird?»
→ Bearbeiten Sie die Vertiefungssequenz «Gesundheit».

3. Didaktische Hilfestellungen

BNE-Leitfrage……

Als roter Faden der «BNE-SpielWelt» dient die **BNE-Leitfrage «Was kommt auf unser Znüni-Buffet, damit es uns und der Umwelt schmeckt?»**
Die Leitfrage bietet der Lehrperson eine inhaltliche Orientierung im komplexen und gesellschaftlich relevanten Thema. Gleichzeitig ermöglicht sie den Schülerinnen und Schülern, sich stufengerecht mit Fragestellungen einer nachhaltigen Entwicklung auseinanderzusetzen.

Unterthemen……

Um das Thema «Ernährung» mehrperspektivisch zu bearbeiten und unterschiedliche Akteure sowie Handlungsfelder unseres Ernährungssystems kennenzulernen, ist die «BNE-SpielWelt» in **sieben Unterthemen** gegliedert:

1. Ernährungsweisen – *Was essen wir Menschen?* **2. regional / global** – *Woher kommt das Essen auf meinem Teller?* **3. saisonal** – *Wann kann ich welches Gemüse / Obst ernten und essen?*	Grundlagen
4. Produktion – *Was passiert mit dem Essen, bevor es auf meinem Teller landet?* **5. Food Waste** – *Was können wir tun, damit möglichst wenig Essen im Abfall landet?* **6. Gesundheit** – *Welches Essen hilft mir, um stark und gesund zu sein?* **7. Tierwohl** – *Wie können wir dafür sorgen, dass es den Tieren auf dem Bauernhof «gut» geht, die uns Essen geben?*	Vertiefung
8. BNE-Leitfrage – Was kommt auf unser Znüni-Buffet, damit es uns und der Umwelt schmeckt?	Abschluss

Mit diesen sieben Unterthemen werden alle Dimensionen einer nachhaltigen Entwicklung aufgegriffen. Die Unterthemen 1 bis 3 werden zur Bearbeitung empfohlen, die Unterthemen 4 bis 7 eignen sich als Vertiefung.

Praxisimpulse……

Die sieben Unterthemen sind in Form von Praxisimpulsen aufbereitet.

- Die **Grundlagensequenzen** führen in das Thema sowie in den Aufbau der «BNE-SpielWelt» ein.
- Die **Vertiefungssequenzen** sollen als Auswahl dienen und können in individueller Reihenfolge durchgeführt werden.
- Die **Abschlusssequenz** dient der gemeinsamen Diskussion der BNE-Leitfrage sowie der Ergebnissicherung.

Aufbau Praxisimpulse

→ Infobox (ℹ)

Die Infobox liefert grundlegende Sachinformationen zum jeweiligen Unterthema und unterstützt Sie fachlich.

→ Einstieg

Die Einstiegssequenz zeigt Ihnen ein möglicher Vorschlag auf, wie Sie das jeweilige Unterthema einführen können. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler kognitiv und emotional auf das Thema einzustimmen.

→ Begleitimpulse

Für Begleitimpulse gibt es kein allgemeingültiges Rezept. Die Impulse zeigen Ihnen, wie Sie die «BNE-SpielWelt» begleiten können. Achten Sie besonders darauf,

- … herausfordernde und offene Fragen zu stellen.
- … Impulse zu geben, die Denkprozesse anregen und an das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler anknüpfen.
- … sich situativ am Spiel zu beteiligen, indem Sie laut mitdenken oder selbst eine Spielrolle übernehmen.
- … Materialien, Anregungen und Rahmenbedingungen so zu gestalten, dass eigenständiges Denken, Entdecken und Weiterentwickeln möglich werden.[4]

→ Reflexion

Schliessen Sie jede Spielphase mit einer Reflexion ab (z.B. im Abschlusskreis). Greifen Sie Erfahrungen, Erlebnisse und Inhalte aus dem Spiel nochmals auf. Dazu können Sie auch konkrete Spielszenen in der gesamten Klasse nachspielen, reflektieren und richtigstellen.[5]
Besprechen Sie zudem mit den Schülerinnen und Schüler gemeinsam, wie die «BNE-SpielWelt» weiterentwickelt werden kann.

Wichtig
Erwachsene neigen dazu, das Spiel möglichst realitätsgetreu nachzuspielen. Trotz der Hinführung an unser komplexes Ernährungssystem soll jedoch auch das Abtauchen in Fantasiewelten jederzeit möglich sein. Das benötigt eine inhaltliche und thematische Reduktion.
Möchten Sie gewisse Sachinhalte richtigstellen, sollte Sie dies in der **Reflexionsphase** nach dem Spiel tun.

[4] Bürki (2026): SpiuBank.
[5] Lieger & Weidinger (2021): Spielen Plus, S.48.

→ Weiterentwicklung «BNE-SpielWelt»

Unter «Weiterentwicklung» wird Ihnen aufgezeigt, wie Sie die «BNE-SpielWelt» weiterentwickeln können. Die aufgeführten Ideen dienen zur Inspiration. Wie sich die «SpielWelt» weiterentwickelt, hängt allerdings stark von den Bedürfnissen und Ideen Ihrer Schülerinnen und Schüler ab.

Lernfortschritte Dokumentieren……

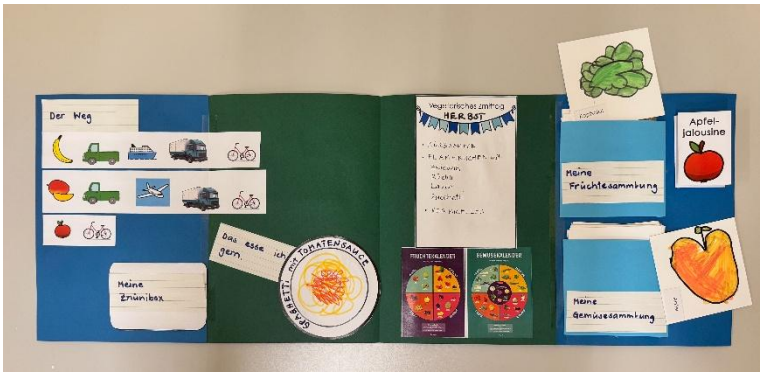
Über die verschiedenen Praxisimpulse werden vielfältige Möglichkeiten vorgestellt, «Lernspuren» der Schülerinnen und Schüler zu erfassen. Diese können vielfältig dokumentiert (z. B. einem Lapbook) und als Grundlage für die Beurteilung herangezogen werden.

Dauer der «BNE-SpielWelt»……

Die Dauer der «BNE-SpielWelt» zum Thema Ernährung kann flexibel an die Bedürfnisse der Klasse angepasst werden. Damit die Schülerinnen und Schüler in ihre Rollen hineinfinden, ein zusammenhängendes Spielgeschehen entsteht und verschiedene Themen des Ernährungssystems bearbeitet werden können, empfiehlt sich mindestens eine Durchführung über **vier bis sechs Wochen**.







Lapbook © S. Bürki

4. Fokus 1. und 2. Klasse

Das Spiel hat als Lernform vor allem im Kindergarten einen festen Platz. In der 1. und 2. Klasse wird es bislang nur vereinzelt eingesetzt, obwohl der Lehrplan dafür **grünes Licht** gibt.[6]

Die untenstehenden Praxistipps unterstützen die Umsetzung der «BNE-SpielWelt» in der 1. und 2. Klasse.

Praxistipps……

→ Material

Arbeiten Sie möglichst mit bereits vorhandenen Gegenständen, vielleicht können Sie auch etwas ausleihen, z.B. aus einem Kindergarten. Besonders geeignet sind unstrukturierte Materialien wie Karton, Tücher, Seile oder Holzklötze.
Beziehen Sie zudem die Schülerinnen und Schüler aktiv in die Gestaltung der «BNE-SpielWelt» ein. Vieles lässt sich mit einfachen Mitteln selbst herstellen (vgl. SpiuBank und Materialliste).

→ Raum

Gespielt werden kann überall, ob im Klassenzimmer, auf dem Pausenplatz oder im Wald. Vielleicht können Sie einen Kindergarten nutzen, wenn dieser nicht besetzt ist. Von Schülerinnen und Schüler gebaute «SpielWelten» können auch für die Kindergartenkinder inspirierend sein.

→ Zeit

Die «BNE-SpielWelt» fördert Kompetenzen in verschiedenen Fachbereichen (NMG, Deutsch, Mathematik, Gestalten). Um dem Fächerdruck entgegenzuwirken, reservieren Sie **zweimal pro Woche jeweils zwei Lektionen**[7], in denen Sie gemeinsam mit Ihrer Klasse in die «SpielWelt» eintauchen und das Thema spielerisch erkunden.
Im geführten Unterricht können passende Inhalte aufgegriffen und vertieft werden.

→ Organisation

Aufgrund von Platzmangel in den Klassenzimmern empfiehlt es sich, das Material der einzelnen «Spielszenen» in Kisten zu organisieren. Dies ermöglicht eine übersichtliche Aufbewahrung und einen schnellen Aufbau für die nächste Spielphase.

«Spiel ist der zentrale Lernmodus im ganzen Zyklus 1. Auch in der 1. und 2. Klasse soll das freie und gemeinsam gestaltete Spiel einen wichtigen Platz einnehmen. Beim spielbasierten Lernen haben die Kinder nicht nur Spass am Unterricht, sondern «erspielen» und erleben lebensnahe Unterrichtsinhalte, welche sie gesamtheitlich verstehen und emotional berühren.»
(Muriel Goudiaby-Wyss, Klassenlehrperson 1./2. Klasse)

[6] Högger et al. (2023): Mut zum freien Spiel, S.96.
[7] Ebd, S.97.

5. Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge

→ Körper, Gesundheit und Motorik
Die Schülerinnen und Schüler können Essgewohnheiten beschreiben, Ernährungsempfehlungen umsetzten und eigene Malzeiten zubereiten.

→ Wahrnehmung
Das Thema «Ernährung» bietet zahlreiche Möglichkeiten, unsere Nahrungsmittel mit allen Sinnen wahrzunehmen.

→ Zeitliche Orientierung
Das Unterthema «saisonal» bietet ein geeignetes Übungsfeld, um ein Zeitverständnis entlang der Jahreszeiten aufzubauen.

→ Räumliche Orientierung
Das Unterthema «regional/global» fördert das Verständnis für nahe und ferne Regionen.

→ Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten
Die Schülerinnen und Schüler erschliessen das Thema «Ernährung» als System, indem sie Zusammenhänge und kausale Gesetzmässigkeiten erkennen. Dabei erweitern sie ihren Blick auf die Welt.

→ Fantasie und Kreativität
Die Schülerinnen und Schüler werden durch den partizipativen Ansatz in den Aufbau der «BNE-SpielWelt» eingebunden. So können sie eigene Ideen einbringen und ihre Fantasie und Kreativität entfalten.

→ Lernen und Reflexion
In den bewusst geplanten Reflexionsphasen denken die Schülerinnen und Schüler über sachbezogene und soziale Tätigkeiten nach.

→ Sprache und Kommunikation
Durch die mehrperspektivische Aufbereitung des Themas, erweitern die Schülerinnen und Schüler ihren Wortschatz rund um Ernährung weiter.

→ Eigenständigkeit und soziales Handeln
Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene Meinungen, Handlungen und Wünsche zum Thema. Dabei lernen sie, mit unterschiedlichen Perspektiven und Wertvorstellungen umzugehen.

«Im Spiel lernen die Kinder langfristig, weil sie selbst handeln, Erfahrungen machen, Erlebtes verarbeiten und dabei ihre Fähigkeiten in realen, bedeutungsvollen Spielsituationen weiterentwickeln».
(Sabina Bürki, Lehrperson für den Kindergarten und Expertin für Freispielpädagogik bei «SpiuBank»)

Fachbereichs-lehrpläne

Die «BNE-SpielWelt» fördert zahlreiche Kompetenzen aus verschiedenen Fachbereichen. Im Folgenden werden ausschliesslich die Bezüge zum Fach NMG aufgeführt.

→ NMG 1.3: Zusammenhang von Ernährung und Wohlbefinden
Die Schülerinnen und Schüler können Lebensmittel untersuchen und ordnen, Ernährungsgewohnheiten beschreiben und eine eigene Mahlzeit zubereiten.

→ NMG 6.1: Arbeitsformen und Arbeitsplätze
Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Arbeitsplätze im Ernährungssystem erkunden und darüber berichten.

→ NMG 6.3: Rohstoffe und Produktion
Die Schülerinnen und Schüler können den Weg von Rohstoffen zu Lebensmittelprodukten verfolgen und beschreiben.

→ NMG 6.4: Tauschbeziehungen und wirtschaftliche Regeln
Die Schülerinnen und Schüler erkunden Tauschbeziehungen und erkennen deren Regeln und Bedeutung.

→ NMG 7.3: Transport
Die Schülerinnen und Schüler können Vermutungen anstellen, wie Güter zu uns kommen.

→ NMG 11.4: Ethische Urteilsbildung
Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Verständnis für Gerechtigkeit und können herausfordernde Situationen im Alltag (z.B. Tierwohl, Arbeitsbedingungen, «fairer» Preis) beschreiben und diskutieren.



Auf dem Markt lernen die Schülerinnen und Schüler erste Tauschbeziehungen kennen © S. Bürki

6. Lernziele

Die «BNE-SpielWelt» zielt darauf ab, die Schülerinnen und Schüler an die **BNE-Kompetenzen Partizipation** und **systemisches Denken** heranzuführen. Dazu werden übergeordnete Lernziele, sowie thematische Lernziele verfolgt.

Übergeordnete Lernziele……

Die Schülerinnen und Schüler…

… können Ideen für den Aufbau und die Weiterentwicklung des Marktplatzes entwickeln und vertreten.

… können von ihren Spielerfahrungen berichten und diese reflektieren (z. B. Was ist gut gelungen? Was möchten wir beim nächsten Mal ausprobieren?).

… können Zusammenhänge zwischen verschiedenen Spielszenen der «BNE-SpielWelt» erkennen und sie für ihr eigenes Spiel nutzen (z. B. Bananen werden auf einer Plantage angebaut, mit dem Flugzeug in die Schweiz transportiert und anschliessend auf dem Markt verkauft).

… können Ideen zur BNE-Leitfrage: «Was kommt auf unser Znüni-Buffet, damit es uns und der Umwelt schmeckt?» entwickeln, begründen, aushandeln und umsetzen.

Thematische Lernziele……

- Ernährungsweisen: **Die Schülerinnen und Schüler…**
  … erkennen verschiedene Ernährungsweisen und können ihre eigene Ernährungsweise beschreiben.

- «saisonal»: **Die Schülerinnen und Schüler…**
  … verstehen, dass Obst und Gemüse je nach Jahreszeit geerntet und konsumiert werden.
  … können beschreiben, wann ausgewählte Obst- und Gemüsesorten Saison haben.
  … können saisonale von nicht saisonalen Lebensmitteln unterscheiden.

- «regional/global»: **Die Schülerinnen und Schüler…**
  … können die Transportwege ausgewählter regionaler und globaler Lebensmittel beschreiben.
  … können unterschiedliche Transportwege hinsichtlich ihrer Länge und der eingesetzten Transportmittel vergleichen und beurteilen (z.B. Vor- und Nachteile).
  … können ausgewählte Lebensmittel ihrem Herkunftsland zuordnen.

- Produktion: **Die Schülerinnen und Schüler…**
  … kennen die Produktionsschritte ausgewählter Lebensmittel und

können diese beschreiben.
... können Produktionsprozesse verschiedener Lebensmittel miteinander vergleichen.
... können ausgewählte Produktionsschritte selbst durchführen (z. B. Brot backen, Getreide zu Mehl mahlen oder Äpfel dörren).

- Food Waste: **Die Schülerinnen und Schüler ...**
  ... verstehen, was mit Food Waste gemeint ist: Lebensmittel, die weggeworfen werden, obwohl sie eigentlich noch essbar sind.
  ... entwickeln ein Bewusstsein für einen sorgsamen Umgang mit Lebensmitteln.
  ... entwickeln eigene Ideen zur Vermeidung von Food Waste.

- Gesundheit: **Die Schülerinnen und Schüler...**
  ... kennen die Ernährungsempfehlungen der Schweizer Ernährungsscheibe.
  ... entwickeln Ideen, wie sie die Ernährungsempfehlungen in ihrem Alltag umsetzen können.
  ... nehmen Lebensmittel mit allen Sinnen wahr und entwickeln einen genussvollen Umgang mit Essen.
  ... erkennen, dass eine ausgewogene Ernährung zum Wohlbefinden beitragen kann.

- Tierwohl: **Die Schülerinnen und Schüler...**
  ... können sich in die Perspektive von Nutztieren hineinversetzen und deren Bedürfnisse beschreiben.
  ... können aus den Bedürfnissen von Nutztieren Bedingungen für ein tiergerechtes Leben auf dem Bauernhof ableiten.
  ... entwickeln eigene Vorstellungen davon, was ein «gutes» Leben für Nutztiere ausmacht.

7. Übersicht der «BNE-SpielWelt»

Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit

Die Gestaltung einer «BNE-SpielWelt» orientiert sich stark an den Vorkenntnissen, Ideen und Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler. Aufgrund des **partizipativen Ansatzes** werden sie aktiv in die Ausgestaltung einbezogen.
Um dennoch einen Orientierungsrahmen zu bieten, beschreibt diese Übersicht mögliche Spielszenen, mit denen das Thema «Ernährung» mehrperspektivisch erkundet und erspielt werden kann.

Offene Spielorganisation – vernetztes Denken fördern

Die «BNE-SpielWelt» zeichnet sich durch eine **offene Spielorganisation** aus. Das bedeutet, dass die «Grenzen» zwischen den Spielangeboten durchlässig und flexibel gestaltet sind. Dadurch erhalten die Schülerinnen und Schüler mehr Spielraum zum Vernetzen; gleichzeitig erfordert dies von der Lehrperson eine hohe Flexibilität und Offenheit in der Begleitung.

Los geht's - Willkommen auf dem Wochenmarkt

Als Einstieg in das Thema sowie in den Aufbau der «BNE-SpielWelt» dient die Szenerie eines Wochenmarkts. Das bunte Markttreiben ist Teil unseres Ernährungssystems und verbindet viele positive Aspekte von Ernährung: eine Vielfalt an Lebensmitteln, kurze Transportwege, soziale Begegnungen sowie Genuss und Freude.
Ernährung lässt sich jedoch nicht allein auf den Wochenmarkt reduzieren. Auch globale Lebensmittelketten, landwirtschaftliche Produktion, Tierwohl und Gesundheit gehören zum Ernährungssystem und werden als weitere Spielszenen in die «BNE-SpielWelt» integriert.



Marronistand © S. Bürki

Kochbuch-Studio
Im Kochbuch-Studio gestalten die SUS eigene kreative Rezepte und halten diese bildlich fest. Dabei berücksichtigen sie verschiedene Ernährungsweisen, Gesundheit und Saisonalität.

Restaurant
Im Restaurant fliessen verschiedene Themen rund um Ernährung zusammen. Die SUS können dabei in die Rollen von Produzierenden und Konsumierenden schlüpfen.

Schulgarten
Im Schulgarten erleben die SUS die Produktion und den Konsum von Lebensmitteln hautnah. Die Themen Regionalität und Saisonalität werden dabei konkret erfahrbar.

Marktstände (Gemüse, Früchte, Brot usw.)
An den Marktständen erfahren die SUS einfache wirtschaftliche Zusammenhänge. Zudem können hier vielfältige Themen rund um Ernährung aufgegriffen werden.

«Trink-Bar»
An der Trink-Bar können die SUS eigene Erfrischungsgetränke herstellen (z. B. mit Kräutern aus dem Schulgarten) und dabei Gesundheitsempfehlungen konkret umsetzen.

Plantage
Mit der Spielszene «Plantage» erfahren die SUS die globale Dimension unserer Ernährung. Dabei können auch Themen wie Arbeitsbedingungen oder faire Preise aufgegriffen werden.

Marktplatz
Der Marktplatz dient als Einstiegsszenerie. Auf dem Marktplatz (Klassenkreis) trifft sich die Klasse, um gemeinsam zu diskutieren, reflektieren und die «BNE-SpielWelt» weiterzuentwickeln.

Bäckerei
In der Bäckerei können echte Brote gebacken werden. Alternativ können Knetmaterialien oder Sauerteigprodukte benutzt werden.

Logistikzentrum
Im Logistikzentrum koordinieren die SUS Güter, die von weit her kommen und lokal verteilt werden müssen.

Flugzeug
Das Flugzeug wird als Transportmittel und Teil globaler Lieferketten erkundet (alternativ: Schiff oder Lastwagen).

Bauernhof
Der Bauernhof symbolisiert eine lokale Produktionsstätte unserer Lebensmittel. Dabei kann ein direkter Bezug zum Marktstand hergestellt und über das Tierwohl nachgedacht werden.

Fischteich
Beim Fischteich angeln SUS selbst. Dabei können Fragen rund um Tierwohl, Ernährungsweisen und Gesundheit aufgegriffen werden.

Kiosk
Beim Kiosk können verschiedene Süssigkeiten ver- und gekauft werden. Dies bietet Anlass, Fragen rund um Gesundheit, Genuss und das «richtige» Mass zu thematisieren.



PRAXIS

Ernährungsweisen – Was essen wir Menschen?

Essen tun wir alle, jedoch auf unterschiedliche Weise. Menschen pflegen vielfältige Ernährungsweisen. Zu den häufigsten zählen die **omnivore Ernährung** (Allesessen), der **Vegetarismus**, der **Veganismus** sowie der **Flexitarismus** (eine flexible, überwiegend pflanzenbasierte Ernährung, bei der Fleisch nur gelegentlich oder bewusst in hoher Qualität konsumiert wird).

Die **Leitfrage «Was essen wir Menschen?»** zielt darauf ab, die Schülerinnen und Schüler an diese Vielfalt heranzuführen. Sie erkennen, dass unsere Nahrung sowohl pflanzlichen als auch tierischen Ursprungs sein kann. Dabei steht nicht die Bewertung einzelner Ernährungsformen im Vordergrund. Es geht vielmehr darum, unterschiedliche Ernährungsweisen wahrzunehmen, zu beschreiben und zu verstehen, ohne sie als «besser» oder «schlechter» zu beurteilen.

Einstieg		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
kognitive und emotional aktivieren Lernstand erheben	**Marktbesuch** Besuchen Sie als Einstieg ins Thema mit der Klasse einen Markt (oder Verkaufsladen) in der nahen Umgebung. Je nach Kapazität können die SUS auch mit ihren Eltern oder anderen Bezugspersonen einen Markt besuchen. **Impulsfragen** • Was können wir auf dem Markt kaufen? • Welche Lebensmittel finden wir auf dem Markt nicht? • Was essen wir Menschen? • Woher kommen die Lebensmittel, die auf dem Markt verkauft werden? • Wie können die Produkte weiterverarbeitet werden? In der Klasse werden die Erfahrungen ausgetauscht und erstes Wissen gesammelt. **Alternativ:** In Kleingruppen ordnen die SUS die Bildkarten von Gemüse und Früchten nach ihren eigenen Vorstellungen. Anschliessend werden die Gruppenergebnisse miteinander verglichen. Danach ordnet die Klasse die Bildkarten gemeinsam nach Früchten und Gemüse. Als Überleitung zum Markt kann die Frage gestellt werden: **«Wo können wir Früchte und Gemüse kaufen?».** Anschliessend können die obenstehenden Impulsfragen zum Markt bearbeitet werden.	Bilderkarten Früchte & Gemüse
«BNE-SpielWelt» aufbauen	**Welche Lebensmittel sollen auf unserem Marktplatz verkauft werden? Woher und wie kommen die Nahrungsmittel zu uns auf den Markt?** Sammeln Sie die Ideen auf einem Plakat und besprechen Sie mit den SUS, welche Idee(n) zuerst umgesetzt werden soll(en). Gehen Sie dabei auf die Bedürfnisse, Vorschläge und Ideen der SUS ein.	Plakat, Schreibmaterial

partizipieren	Richten Sie mit der Klasse (oder einer Kleingruppe) den Marktplatz ein. Stellen Sie das nötige Material zur Verfügung oder produzieren Sie mit den SUS das Material selbst, indem Sie zum Beispiel die SUS Früchte, Gemüse und weitere Lebensmittel auf dem Markt zeichnen lassen und dann kopieren und laminieren. So können Sie grosse Mengen produzieren, die zum Verkauf bereitstehen.  Früchte- und Gemüsesammlung selbst hergestellt © S. Bürki **Empfehlung** Damit die SUS in den Spiel-Flow kommen und alle in die «BNE-SpielWelt» eingebunden sind, empfehlen wir mit ca. 2-3 Marktständen (z.B. Gemüse-/Früchte-, Brotstand und Restaurant) zu beginnen.	Marktstände, inkl. Verkaufs-utensilien Materialliste

Begleitimpulse

Marktstand

Spielen Sie mit, indem Sie in die Rolle eines Marktbesuchenden schlüpfen. Erkunden Sie sich nach den Produkten:

- Ist dies (z.B. Gurke) eine Frucht oder ein Gemüse?
- Von welchem Tier stammt dieses Produkt (z.B. Wurst, Ei)?
- Mein Sohn kommt heute zum Mittagessen, er ist Vegetarier. Haben Sie eine Idee, was ich kochen könnte?
- Von woher kommt dieses Gemüse / diese Frucht? (Diese Frage dient dazu, das Vorwissen bezüglich der Grundlagesequenz «regional / global» zu ergründen).

Restaurant

Besuchen Sie das Restaurant und stellen Sie die Frage: **«Welche veganen Gerichte bieten Sie an?».** Schauen Sie gemeinsam mit den SUS, welche vegetarischen und veganen Optionen es geben könnte.
Erstellen Sie mit den SUS eine **Menükarte** mit vegetarischen und veganen Gerichten. Stellen Sie mit den SUS alternative Produkte (z.B. Tofu) aus Bastelmaterial her.

Rollenkarten

Schreiben Sie Rollenkarten, die den SUS als Auftrag übergeben werden können. Schicken Sie die SUS anschliessend mit ihrer Rolle auf den Markt, um einzukaufen:

- Du bist Vegetarier/in.
- Du verträgst Nüsse nicht gut.
- Dir ist Regionalität sehr wichtig.
- Heute möchtest du auf Saisonalität achten.
- Dir liegt das Tierwohl am Herzen.

Die Rollenkarten können im Verlauf der Unterrichtseinheit passend zu den jeweiligen Vertiefungsthemen erweitert werden.

«Lernspur»: Beauftragen Sie die SUS, eine Rolle auszuführen. Beobachten Sie, wie die Rolle ausgeführt wird und besprechen Sie im Anschluss Ihre Beobachtungen und die Erfahrungen der SUS gemeinsam.



Rollenkarten © S. Bürki

Reflexion		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
vertiefen, wiederholen	Im Abschlusskreis Produkte vom Marktstand nach Gemüse, Früchten und tierischen Produkten sortieren lassen. **Alternative:** Kim-Spiel	Produkte vom Marktstand
nachspielen, besprechen, Ideen entwickeln	In der Klasse wird die Szene nachgespielt oder Sie erzählen: **Heute war ich auf dem Markt, da mein Sohn zum Mittagessen kommt. Er ist Vegetarier. Was könnte ich einkaufen und kochen, damit es ihm schmeckt?** ➔ In der gesamten Klasse besprechen und Ideen sammeln. Erzählen Sie: **Heute war ich im Restaurant und wollte ein veganes Gericht bestellen. Was hätte man mir empfehlen können?** Führen Sie die Menükarte in der ganzen Klasse ein.	Menükarte
diskutieren, richtigstellen	Erzählen Sie, dass Sie heute auf dem Markt beobachtet haben, dass die Verkäuferin gesagt hat, der Honig kommt von Pflanzen. Stimmt das? ➔ In der Klasse die Szene diskutieren und richtigstellen.	

Weiterentwicklung «BNE-SpielWelt»		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
beobachten	Beobachten Sie während der Freispielphase, wie die SUS den Marktplatz bespielen. • Welche Spielmaterialien am Marktplatz könnten das Spiel weiter bereichern? • Welche weiterführenden Szenen werden gespielt? Könnte daraus eine neue Spielgelegenheit eingerichtet werden?	Produkte vom Markt
partizipieren	Fragen Sie die SUS: **Was braucht es aus eurer Sicht, damit der Marktplatz wachsen kann?** **Mögliche Ideen** • Produktestände (z.B Marronistand, Trink-Bar) • Bäckerei • Restaurant / Café • Fischteich • Käsestand	diverse Spielmaterialien

saisonal – Wann kann ich welches Gemüse / Obst ernten und geniessen?

Wenn Obst und Gemüse «Saison» haben, bedeutet das, dass sie zu einer bestimmten Jahreszeit in ihrer Anbauregion auf natürliche Weise reifen und geerntet werden. Wann genau das der Fall ist, hängt vor allem von den Wetterbedingungen ab.
Durch moderne Anbaumethoden, zum Beispiel den Einsatz von Folien oder Vliesen, kann die Saison verlängert werden. Je nach Methode ist dafür jedoch ein erhöhter Energieeinsatz nötig.

Auch importiertes Obst und Gemüse hat in den jeweiligen Herkunftsländern eine Hauptsaison. So kann eine im Freiland angebaute Tomate aus Spanien unter Umständen klimafreundlicher sein als eine Tomate aus einem beheizten Gewächshaus hierzulande. Gleichzeitig ist zu beachten, dass in südlichen Regionen Wasser oft knapp ist und das künstliche Bewässern die Wasserknappheit zusätzlich belastet. Für Klima und Umwelt ist es daher am besten, Obst und Gemüse möglichst regional oder aus nahegelegenen Nachbarländern zu beziehen, und zwar dann, wenn sie dort gerade Saison haben.[8]

Die **Leitfrage «Wann kann ich welches Gemüse / Obst ernten und geniessen?»** führt die Schülerinnen und Schüler an die Saisonalität von Obst- und Gemüsesorten in der Schweiz heran.
Ziel ist es, dass sie ein Verständnis für die Jahreszeiten entwickeln. Sie können ausgewählte Früchte- und Gemüsesorten benennen und den jeweiligen Jahreszeiten zuordnen. Der «Saisonkalender» (PDF) unterstützt dabei.

Einstieg		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
kognitiv und emotional aktivieren	**Degustation** Kaufen Sie zur Vorbereitung der Sequenz saisonales Gemüse und Obst für eine Degustation ein. **Alternativ:** Planen Sie mit einer SUS-Gruppe einen Einkauf auf dem Wochenmarkt oder im Supermarkt in der nahen Umgebung. Der Auftrag lautet, ausschliesslich saisonales Obst und Gemüse auszuwählen. In Begleitung einer erwachsenen Person führt die Kleingruppe den Einkauf selbstständig durch. Richten Sie anschliessend gemeinsam mit den SUS ein Degustationsbuffet ein. Achten Sie darauf, beim Degustieren möglichst alle Sinne einzubeziehen. Wird das Thema «Ernährung» als Jahresthema gewählt, kann das Degustationsbuffet viermal pro Jahr durchgeführt werden. **Impulsfragen** • Wie schmeckt…? • Was schmeckt dir besonders gut? Warum? • Was schmeckt dir nicht? Warum nicht? • Welches Obst / Gemüse gefällt dir optisch besonders gut?	Saisonales Gemüse / Obst

[8] Bundeszentrum für Ernährung (2026): Saisonal einkaufen.

Wissen aufbauen	• Wie unterscheiden sich Obst und Gemüse im Geschmack? Was magst du lieber? **Knobelfrage:** Fragen Sie die SUS **«Was haben diese Früchte und dieses Gemüse gemeinsam?»** Geben Sie den SUS Zeit zum Rätseln und Sammeln von Ideen, bevor Sie auflösen, dass alle degustierten Produkte aktuell Saison haben. **Input «Saisonalität»** Erklären Sie den SUS, dass alle Gemüse- und Obstsorten, in der Schweiz und in anderen Ländern, zu einer bestimmten Zeit geerntet werden. Beim Einkauf im Supermarkt ist oft nicht mehr erkennbar, wann welches Produkt «Saison» hat, da viele Früchte und Gemüse das ganze Jahr über erhältlich sind. Dies liegt unter anderem daran, dass sie aus anderen Ländern importiert werden. Saisonale Produkte haben in der Regel kürzere Transportwege, da sie in der Schweiz angebaut, geerntet und verkauft werden. Zudem überzeugen sie oft durch einen intensiveren Geschmack und einen höheren Vitamingehalt.  Collage «Vier Jahreszeiten» © S. Bürki Bauen Sie in der Kreismitte eine Collage mit den vier Jahreszeiten auf. Lassen Sie die SUS die Bilderkarten entsprechend der Saison legen.	Saisonkalender Bilderkarten Früchte & Gemüse

Begleitimpulse

Restaurant
Erteilen Sie der Kochgruppe im Restaurant eine **Knobelaufgabe**: Heute ist Saison-Tag. Plant einen Einkauf auf dem Wochenmarkt und kauft nur saisonale Produkte ein. Kocht anschliessend ein leckeres Menu.

Gewächshaus
Regen Sie die SUS dazu an, im Konstruktionsspiel ein Gewächshaus für Gemüse und Früchte zu bauen.
Besprechen Sie gemeinsam, wozu ein Gewächshaus dient und wie es aufgebaut werden kann.

Marktstand
Besuchen Sie den Wochenmarkt und fragen Sie die Verkäuferin / der Verkäufer: **«Können Sie mir sagen, welche Früchte oder welches Gemüse gerade Saison hat? Ich möchte heute ein saisonales Gericht kochen.».**

Bauernhof / Plantage
Besuchen Sie den Bauernhof / die Plantage. Fragen Sie die SUS: **«Welche Jahreszeit ist gerade? Welches Gemüse / welche Früchte könnt ihr bald ernten?»**

Kochherd
Stellen Sie den SUS einen Induktionsherd zur Verfügung. So können sie im Restaurant echtes saisonales Gemüse zubereiten.

Reflexion		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
vertiefen, wiederholen	**Bauernhof:** Lassen Sie die SUS erzählen, welche Jahreszeit auf dem Bauernhof war. Fragen Sie die Klasse **«Kann in dieser Jahreszeit etwas geerntet werden, wenn ja, was?»**. Wiederholen Sie die Jahreszeiten und den Saisonkalender. **Restaurant:** Lassen Sie die SUS erzählen, die im Restaurant die Knobelaufgabe gelöst haben. Fragen Sie die Klasse **«Was würdet ihr Saisonales kochen?»**. **«Lernspur»:** Lassen Sie die SUS einzeln die Collage «Saisonalität» befüllen. Überprüfen Sie, wie viele Früchte- und Gemüsekarten die SUS korrekt legen können. Halten Sie die Collage fotografisch fest (z.B. Book Creator) und lassen Sie die SUS berichten.	Saisonkalender

Weiterentwicklung «BNE-SpielWelt»		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
Spielszenen entwickeln	**Kochbuch-Studio** Richten Sie gemeinsam mit den SUS ein Kochbuch-Studio ein. In diesem gestalten die SUS saisonale, lokale sowie vegetarische oder vegane Rezepte, dokumentieren diese und fotografieren ihre Ergebnisse. Stellen Sie den SUS dafür verschiedene Lebensmittel und Materialien zur Verfügung (z. B. Pasta, Reis, Kichererbsen, Linsen sowie Spielzeugfrüchte, -gemüse, -fleisch, -eier). Führen Sie die SUS in das Schreiben von Rezepten ein und begleiten Sie sie bei der Erstellung eigener Rezeptideen. Sobald das Unterthema «Gesundheit» eingeführt wurde, sollen die Rezepte zusätzlich unter gesundheitlichen Aspekten – beispielsweise in Anlehnung an die Ernährungsscheibe – reflektiert und gestaltet werden. Das erstellte Rezept kann als **«Lernspur»** verwendet werden.	Teller, diverse Nahrungsmittel (echte und als Spielzeug), IPad

regional / global – Woher kommt das Essen auf meinem Teller?

Wenn darüber gesprochen wird, was unter «nachhaltiger Ernährung» verstanden werden kann, fallen häufig Begriffe wie «regional» und «saisonal».

Die **Leitfrage «Woher kommt das Essen auf meinem Teller?»** dient dazu, die Schülerinnen und Schüler für die Herkunft von Lebensmitteln zu sensibilisieren. Sie erkennen dabei, dass einige Produkte von weit her per Flugzeug oder Schiff transportiert werden, andere aus dem nahen Ausland stammen und wieder andere in der Schweiz produziert werden.

Im Zentrum steht nicht, bestimmte Lebensmittel aufgrund ihrer hohen CO_2-Belastung zu verbieten. Vielmehr sollen die Schülerinnen und Schüler an ein vernetztes Denken herangeführt werden. Auf dieser Grundlage können sie sich mit zunehmendem Alter eine eigene fundierte Meinung bilden und ihr Handeln entsprechend reflektiert ausrichten. Dabei kann Regionalität und Saisonalität nicht unabhängig voneinander betrachtet werden (vgl. Grundlagensequenz «saisonal»).

Einstieg		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
kognitiv und emotional aktivieren	**«Woher kommt…?»** Jede/r SUS wählt ein Gemüse oder eine Frucht vom Marktstand aus. **Alternativ:** Kaufen Sie regionale und globale Früchte und Gemüse ein und legen Sie sie in den Kreis. Stellen Sie die Frage: **«Wächst diese Frucht / dieses Gemüse nur in der Schweiz, nur in einem anderen Land oder überall?»**. Die SUS vermuten und ordnen die Produkte entsprechend. **Weiterführende Fragen** • **Woher kommen die Produkte, wenn sie nicht in der Schweiz angepflanzt werden?** ➔ Erarbeiten Sie mit der Klasse, dass gewisse Produkte aus dem nahen oder fernen Ausland kommen. • **Warum kommen nicht alle Produkte aus der Schweiz?** ➔ Erarbeiten Sie mit der Klasse, dass gewisse Früchte und Gemüse ein bestimmtes Klima brauchen und deshalb nicht in der Schweiz angepflanzt werden können.	Früchte und Gemüse vom Marktstand
Wissen aufbauen	• **Wie kommen die Produkte in die Schweiz?** ➔ Erarbeiten Sie mit der Klasse mögliche Transportmittel wie Flugzeug, Schifft, Lastwagen oder Zug. Schauen Sie den Transportweg eines ausgewählten Produktes (z.B. Banane) Schritt für Schritt an.	

	• **Wie weiss ich, woher die Früchte und das Gemüse im Supermarkt kommen?** ➔ Erarbeiten Sie mit der Klasse, wie man sich im Supermarkt schlau machen kann, woher ein Produkt kommt.  Collage «Hier – Europa – Übersee» © S. Bürki Bauen Sie die Collage «Saisonalität» um die Dimension «regional / global» aus. Lassen Sie die SUS Früchte und Gemüse platzieren. Greifen Sie das Thema Herkunft und Transportwege immer wieder im Schulalltag auf, zum Beispiel beim Znüni. Betrachten Sie mit den SUS auch mal eine Weltkarte und verorten Sie, woher die Produkte kommen.	Bilderkarten Früchte / Gemüse Weltkarte
«BNE-SpielWelt» weiter-entwickeln partizipieren	**Wie soll unsere «SpielWelt» ausgebaut werden, jetzt wo wir wissen, dass nicht alle Früchte und Gemüse bei uns wachsen?** Lassen Sie die SUS Ideen sammeln, wie die Spielumgebung um die Thematik «Regionalität» und «Transportwege» ausgebaut werden könnte. Setzen Sie die Idee(en) der SUS um.	

Begleitimpulse

Logistikzentrum
Besprechen Sie gemeinsam mit den SUS, wie die Güter vom Flugzeug/Schiff auf die Lastwagen / den Zug umgeladen werden. Nutzen Sie dazu den Aussenraum der Schule sowie die Spielfahrzeuge, die beim Logistikzentrum ein- und ausfahren. Bei Bedarf kann zusätzlich ein Büro eingerichtet werden, das die Logistik koordiniert.

Flugzeug
Stellen Sie sich gemeinsam mit den SUS ein Flugzeug vor, das Obst und Gemüse aus fernen Ländern zum Markt transportiert. Geben Sie den SUS folgenden Denkanstoss:
«Das Flugzeug ist lange unterwegs und braucht viel Energie, bis es in der Schweiz ankommt. Deshalb fliegt es zuerst eine Runde um das Schulhaus.» Fragen Sie nach, wie es den SUS ergeht, wenn sie zuerst eine Runde um das Schulhaus gerannt sind.

Lebensmitteletiketten
Schreiben Sie gemeinsam mit den SUS Etiketten für die Lebensmittel, zum Beispiel: «Herkunft: Spanien».
Besprechen Sie, woher die Produkte kommen, und suchen Sie die Länder gemeinsam auf einer Weltkarte.
Anschliessend werden die Etiketten an den Produkten auf dem Marktplatz angebracht.

Schiffscontainer
Damit Produkte aus fernen Ländern unbeschadet ankommen und beispielsweise per Schiff transportiert werden können, werden sie in Schiffscontainern verpackt. Gestalten Sie gemeinsam mit den SUS solche **Schiffscontainer** (z. B. aus Schuhschachteln).

Reflexion

Aktivität	Inhalt	Material
reflektieren, vertiefen	• **Flugtransport:** Wie hat es sich angefühlt, immer eine Runde ums Schulgebäude zu fliegen? • **Logistikzentrum:** Welche Erfahrungen habt ihr beim Koordinieren und Umladen der Güter gemacht? Was hat gut funktioniert, was war schwierig? Was würdet ihr beim nächsten Mal anders oder zusätzlich spielen?	
Ideen entwickeln und umsetzen	• Habt ihr weitere Ideen, wie die Güter transportiert werden könnten? (z.B. Cargo-Velo). • Gibt es eine Idee, die ihr gerne beim nächsten Spielen ausprobieren möchtet?	

Weiterentwicklung «BNE-SpielWelt»

Aktivität	Inhalt	Material
	Schulgarten Je nach Aussenraum der Schule kann ein Schulgarten eingerichtet werden. So wird nicht nur die Regionalität erfahrbar, sondern auch die Saisonalität. Es gibt verschiedene Arten von Schulgärten: Topfgarten, Hochbeet-Garten, Gemüsegarten.	Themendossier Schulgarten: ein lebendiges Schulareal

Spielszenen entwickeln	**Bienenwachstücher** Beim Transport von Gütern stellt sich auch die Frage der Verpackung. Diskutieren Sie in der Klasse: **«Was ist eine umweltfreundliche Verpackung für mein Znüni?»** Stellen Sie gemeinsam mit den SUS persönliche Bienenwachstücher her. Eine mögliche Anleitung finden Sie unter: Bienenwachstuch herstellen | Migusto.	Diverses Gestaltungs-material
	Plantage Richten Sie gemeinsam mit den SUS eine Plantage in einem fernen Land ein, zum Beispiel im Aussenbereich der Schule: **«Wo befindet sich unsere Plantage und was wächst dort?»** Gestalten Sie mit den SUS Obst, das an Bäumen befestigt und dort gepflückt werden kann, bevor es mit dem Flugzeug zum Marktplatz transportiert wird. Besprechen Sie zudem, welche Arbeitskleidung für die Arbeit auf einer Plantage benötigt wird.	Gestaltungs-material, Arbeitskleider, Körbe



Bananen pflücken auf der Plantage © S. Bürki



Bananen im Flugzeug © S. Bürki

Produktion – Was passiert mit dem Essen, bevor es auf meinem Teller landet?

Unter Nahrungsmittelverarbeitung versteht man alle Verfahren, mit denen frische Rohstoffe zu Lebensmitteln weiterverarbeitet werden. Dazu gehören beispielsweise Waschen, Schneiden, Pasteurisieren, Einfrieren, Fermentieren oder Verpacken.
Während der Verarbeitung können auch Zusatzstoffe eingesetzt werden, etwa um die Haltbarkeit zu verlängern oder Lebensmittel mit Vitaminen und Mineralstoffen anzureichern.
Nahrungsmittelverarbeitung findet sowohl zuhause als auch in der Industrie statt. Die Lebensmittelverabreitung hat sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf unser Ernährungssystem: [9]

⊕
- Bekämpfung von Food Waste
- Gewährleistung von Lebensmittelsicherheit
- Bequemlichkeit
- Anpassung an spezielle Ernährungsbedürfnisse

⊖
- Überschuss an Zucker, Fett, Salz
- Nährstoffverlust
- Veränderung der Lebensmittelform führt zu übermässigem Verzehr (z.B. Smoothies)
- Schadstoffe
- Hoher Ressourcenverbauch

Die **Leitfrage «Was passiert mit dem Essen, bevor es auf meinem Teller landet?»** führt die Schülerinnen und Schüler an die Produktionsketten unserer Lebensmittel heran. Ziel ist es, dass sie erkennen, welche Wege Lebensmittel zurücklegen, welche Arbeitsschritte dafür nötig sind und welche Berufsfelder dabei eine Rolle spielen, bis das Essen auf dem Teller landet.

Einstieg		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
kognitiv und emotional aktivieren Kuchen backen	**Apfelkuchen backen** Backen Sie mit den SUS einen eigenen Apfelkuchen (je nach Interesse oder lokalen/saisonalen Gelegenheiten kann auch ein anderer Früchtekuchen hergestellt werden). Fragen Sie die SUS: **«Welche Zutaten brauchen wir, damit wir einen Apfelkuchen backen können?».** Lassen Sie die SUS aufzählen. Besprechen Sie mit der gesamten Klasse, welche Arbeitsschritte nötig sind, um einen Apfelkuchen zu backen. Fragen Sie die SUS: **«Wie unterscheidet sich die Herstellung zuhause und in der Fabrik?»** Mit einer Kleingruppe kann der Kuchen gebacken und zum Znüni gegessen werden.	Zutaten für einen Apfelkuchen
«BNE-SpielWelt» weiterentwickeln	**Wie können wir die Verarbeitung von Lebensmittel in unsere «SpielWelt» integrieren?**	

[9] Europäischer Rat für Ernährungsinformation (2024): Lebensmittelverarbeitung verstehen – Beispiele, Vorteile und Risiken.

partizipieren	Sollte die Spielumgebung noch keine Spielmöglichkeiten enthalten, bei welchen die SUS die Verarbeitung von Lebensmittel spielerisch erlernen können, besprechen Sie mit den SUS, wie sie erweitert werden könnte. **Mögliche Ideen sind:** • «Trink-Bar» • Teestube	

Begleitimpulse

Restaurant
Besuchen Sie die Spielszene «Restaurant» und beobachten Sie, wie die SUS die Menüs zubereiten. Geben Sie bei Bedarf Impulse, beispielsweise: Fleisch muss gebraten, eine Karotte geschält oder ein rohes Ei zuerst gekocht werden.

Öffentlicher Kühlschrank
Schauen Sie nach, was im öffentlichen Kühlschrank abgegeben wurde. Besprechen Sie mit den SUS im Kochbuch-Studio oder den SUS im Restaurant, wie sie die abgegebenen Lebensmittel verarbeiten könnten.

Schreiben Sie eine Auftragskarte: «Schau nach, welche Lebensmittel im öffentlichen Kühlschrank abgegeben wurde. Schreibe ein Rezept oder koch ein Gericht.

Marktstand
Besuchen Sie die Spielszene «Marktstand». Kaufen Sie dort ein und lassen Sie sich von den Verkäuferinnen und Verkäufern beraten, wie die verschiedenen Früchte und Gemüse verarbeitet werden können.

Schreiben Sie eine Auftragskarte: «Besuche einen Marktstand. Lass dich beraten, wie du die Früchte oder das Gemüse weiterverarbeiten kannst».

Schulgarten
Wenn im Schulgarten Erntezeit ist, besprechen Sie gemeinsam mit den SUS, wie Gemüse, Kräuter, Beeren oder andere Ernteprodukte weiterverarbeitet werden können.

Mehl mahlen
Leihen Sie eine Handmühle aus. Die SUS erhalten die Gelegenheit, Korn von Hand zu Mehl zu verarbeiten.

Das gewonnene Mehl kann anschliessend zum Backen eines Brotes verwendet werden.

Fischteich
Gehen Sie mit den SUS zum Fischteich und besprechen Sie gemeinsam, welche Produkte aus Fisch hergestellt werden können.

Lassen Sie die SUS ihre Ideen umsetzen und unterstützen Sie sie dabei mit passenden Materialien.

Plantage
Besuchen Sie die SUS auf der Plantage. Fragen Sie: **«Zu welchen Produkten könnten die Früchte weiterverarbeitet werden?».**

Lassen Sie die SUS ihre Ideen umsetzen und unterstützen Sie sie dabei mit passenden Materialien.

Reflexion		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
reflektieren	**Welche Lebensmittel habt ihr heute im Spiel zu welchen Produkten weiterverarbeitet?** Reflektieren Sie gemeinsam mit den SUS im Abschlusskreis, welche Produkte sie wie verarbeitet haben. Greifen Sie konkrete Beispiele auf, die Sie im Spiel beobachtet haben. **«Lernspur»:** Lassen Sie die SUS ein Lebensmittel vom Markt auswählen. Die SUS zeichnen auf, wie dieses Produkt entstanden ist, oder erzählen, wie es weiterverarbeitet werden könnte.	

Weiterentwicklung «BNE-SpielWelt»		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
Spielszenen entwickeln	**Bäckerei** Richten Sie gemeinsam mit den SUS eine Backstube ein. Als «Teig» können Knete oder Sauerteig verwendet werden. Ergänzen Sie die Spielszene mit Utensilien aus einer Backstube, beispielsweise Ausstechformen, Wallholz oder Backblechen.	Materialien Backstube



Körner mahlen © S. Bürki

Food Waste – Was können wir tun, damit möglichst wenig Essen im Abfall landet?

Lebensmittel, die für den menschlichen Konsum produziert wurden, aber auf dem Weg vom Feld bis auf den Teller verloren gehen oder weggeworfen werden, bezeichnet man als **Food Waste**. In der Schweiz geht durchschnittlich jedes dritte Lebensmittel verloren oder wird verschwendet.

Food Waste hat weitreichende Auswirkungen auf die Umwelt, da für die Produktion der Lebensmittel Ressourcen wie Wasser, Energie und Boden genutzt werden. Je länger der Transportweg eines Lebensmittels, desto höher ist in der Regel seine Umweltbelastung. Gleichzeitig entstehen auch finanzielle Verluste: In der Schweiz werden pro Person jährlich Lebensmittel im Wert von rund 620 Franken weggeworfen.[10] Viele weitere Informationen und Grafiken finden Sie unter: www.foodwaste.ch.

Die **Leitfrage «Was können wir tun, damit möglichst wenig Essen im Abfall landet?»** zielt darauf ab, die Schülerinnen und Schüler für die Thematik zu sensibilisieren und sie dazu anzuregen, eigene kreative Ideen zur Vermeidung von Food Waste zu entwickeln.

Einstieg		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
kognitiv und emotional aktivieren	**«Ich packe in meinen Rucksack…»** Als spielerischer Einstieg kann das Spiel «Ich packe in meinen Rucksack…» gespielt werden. Nacheinander benennen die SUS ein Lebensmittel vom Marktstand und packen es in den vorbereiteten Rucksack. Am Ende wird geschaut, ob alle eingepackten Lebensmittel wiederholt werden können. Packen Sie alle genannten Lebensmittel nacheinander aus und legen Sie sie in einer Reihe in den Kreis. **Alternativ:** Planen Sie mit den SUS einen Tagesausflug. Alle SUS dürfen ein Lebensmittel mitnehmen. Am Ende des Tagesausfluges wird geschaut, was vom Essen übriggeblieben ist. Fragen Sie: **Was können wir mit unseren übriggebliebenen Esswaren machen?** Geben Sie den Input «Food Waste».	Lebensmittel vom Marktstand, Rucksack
Wissen aufbauen	**Input «Food Waste»** Erzählen Sie den SUS, dass in der Schweiz jedes dritte Lebensmittel auf dem Weg vom Feld bis auf den Teller verloren oder verschwendet wird. Zum Beispiel weil eine Karotte zu krumm ist und daher im Supermarkt nicht verkauft werden darf (Produktion). Im Restaurant, weil die Essensportion zu gross war (Gastronomie). Zu Hause, weil man zu viel eingekauft hat und nicht alles essen konnte, bevor es verdirbt (Haushalt).	

[10] Foodwaste.ch (o.J.): Informationen zu FoodWaste.

	➔ Lassen Sie die SUS die aufgereihten Lebensmittel zählen. Jedes Dritte wird herausgenommen und in den Abfallsack geworfen. Sammelt man diese Lebensmittelabfälle in der Schweiz ein ganzes Jahr lang, könnte man 150 000 Lastwagen befüllen, die aneinandergereiht eine Kolonne von Zürich bis Madrid ergeben. ➔ **Warum sollten wir vermeiden, Essen wegzuwerfen?** Lassen Sie die SUS ihre Ideen / Gedanken äussern. **Mögliche Gedanken könnten sein:** • In der Produktion steckt viel Arbeit • Die Herstellung von Lebensmittel braucht viel Wasser und Energie. • Tiere mussten sterben • Man wirft viel Geld weg **Was können wir tun…?** Lassen Sie die SUS nach kreativen Lösungen suchen, um Food Waste zu vermeiden: • Was können wir mit einem angebissenen Apfel tun? • Was können wir tun, wenn in der Znünibox Essen übrigbleibt? • Was können wir tun, wenn wir uns am Mittagstisch zu viel Essen geschöpft haben? • Was können wir mit einer Banane machen, die bereits braun geworden ist? **«Lernspur»:** Lassen Sie die SUS ihre Ideen zeichnen.	Abfallsack

Begleitimpulse

Kleine Portionen
Besuchen Sie das Restaurant. Teilen Sie den SUS mit, dass Sie keinen grossen Hunger haben. Schauen Sie, welche Optionen Ihnen die SUS anbieten. Reagieren Sie, wenn keine Idee kommt: **«Kann ich eine kleine Portion bestellen?».**

Reste einpacken lassen
Bestellen Sie ein Menu und sagen sie am Ende, dass es gut war, aber eine zu grosse Portion. Schauen Sie, wie die SUS reagieren und intervenieren Sie, wenn es weggeworfen wird: **«Könnten Sie mir die Reste einpacken?».** Führen Sie das **Mehrweggeschirr** ein.

Richtig lagern
Besuchen Sie die Spielszene «Restaurant». Schauen Sie mit den SUS wie die Lebensmittel richtig gelagert werden können, damit sie nicht kaputt gehen -> auf foodwaste.ch hat es eine hilfreiche Grafik.

Brot vom Vortag
Besuchen Sie die Spielszene «Bäckerei». Konfrontieren Sie die SUS: **«Haben Sie auch Backwaren vom Vortag zu einem günstigeren Preis?».** Gestalten Sie mit den SUS einen **Korb** mit Backwaren vom Vortag zum halben Preis.

Zu viel eingekauft
In einer Spielszene (z.B. Marktstand, Supermarkt) wurde viel eingekauft. Äussern Sie Ihre Bedenken: **«Ich könnte mir vorstellen, dass das zu viel Essen ist und vieles davon im Abfall landet. Was könntet ihr tun, damit ihr keine Lebensmittel verschwendet?»**

Idee:
- Ein Festmahl zubereiten und die Nachbarschaft einladen
- Lebensmittel vor Ablauf des Mindesthaltbarkeitsdatums in einen «öffentlichen Kühlschrank» geben. Richten Sie mit den SUS einen «öffentlichen Kühlschrank» ein.

Unförmiges Gemüse / beschädigtes Obst
Besuchen Sie die Spielszene «Bauernhof» oder «Plantage». Konfrontieren Sie die SUS mit krummen Karotten oder beschädigten Bananen.
Machen Sie auf Ihren Fund aufmerksam: **«Ich habe hier eine krumme Karotte gefunden. Diese wird im Supermarkt nicht angenommen. Was könntet ihr tun, damit ihr die Karotte trotzdem verkaufen könnt?».**

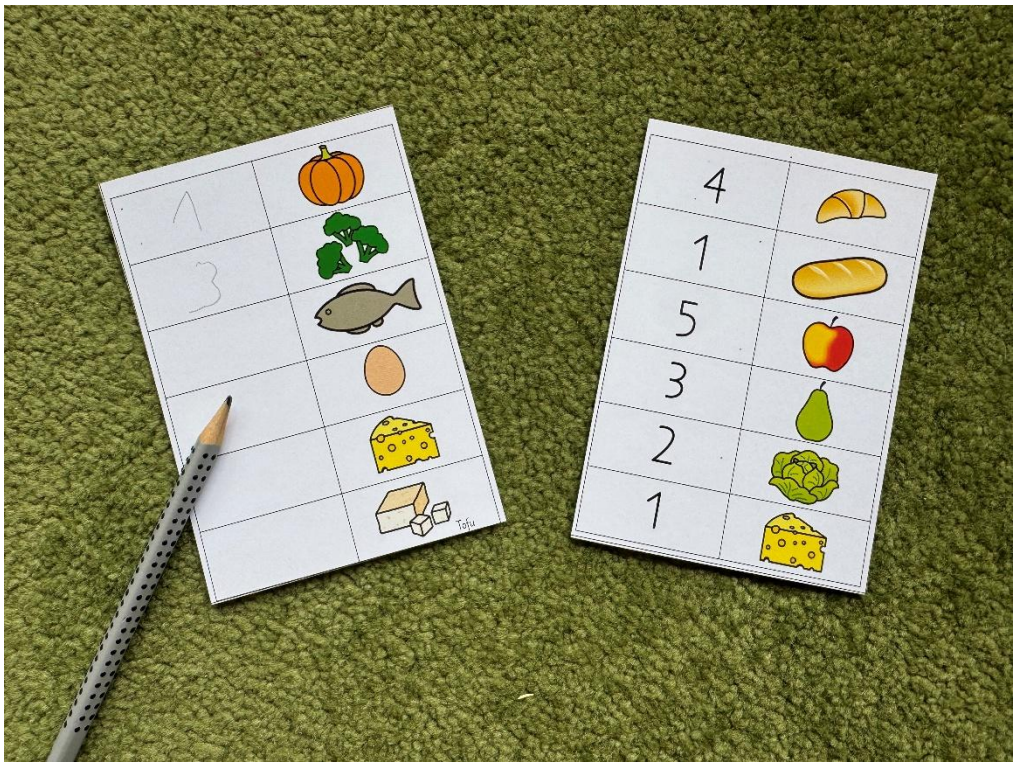
Einkaufsliste schreiben
Besuchen Sie die Spielszene «Restaurant». Planen Sie mit den SUS einen Einkauf und schreiben Sie mit ihnen eine **Einkaufliste**. Diese helfen, nicht mehr einzukaufen als nötig. So kann minimiert werden, dass Lebensmittel verderben.

Schreiben Sie eine Rollenkarte: «Plane einen Einkauf für eine 5-köpfige Familie. Schreibe eine Einkaufsliste.»

Reflexion		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
vertiefen, wiederholen	• Welche Ideen habt ihr heute im Spiel gesammelt, um Food Waste zu vermeiden? • Welche Idee hat euch besonders gefallen, welche fandet ihr eher mühsam?	
Ideen entwickeln und umsetzen	• Habt ihr weitere Ideen, wie Food Waste vermieden werden könnte? • Gibt es eine Idee, die ihr gerne beim nächsten Spielen ausprobieren möchtet?	

Weiterentwicklung «BNE-SpielWelt»		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
Spielszenen weiterentwickeln	**Öffentlicher Kühlschrank** Richten Sie mit den SUS einen «öffentlichen Kühlschrank» ein. Besprechen Sie den Nutzen und die Handhabung mit der gesamten Klasse im Rahmen eines Einstiegs oder in der Reflexionsphase.	Verschliessbare Kiste, Gestaltungs-material
	Brot vom Vortag Richten Sie mit den SUS einen Korb bei der Spielszene «Bäckerei» oder «Marktstand» ein. Brot vom Vortag wird dort gesammelt und zum halben Preis verkauft.	Korb, Gestaltungs-material, Brot, Toaster

Spielszenen weiterentwickeln	**Probiert es selbst aus!** Führt eine Brotdegustation durch. Wie schmeckt frisches Brot, wie schmeckt jenes vom Vortag? Wie schmeckt Brot, wenn ich es toaste? **Alternativ:** Stellen Sie mit den SUS Croutons her.	
	Rüstabfälle weiterverwenden Obwohl Rüstabfälle wie Schalen, Stiele oder Blätter nicht zwingend zu Food Wast zählen, können diese weiterverwendet werden z.B. aus Karottenschalen Gemüsechips herstellen. **Probiert es selbst aus!** Auf savefood.ch findet ihr tolle Rezepte.	Rüstabfälle, Öl, Salz, Pfeffer, Backofen



Einkaufslisten © S. Bürki

Gesundheit – Wie kann ich mich gesund ernähren?

Die Ernährung spielt eine zentrale Rolle für die Entwicklung und langfristige Gesundheit von Kindern. Essgewohnheiten, die in den frühen Jahren geprägt werden, bleiben häufig auch im Erwachsenenalter bestehen. Kinder orientieren sich beim Essen vor allem an ihren Sinneseindrücken: Ein appetitliches Aussehen, ein angenehmer Duft sowie ein guter Geschmack stehen im Vordergrund. Vernunft- oder wissensbasierte Entscheidungen spielen in diesem Alter noch eine untergeordnete Rolle. Daher ist eine rein theoretische Vermittlung von gesunder und ausgewogener Ernährung nur bedingt wirksam.[11]

Die Schweizer Ernährungsscheibe (PDF inkl. weiteren Unterrichtsimpulsen) fasst die wichtigsten Botschaften für eine ausgewogene und genussvolle Ernährung von Kindern im Alter von 4 bis 12 Jahren zusammen.

Mit der **Leitfrage «Wie kann ich mich gesund ernähren?»** werden die Schülerinnen und Schüler spielerisch mit der Ernährungsscheibe vertraut gemacht. Ein Bewerten von «guten» und «schlechten» Lebensmittel ist zu vermeiden, alles ist eine Frage der Menge und Häufigkeit.

Einstieg		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
kognitiv und emotional aktivieren	**Wie kann ich mich gesund ernähren?** Lassen Sie die SUS die Leitfrage reflektieren und sammeln Sie ihre Ideen und Gedanken auf einem Poster.	Poster, Schreibmaterial
	Memory-Stafette «Ernährungsscheibe» Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen auf und positionieren Sie die SUS auf der einen Seite der Sporthalle. Legen Sie pro Gruppe ein Kartenset auf der anderen Seite der Sporthalle aus. Nacheinander rennen die SUS und drehen zwei Karten um. Wenn ein Karten-Paar gefunden wurde, darf dieses mitgenommen werden. Diese Gruppe, welche zuerst alle Karten-Paare gefunden haben, hat gewonnen.	Kartenset Memory-Spiel (Materialliste)
	Betrachten Sie mit der Klasse die 5 Ernährungskarten. Fragen Sie die SUS: **«Was könnten diese Bilder bedeuten?»**	Ernährungs-scheibe (gratis bestellbar)
Wissen aufbauen	**Input «Ernährungsempfehlungen»** 1. Wasser trinken 2. Gemüse & Früchte essen 3. Regelmässig essen 4. Abwechslungsreich essen 5. Mit allen Sinnen geniessen	
partizipieren	Planen Sie gemeinsam mit den SUS Aktivitäten, wie diese 5 Empfehlungen im Schulalltag umgesetzt werden können (z.B. über eine gewisse Zeitspanne alle Wassergläser zählen, die in der Klasse getrunken werden).	

[11] Schweizerische Gesellschaft für Ernährung SGE (o.J.): Leitfaden Ernährungsparcour, S.1.

Begleitimpulse

Restaurant
Bereiten Sie mit den SUS, welche im Restaurant spielen, während einer Woche (oder länger) jeden Tag ein Früchte- / Gemüseteller für das gemeinsame Znüni-Essen vor. Leiten Sie die SUS an, mit allen Sinnen den Znüni-Teller zu verzehren.

Durst löschen
Besuchen Sie eine Spielszene (z.B. Plantage, Flugzeug, Bauernhof) und bringen sie den hart «arbeitenden» SUS ein Glas Wasser, um ihren Durst zu löschen.

Die Rolle «Durst-Löscher» / «Durst-Löscherin» kann auch von einem SUS übernommen werden.

Kochbuch-Studio
Reflektieren Sie mit den SUS ihre erstellten Rezepte. Binden Sie dazu die Ernährungsempfehlungen mit ein:

- Ist dein Menü abwechslungsreich?
- Spricht dein Menü deine Sinne an?
- Enthält dein Menü Früchte und Gemüse?
- Welches Getränk würde zu deinem Menü passen?

Schulgarten
Wenn Sie einen Schulgarten haben, besprechen Sie mit den SUS welche Kräuter / Beeren sie anpflanzen möchten, damit Sie ihr eigenes Geschmackwasser herstellen können.

Reflexion

Aktivität	Inhalt	Material
vertiefen, wiederholen	**Kochbuch-Studio:** Geben Sie den SUS, die ein Menü gestaltet haben, die Gelegenheit, dieses der Klasse zu präsentieren. Reflektieren Sie anschliessend gemeinsam, inwiefern die fünf Ernährungsempfehlungen berücksichtigt wurden. **Ernährungsscheibe:** Lassen Sie die SUS anhand der Ernährungsscheibe berichten, was die 5 Ernährungsempfehlungen sind. Fragen Sie die SUS nach Ideen, wie sie diese im Alltag umsetzen möchten. Halten Sie die Aussagen schriftlich fest. Nutzen Sie diese Übung als **«Lernspur».**	Ernährungs-scheibe
reflektieren	Nachdem die Aktivitäten rund um die fünf Ernährungsempfehlungen durchgeführt wurden, reflektieren Sie gemeinsam mit der Klasse. **Impulsfragen:** • Was hat uns besonders Freude bereitet und warum? • Was war eher schwierig umzusetzen? Was könnten wir künftig anders tun? • Wie kann ich die fünf Ernährungsempfehlungen auch zu Hause weiterführen? • Welche Empfehlungen können wir im Schulalltag umsetzen?	Ernährungs-scheibe

Weiterentwicklung «BNE-SpielWelt»		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
Spielszene weiterentwickeln	**«Trink-Bar»** Richten Sie gemeinsam mit den SUS eine «Trink-Bar» ein. Je nach Saison bereiten sie ihr eigenes Geschmackwasser (z.B. mit Minze, Zitrone, Inger, Orange, Beeren usw.) zu, um es zu trinken oder auf dem Markt zu verkaufen. **Ziel** ist es, die SUS zum Trinken zu motivieren. Empfohlen sind vier bis fünf Gläser pro Tag.[12] Ergänzend können auch Smoothies aus Früchten und Gemüse zubereitet werden, die jedoch im Mass konsumiert werden sollten.	saisonale Früchte, Kräuter, Gemüse, Mixer. Krüge, Becher
partizipieren	Fragen Sie die SUS: **«Ist unser Sortiment auf dem Marktplatz abwechslungsreich genug?»** Diskutieren Sie gemeinsam, wie der Marktplatz weiterentwickelt werden könnte, damit die fünf Ernährungsempfehlungen besser berücksichtigt werden. **Mögliche Ideen** • Richten Sie gemeinsam mit den SUS einen **Fischteich** ein, sodass gefischt werden kann und die Fische anschliessend auf dem Marktplatz verkauft werden können. • Richten Sie mit den SUS einen **Kiosk** ein, bei welchen auch Süsses gekauft werden kann. Damit können Fragen rund um Genuss und die «richtige» Menge behandelt werden.	

[12] Schweizerische Gesellschaft für Ernährung, SGE (2020): Unterrichtsvorschläge Zyklus 1, S.4.

Tierwohl – Wie können wir dafür sorgen, dass es den Tieren auf dem Bauernhof «gut» geht, die uns Essen geben?

Eine tiergerechte Haltung und Pflege bilden die Grundlage für die Gesundheit von Nutztieren. Gesunde Tiere sind wiederum wichtig für die Landwirtschaft und die Produktion tierischer Lebensmittel. Tierhaltende Betriebe sind deshalb verpflichtet, die Vorgaben des Tierschutzgesetzes einzuhalten und damit die Gesundheit und Würde der Tiere zu schützen.[13]

Labels auf Lebensmitteln geben Konsumentinnen und Konsumenten Hinweise darauf, wie Tiere gehalten wurden. Das Booklet «Labels für Lebensmittel» informiert über Kriterien wie Auslauf, Transport, Fütterung oder Platzverhältnisse. Die Labels berücksichtigen u.a., ob Tiere:

- in Gruppen leben können
- im Stall ausreichend Platz haben
- keinem übermässigen Lärm ausgesetzt sind
- nicht enthornt werden
- das ganze Jahr permanenten Auslauf haben
- stressfrei transportiert werden
- Im Winter Auslauf im Laufhof haben
- gemeinsam mit ihren Jungtieren gehalten werden

Mit der **Leitfrage «Wie können wir dafür sorgen, dass es den Tieren auf dem Bauernhof «gut» geht, die uns Essen geben?»** erhalten die Schülerinnen und Schüler Gelegenheit, eine Sensibilität für das Tierwohl zu entwickeln.

Einstieg		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
kognitiv und emotional aktivieren	**Welche Tiere leben auf dem Bauernhof?** Besuchen Sie mit der Klasse einen nahegelegenen Bauernhof. Fragen Sie die SUS: **«Wie sollen die Tiere auf dem Bauernhof leben, damit es ihnen «gut» geht?»** Ermutigen Sie die SUS, der Landwirtin oder dem Landwirt Fragen zu stellen. **Impulsfragen** • Was wird unternommen, damit sich die Tiere wohlfühlen? • Was ist wichtig für ein «gutes» Leben der Tiere? • Welches Futter erhalten die Tiere? • Wie viel Platz bietet der Stall? • Wie lange dürfen die Tiere nach draussen – haben sie auch die Möglichkeit, im Winter nach draussen zu gehen? • Werden Kälber von der Mutter nach der Geburt getrennt oder dürfen sie beieinanderbleiben? • Wie werden Hühner vom Fuchs geschützt? • Wie werden die Tiere transportiert?	Schule auf dem Bauernhof | education 21

[13] Bundesamt für Lebensmittelsicherheit und veterinärwesen (BLV) (2025): Nutztierhaltung.

Lernstand erheben	**Alternativ:** Falls kein Besuch möglich ist, erzählen die SUS von eigenen Erfahrungen mit Tieren auf dem Bauernhof, oder die LP leitet eine Gedankenreise an. Möglich ist auch, dass die LP in die Rolle einer Landwirtin / eines Landwirtes schlüpft und die SUS die LP interviewen dürfen. **Impulsfragen** • Welche Tiere leben auf unseren Bauernhöfen? • Was brauchen Bauernhoftiere, damit sie sich wohlfühlen? • Was können Landwirtinnen und Landwirte tun, damit es den Tieren «gut» geht?	
«BNE-SpielWelt» weiterentwickeln partizipieren	**Wie können wir einen Bauernhof in unsere «SpielWelt» integrieren?** Falls die Spielumgebung noch keinen Bauernhof enthält, überlegen Sie gemeinsam mit den SUS, wie ein solcher gestaltet und aufgebaut werden könnte.	

Begleitimpulse

Labels
Gestalten Sie gemeinsam mit den SUS Labels, die auf das Tierwohl aufmerksam machen. Kennzeichnen Sie damit tierische Lebensmittel beim Marktstand.
Definieren Sie gemeinsam mit den SUS, welche Kriterien das Label umfasst (z.B. Transport, Fütterung, Auslauf oder Platzverhältnisse). Ergänzend können auch Labels zu Saisonalität und Regionalität entwickelt werden.

Fischteich
Verfügt die «SpielWelt» über einen Fischteich, kann auch dieser genutzt werden, um das Thema Tierwohl aufzugreifen. Thematisieren Sie dabei beispielsweise, dass Fische möglichst schonend behandelt und vor der Schlachtung betäubt werden müssen, damit sie möglichst wenig Stress und Schmerzen erleben.

Bauernhof
Besuchen Sie die Spielszene «Bauernhof». Fragen Sie die SUS, wie oft die Tiere nach draussen dürfen, wie viel Platz sie für den Auslauf vorsehen oder wie die Tiere transportiert werden. Regen Sie damit die SUS an, über das Tierwohl nachzudenken.

Der Bauernhof kann auch als «kleine Welt» aufgebaut werden. Es ist nicht nötig, eine grosse «Spielszene» aufzubauen.

«Lernspur»: Lassen Sie die SUS einen Bauernhof aufbauen, auf welchem sich die Tiere wohl fühlen. Lassen Sie die SUS ihr Bauwerk beschreiben. Fotografieren Sie den Bauernhof und halten Sie wichtige Aussagen fest.

Schulgarten / Schulareal
Wenn Sie Zugang zu einem Schulgarten haben, können Sie gemeinsam mit den SUS überlegen, was gepflanzt werden könnte, damit sich auch Tiere im Schulgarten wohlfühlen.
Alternativ kann besprochen werden, wie das Schulareal tierfreundlich gestaltet werden kann, damit sich Tiere dort wohlfühlen (vgl. Themendossier «Schulgarten: ein lebendiges Schulareal»

Reflexion		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
vertiefen, wiederholen	**Labels** Besprechen Sie in der Klasse, welche Labels entwickelt wurden und welche Kriterien diese beinhalten. Reflektieren Sie gemeinsam mit den SUS, was ihnen im Umgang mit Tieren wichtig ist.	selbst-gestaltete Labels
Ideen entwickeln und umsetzen	**Schulgarten / Schulareal** Verdeutlichen Sie, dass auch im Schulgarten und auf dem Schulareal viele Tiere leben. Diskutieren Sie gemeinsam mit den SUS, wie sie mit diesen Tieren umgehen möchten und was unternommen werden kann, damit sich die Tiere in der Umgebung der Schule wohlfühlen.	

Weiterentwicklung «BNE-SpielWelt»		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
Spielszene entwickeln	**Insektenhotel** Gestalten Sie mit den SUS Insektenhotels, die entweder auf dem Schulareal verteilt werden oder die SUS zu Hause aufstellen. Achten Sie darauf, dass Sie Insektenhotels bauen, welche die Insekten nicht verletzen. Fragen Sie bei Unsicherheiten bei einer Fachperson nach.	Diverses Gestaltungs-material



Bauernhof als «Kleine Welt» © S. Bürki

Umsetzung BNE-Leitfrage

Als Abschluss der «BNE-SpielWelt» organisiert die Klasse gemeinsam ein Znüni-Buffet. Diese Abschlusssequenz bietet Gelegenheit, die **BNE-Leitfrage** **«Was kommt auf unser Znüni-Buffet, damit es uns und der Umwelt schmeckt?»** gemeinsam zu diskutieren, auszuhandeln und umzusetzen.

Dabei werden die behandelten Aspekte «Ernährungsweisen», «saisonal», «regional/global», «Produktion», «Food Waste», «Gesundheit» und «Tierwohl» berücksichtigt, sofern sie im Rahmen der «SpielWelt» thematisiert wurden.

Für die Lehrperson bietet die Abschlusssequenz zudem die Möglichkeit, Lernfortschritte der Schülerinnen und Schüler sichtbar zu machen. Dabei gilt es, insbesondere auf ihre Ideen, Argumente und die Fähigkeit zum vernetzten Denken zu achten.

Einstieg		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
kognitiv und emotional aktivieren	Informieren Sie die SUS, dass zum Abschluss ein **Znüni-Buffet** durchgeführt wird. Stellen Sie dazu die **BNE-Leitfrage:** **«Was kommt auf unser Znüni-Buffet, damit es uns und der Umwelt schmeckt?»** Fordern Sie die SUS auf, sich zunächst einzeln zu überlegen, was auf dem Buffet serviert werden soll. Ihre Ideen halten sie zeichnerisch oder schriftlich fest. Anschliessend werden die Ideen in der Klasse gesammelt. Jede/r SUS legt ihre bzw. seine Vorschläge in die Kreismitte und begründet, warum diese Nahrungsmittel aufs Znüni-Buffet sollen. Leiten Sie das Gespräch so an, dass die behandelten Unterthemen in die Diskussion einfliessen und berücksichtigt werden. **Impulsfragen** • **Gesundheit:** Welche Lebensmittel sollen auf unserem Buffet serviert werden, damit es ausgewogen und abwechslungsreich ist? • **Gesundheit:** Welche Getränke möchten wir servieren? • **Saisonalität:** Welches Obst und Gemüse hat aktuell Saison und möchten wir anbieten? • **Regionalität / Globalität:** Welche regionalen Produkte möchten wir berücksichtigen? • **Regionalität / Globalität:** Welche Früchte von weit her möchten wir beim unserem Znüni-Buffet geniessen? • **Produktion:** Welche Produkte (z. B. Brot oder Kuchen) möchten wir selbst herstellen?	Papier, Schreib-material

	• **Food Waste:** Wie planen wir unser Buffet, damit möglichst wenig Essen übrigbleibt? (z. B. durch das Erstellen einer Einkaufsliste) • **Tierwohl:** Welche tierischen Produkte möchten wir einkaufen und worauf wollen wir dabei achten? ➔ Führen Sie das Znüni-Buffet durch. Bei Wunsch können Gäste eingeladen werden.	

Reflexion		
Aktivität	**Inhalt**	**Material**
reflektieren	**Mögliche Reflexionsfragen zum Buffet** • Was hat mir am Znüni-Buffet besonders gut geschmeckt? Warum? • Was hätte ich mir zusätzlich gewünscht? • Falls Essensreste übriggeblieben sind: Was können wir mit den restlichen Lebensmitteln machen? **Reflexionsfragen zur «BNE-SpielWelt»** • Was hat mich an unserer «SpielWelt» besonders beeindruckt? • Was habe ich neu gelernt, das ich vorher noch nicht wusste? • Worauf möchte ich in Zukunft im Alltag achten, wenn es ums Essen geht?	



Kartoffeln aus dem eigenen Schulgarten...



... werden zu Pommes für das Znüni-Buffet weiterverarbeitet.





© S. Bürki

MATERIALLISTE

Damit die «BNE-SpielWelt» möglichst authentisch bespielt werden kann, benötigt es genügend (Spiel-)Esswaren. Diese können sehr vielfältig sein. Hier ein paar Ideen:

	Esswaren von den SUS zeichnen lassen und kopieren, damit es viele von einer Sorte hat. Evtl. noch ausschneiden.
	Esswaren ausdrucken und ausschneiden. Evtl. vor dem Ausschneiden noch auf dickeren Karton kleben oder laminieren. Beispiel auf dem Bild: Pizzamaterial aus Filz, kopiert und laminiert.
	Esswaren aus Knete herstellen.
	Esswaren aus Salzteig herstellen.
	Esswaren aus Holz.

  	Naturmaterialien umfunktionieren zu Esswaren.
 	Esswaren aus Filz oder Styropor herstellen.
	Pompons wickeln und als Esswaren nutzen.
	Diverses Kleinmaterial umfunktionieren: • Dominosteine • Holzbausteine • Lego • Filzkugeln • Grapat-Material • Muggelsteine
	Unstrukturiertes Material nutzen: • Korkzapfen • PET-Deckel • Kleine Holzteile • Styropor-Chips • Biellapunkte

Bei Materialien, die Lebensmittel nicht realitätsgetreu darstellen (z. B. Biellapunkte oder Kirschkerne), wird gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern festgelegt, welche Esswaren sie im Spiel repräsentieren.

Kartenset Memory-Spiel (Kopiervorlage)



© Bilder «Kartenset Memory-Spiel»: Schweizerische Gesellschaft für Ernährung SGE, Gesundheitsförderung Schweiz, Bundesamt für Lebensmittelsicherheit und Veterinärwesen BLV, 2016.

WEITERFÜHRENDE ANGEBOTE

Themendossier «Ernährung: die Welt auf unserem Teller»

von éducation21

Was auf unserem Teller liegt, nährt nicht nur unseren Körper, sondern verbindet Gesundheit, Umwelt, Wirtschaft und Kultur. Das Themendossier lädt Lehrpersonen ein, mit ihren Schülerinnen und Schülern die Zusammenhänge unseres Ernährungssystems zu entdecken, Herausforderungen zu hinterfragen und Handlungsmöglichkeiten für eine nachhaltige Zukunft zu entwickeln.

SpiuBank

von Sabina Bürki

Material- und Weiterbildungsangebot
Kinder lernen in erster Linie im und durch ihr Spiel. Dabei entwickeln sie ihre Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kompetenzen stetig weiter, ohne dass sie dies als bewusstes Lernen wahrnehmen. Die Idee hinter SpiuBank setzt genau da an.

- Das flexible Material unterstützt Kinder, ihre eigenen Rollenspielideen kreativ, flexibel und selbstgesteuert umzusetzen.
- Im SpiuBank-Weiterbildungsangebot setzen wir uns mit dem Spiel als Grundlage auseinander. Dazu gehören z.B. Spielentwicklung, konkrete Praxiseinblicke, Kompetenzorientierung und die Frage nach der persönlichen Haltung.

SpielLernWelt

von Muriel Goudiaby-Wyss

Weiterbildungsangebot
In den Weiterbildungskursen von «SpielLernWelt» entdeckst du die Welt des spielbasierten Unterrichtens in der 1. und 2. Klasse. Du erfährst, weshalb freies und gemeinsam gestaltetes Spiel auch auf der Unterstufe wert- und sinnvoll ist, und erhältst praxiserprobte Beispiele für die Unterrichtsgestaltung.

Zudem lernst du die «Mathstadt» kennen – eine Lernmethode für den individualisierten Mathematikunterricht, die spielerische Elemente mit beiläufigem und bewusstem Lernen verbindet. So eröffnest du deinen Schüler/innen neue Lernwege und verleihst deinem Unterricht eine neue Dimension.

LITERATURVERZEICHNIS

Bänninger, Ch. & Zaugg, R. (2025): *Schritt für Schritt zu BNE. BNE-Kompetenzen im Kindergartenalltag erkennen und anbahnen*, abgerufen unter: www.fhnw.ch, Stand: 04.06.2026.

Bundesamt für Lebensmittelsicherheit und Veterinärwesen [BLV] (2025): *Nutztierhaltung*, abgerufen unter: www.blv.admin.ch, Stand: 04.06.2026.

Bundeszentrum für Ernährung [BZfE] (2026): *Saisonal einkaufen*, abgerufen unter: www.bzfe.de, Stand: 04.06.2026.

Erziehungsdirektion des Kantons Bern (2026): *Lehrplan21*, abgerufen unter: www.be.lehrplan.ch, Stand: 04.06.2026.

Europäischer Rat für Ernährungsinformation [eufic] (2024): *Lebensmittelverarbeitung verstehen – Beispiele, Vorteile und Risiken*, abgerufen unter: www.eufic.org, Stand: 04.06.2026.

Foodwaste.ch (o.J.): *Was ist Food Wsate?*, abgerufen unter: www.foodwaste.ch, Stand: 04.06.2026.

Högger, D.; Güntert, I.; Wullschleger, S. (2023): *Mut zum freien Spiel. Dynamik zulassen, vielfältig lernen.*

Kübler, M.; Buhl, G.; Rüdisüli, C. (2020): *Spielen und Lernen verbinden – mit spielbasierten Lernumgebungen. Theorie – Empirie – Praxis.*

Lieger, C. & Weidinger, W. (2021): *Spielen Plus. Ein Handbuch für Kindergarten, Schule und Betreuung.*

Schweizerische Gesellschaft für Ernährung sge (2020): *Unterrichtsvorschläge Zyklus 1*, abgerufen unter: www.sge-ssn.ch, Stand: 04.06.2026.

Schweizerische Gesellschaft für Ernährung sge (o.J.): *Leitfaden Ernährungsparcour*, abgerufen unter: www.sge-ssn.ch, Stand: 04.06.2026.

IMPRESSUM

Vom Marktplatz bis zum Znüni-Buffet – Eine «BNE-SpielWelt» zum Thema Ernährung.

Autorinnen: Tanja Stern, éducation21 & Sabina Bürki, Expertin Freispielpädagogik & Kindergartenlehrperson im Kanton Bern
Co-Autorin: Muriel Goudiaby, Lehrperson Zyklus 1 im Kanton Bern
Lektorat: Patricia Fridrich, éducation21
Bilder: © 2026 Sabina Bürki, SpiuBank
«Kartenset Memory-Spiel»: © sge-ssn.ch, gesundheitsfoerderung.ch, blv.admin.ch, 2016
Copyright: éducation21, 2026
Herausgeberin: éducation21

Weitere Informationen:
éducation21, Monbijoustr. 31, 3001 Bern, Tel. 031 321 00 21 | info@education21.ch | www.education21.ch

Die Stiftung éducation21 koordiniert und fördert Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) in der Schweiz. Sie wirkt im Auftrag der Erziehungsdirektorenkonferenz (EDK), des Bundes und der Zivilgesellschaft als nationales Kompetenzzentrum für die Volksschule und die Sekundarstufe II.