

Gestaltung eines Projekttages (5 Zeitstunden) - Sek II

Die Sekundarstufe II ist eine Zeit der vertieften Auseinandersetzung mit der eigenen Positionierung zu gesellschaftlichen Herausforderungen. Das Thema Kleidung und Mode betrifft alle Schüler*innen und verdeutlicht die Verwobenheit von persönlichen Konsumverhalten – oft beeinflusst durch soziale Medien –, wirtschaftlichem Gewinnstreben, Ausbeutung von Menschen und Ressourcen im globalen Süden, und politischen Regulierungsmöglichkeiten.

Von Umweltverschmutzungen bis hin zu den Arbeitsbedingungen in den Textilfabriken: Am Beispiel von „Fast Fashion“ erkunden die Schüler*innen, wie bewusster Konsum und politisches Engagement die negativen Folgen globalisierter Massenproduktion eindämmen können.

- **Geeignet für:** 10.-12. Klasse, in den Fächern Gesellschaftskunde, Sozialwissenschaft, Politik und Wirtschaft, Geografie, Religion und Ethik
- **Idee:** Die kritische Auseinandersetzung mit dem Alltagsgegenstand Kleidung macht globale Ungleichheit, wirtschaftliche Ausbeutung und Übernutzung natürlicher Ressourcen greifbar.
- **Ziel:** Die Schüler*innen werden befähigt, sich als aktive Gestalter*innen einer nachhaltigeren Zukunft zu verstehen. Dabei werden Handlungsoptionen zu Konsumwandel und politischer Einflussnahme gegen die Problematiken der „Fast Fashion“-Industrie vermittelt, die sich auch auf andere wirtschaftliche, ökologische und soziale Herausforderungen anwenden lassen.

Didaktischer Kommentar

Das Material basiert auf den Ressourcen der Kampagne „Exit Fast Fashion“. Dabei werden abwechslungsreiche Methoden kombiniert: Partner*innengespräche, eigenständige Recherche-Aufgaben, Bewegung im Raum, Gruppenarbeiten, Ausprobieren politischer Initiativen, sowie kreative Basteleinheiten und die Entwicklung öffentlichkeitswirksamer Aktionen. Bei Bedarf können weitere Materialien der Kampagne „Exit Fast Fashion“ integriert werden, die auf der Webseite exit-fast-fashion.de zur Verfügung stehen.

Es werden mehrere übergeordnete Ziele der Bildung für nachhaltige Entwicklung verfolgt, unter anderem, die sozialen und ökologischen Konsequenzen des persönlichen Konsumverhaltens zu hinterfragen, Empathie für Benachteiligte zeigen zu können, und Handlungsmöglichkeiten für wirtschaftliche Veränderung zu erarbeiten. Das greifbare Alltagsbeispiel Kleidung kann dabei größere weltwirtschaftliche Zusammenhänge verdeutlichen: Funktionslogiken der Marktwirtschaft, Globalisierung, Ungleichheit, Arbeitsrechte, Umweltverschmutzung und Klimawandel.

In einer Unterrichtsreihe ist genug Zeit, um nach der Erarbeitung der ökologischen und sozialen Ungerechtigkeiten in der Fast Fashion-Industrie gemeinsam aktiv zu werden: Die Klasse kann z.B. beim Upcycling eines gebrauchten Kleidungsstücks kreativ werden oder mit einer Straßenaktion vor einem Kleidungsgeschäft Fast Fashion-Konzerne in die Verantwortung nehmen und Veränderungen der Arbeitsbedingungen und Umweltstandards einfordern.

Farblegende

Module zur persönlichen Annäherung

Module zur Wissensvermittlung

Module zu Handlungsmöglichkeiten

1. Style-Positionierungsspiel



Positionierung der Schüler*innen im Raum zu Fragen der Lehrkraft



Die Schüler*innen setzen sich mit dem Ausmaß ihres Kleidungskonsums auseinander.



20 min (gekürzt: 10 min)

Erwachsene in Deutschland besitzen im Schnitt 95 Kleidungsstücke – und das ohne Unterwäsche und Schuhe. Bis zu 60 neue Teile kaufen sie im Jahr. Kleidung wird seltener getragen, schneller weggeschmissen, und trotz überfülltem Kleiderschrank kennen alle den Ausruf: „Ich habe nichts anzuziehen!“.

Die Lehrkraft bringt die Klasse mit persönlichen Fragen und Schätzaufgaben zum Nachdenken über das eigene Verhältnis zu Kleidung und zum Ausmaß des persönlichen Kleidungskonsums. Durch die bewegte Positionierung im Raum erkennen die Schüler*innen, dass der Massenkonsum verbreitet ist.

Für die Kürzung auf 10 Minuten: Beschränkung auf Fragen 2, 7, 8, 9 (mit optionaler Zusatzfrage), 10.



[Anleitung zum Download](#)

2. Gallery-Walk



Gruppenarbeit mit Fact-Sheets zu Auswirkungen von Fast Fashion mit anschließender gegenseitiger Präsentation in Form eines Gallerywalks



Die Schüler*innen erarbeiten gemeinsam die negativen Folgen der Fast Fashion Industrie.



70 min

Das System Fast Fashion wirft große Gewinne für die Modeunternehmen ab. Diese beruhen jedoch auf der Ausbeutung der Arbeiter*innen entlang der Lieferkette, einem hohen Wasser- und Ressourcenverbrauch, der Entstehung großer Mengen an Müll und Treibhausgasen und massiver Umweltverschmutzungen.

Durchführung: Mit Hilfe von Fact-Sheets informieren sich die Schüler*innen zunächst in Einzelarbeit zu den Auswirkungen der Fast Fashion Industrie, wahlweise: Wasserverbrauch, Rohstoff Erdöl, Müll, Mikroplastik, ausbeuterische Arbeitsbedingungen oder Treibhausgasemissionen. Die Lehrkraft bittet die Schüler*innen, die ihrer Meinung nach drei wichtigsten Informationen aus dem Text herauszuschreiben. (15 min)

Anschließend kommen alle Schüler*innen, die den gleichen Text gelesen haben zusammen, tauschen sich über ihren Text aus und fassen gemeinsam die wichtigsten Punkte auf einem Plakat zusammen. Die Plakate werden im Raum aufgehängt oder auf den Gruppentischen ausgelegt. (20 min)

Nun bleibt jeweils ein*e Expert*in bei dem Plakat und die anderen verteilen sich auf die anderen Themen. Sobald alle Schüler*innen verteilt sind, beginnt der*die Expert*in mit Hilfe des Plakates der Gruppe das Thema zu erläutern. Nach ca. 5 Minuten zieht die gesamte Gruppe weiter zum nächsten Plakat und der*die zugehörige Expert*in erläutert wiederum das Thema. Dieses Verfahren wird fortgeführt, bis jede Gruppe bei jedem Thema war. (35 min)

Die Plakate können anschließend an den Unterricht im Klassenraum oder auch öffentlich im Schulgebäude aufgehängt werden.



[Fact-Sheet zu Wasserverbrauch](#)

[Fact-Sheet zu Erdöl als Rohstoff für Textilien](#)

[Fact-Sheet zu Müll](#)

[Fact-Sheet zu Mikroplastik im Meer](#)

[Fact-Sheet zu ausbeuterischen Arbeitsbedingungen](#)

[Fact-Sheet zu Treibhausgasemissionen](#)

Zusätzlich werden Papierbögen in DIN-A-3 oder bestenfalls DIN-A-2 und Eddings für die Plakate benötigt.

3. Der Konsum und seine Folgen weltweit: Das Weltverteilungsspiel



Gemeinsame Veranschaulichung der Ungerechtigkeit eines Überkonsums im Globalen Norden zulasten des Globalen Südens



Durch die Bewegung auf einem imaginären Globus und das Lesen von Zeug*innenberichten wird den Schüler*innen bewusst, dass das System Fast Fashion auf Ausbeutung der Menschen und Natur im Globalen Süden beruht.



40-60 min

Fast Fashion steht beispielhaft für die Ungerechtigkeiten und die Ausbeutung, von denen unser Weltwirtschaftssystem insgesamt geprägt ist. Einige Länder profitieren besonders von der Ungerechtigkeit, während viele arme Länder unter den Auswirkungen des hohen Konsums der reichen Länder leiden.

Die Klasse verwandelt sich in eine große Weltkarte und die Schüler*innen versuchen gemeinsam, die Verteilung von Bevölkerung, Einkommen, Konsum und Treibhausgasemissionen einzuschätzen und darzustellen. Das global ungerechte Wirtschaftssystem wird so verdeutlicht und durch Zeug*innenberichte werden dessen konkrete Auswirkungen auf die Menschen greifbar.



[Anleitung und Material](#)

4. Fashion for Future: Jetzt anfangen!



Ideensammlung zu Konsumwandel und zur Einforderung zu besseren Umwelt- und Arbeitsstandards in der Modeindustrie



Die Schüler*innen erkennen konkrete Handlungsmöglichkeiten, um gegen die Bedingungen in der Kleidungsproduktion vorzugehen, und können direkt einzelne Schritte umsetzen.



30 min (erweitert: 60 min)

Die Konfrontation mit globalen wirtschaftlichen Ungerechtigkeiten, befeuert von großen Unternehmen und mangelhafter politischer Regulierung, kann mutlos machen. Man fühlt sich hilflos angesichts der komplexen Zusammenhänge und mächtiger Player, die vom bestehenden System Fast Fashion profitieren. Diese Unterrichtseinheit setzt der Ohnmacht das Gefühl entgegen, aktive Gestalter*innen einer nachhaltigeren Zukunft sein zu können.

Durchführung: In Kleingruppen erkunden die Schüler*innen zuerst wahlweise Möglichkeiten, ihren eigenen Kleidungskonsum bewusster zu gestalten oder Unternehmen und Politiker*innen zum Handeln aufzufordern. In der Klassengruppe nehmen sie sich dann vor, eine konkrete Idee in die Tat umzusetzen.

Die Kleingruppen zum Konsumwandel lesen die Ideensammlung für Möglichkeiten des persönlichen Konsumwandels und besprechen:

- > Was erscheint euch einfach, welche Ideen sind schwieriger umzusetzen?
- > Habt ihr eine der Ideen schon einmal umgesetzt?
- > Fallen euch noch weitere Möglichkeiten ein, um weniger Kleidung oder nachhaltigere Kleidung zu kaufen?

Die Kleingruppen zu den Handlungsmöglichkeiten lesen in der Ideensammlung für Handlungsmöglichkeiten der Politik und Unternehmen wahlweise Seite 1 (Handlungsmöglichkeiten der Politik) oder Seite 2 (Handlungsmöglichkeiten der Unternehmen) und besprechen dann:

- > Welche der vorgeschlagenen Maßnahmen erscheinen euch besonders wirksam gegen

- die Umweltprobleme und ausbeuterischen Arbeitsbedingungen in der Modeindustrie?
- > Welche Möglichkeiten fallen euch ein, um die Politiker*innen oder Unternehmenschefs zu kontaktieren und zum Handeln für mehr Nachhaltigkeit zu bewegen?
 - > Habt ihr euch schon einmal für eine politische oder wirtschaftliche Forderung eingesetzt oder habt schon einmal davon gehört, dass Einzelpersonen oder Organisationen das getan haben? Welche Methoden wurden dabei genutzt?

Erweiterung auf 60 Minuten: Die Schüler*innen beginnen nach dem Klassengespräch direkt mit der Umsetzung. Für politische Vorhaben, z. B. Einsatz für eine Begrenzung der Textilproduktion oder kritische Nachfragen bei Unternehmen, können E-Mails oder eine Postkarte an Abgeordnete oder Manager*innen von Unternehmen verschickt werden. Für Vorhaben zum Konsumwandel können Second-Hand-Shops in der Stadt recherchiert werden oder Freund*innen für Kleidertauschtreffen am Wochenende eingeladen werden. Die Taten und Pläne werden an der Pinnwand oder auf einem gemeinsamen Poster im Klassenraum festgehalten.



[Ideensammlung für Möglichkeiten des persönlichen Konsumwandels](#)

[Ideensammlung für Handlungsmöglichkeiten der Politik und Unternehmen](#)

[Anleitung für ein kreatives Klassengespräch zur Umsetzung einer der Ideen](#)

[Bestellung der Postkarten „Nachgefragt: Was tun Sie für faire Lieferketten?“](#)

5. Wahl aus: Kleidertausch-Party, Macht „Exit Fast Fashion“ zum Thema: In der Öffentlichkeit oder Upcycling

Kleidertausch-Party



Die Schüler*innen tauschen gebrauchte Kleidung und finden neue Lieblingsstücke.



Die Schüler*innen entdecken die Vorteile von Second-Hand-Kleidung. Sie erleben, dass für ein neues Outfit nicht neue Fast Fashion gekauft werden muss und es Geld spart.



60-90 min

DNach der Auseinandersetzung mit den Ungerechtigkeiten der Fast Fashion Industrie entsteht bei vielen der Wunsch, aktiv zu werden. Zum Glück gibt es viele Möglichkeiten, den eigenen Kleidungskonsum zu reduzieren – und das ohne auf neue Outfits verzichten zu müssen. Eine schöne Variante, um kostenlos und in einem netten Rahmen Second-Hand-Kleidung zu entdecken, ist eine Kleidertausch-Party.

Durchführung: Die Schüler*innen werden gebeten, 1 bis 5 Kleidungsstücke mitzubringen, die noch in einem guten Zustand sind, die sie aber nicht mehr gern tragen. Am besten gibt es Kleiderstangen oder Tische, auf denen das „Angebot“ ausgebreitet werden kann, einen Spiegel und Nebenräume als Umkleide.

Es können auch Schüler*innen anderer Klassen, Freund*innen oder Geschwister zur Party eingeladen werden. Für einen besonders schönen Abschluss des Workshops oder der Unterrichtsreihe sorgen dabei Musik und ein paar Getränke und Snacks.



[Anleitung](#)

Macht „Fast Fashion zum Thema“: In der Öffentlichkeit



Gemeinsame Aktion, z. B. Ausstellung, Straßentheater, Unterschriftensammlung auf dem Schulhof



Die Klasse macht andere Schüler*innen auf die Probleme des Fast Fashion-Konsums aufmerksam. Durch die gemeinsame Aktion identifizieren sich die Schüler*innen mit den Lerninhalten und verbreiten das erlernte Wissen als Multiplikator*innen weiter.



Vorbereitung (45 min)
+ Durchführung (45 min)

Die Konfrontation mit globalen wirtschaftlichen Ungerechtigkeiten, befeuert von großen Unternehmen und mangelhafter politischer Regulierung, kann ohnmächtig machen. Doch nichts hilft besser gegen Ohnmacht als Tatendrang. Und für Konsumwandel gilt: Je mehr Menschen mitmachen, desto wirksamer!

Beim Planen und Durchführen einer (schul-)öffentlichkeitswirksamen Aktion erleben sich die Schüler*innen als Multiplikator*innen des zuvor Gelernten und als Streiter*innen für Veränderung. Das kann über das Thema Fast Fashion hinaus Lust machen auf demokratische Beteiligung und Gespräche zu politischen Handlungsmöglichkeiten initiieren.

Die Schüler*innen entwickeln gemeinsam eine Idee für ihre Aktion und bereiten sie vor. Für die Durchführung kann es sinnvoll sein, die Unterrichtszeit anzupassen: Es sollten möglichst viele Schüler*innen auf dem Gelände sein. So eignen sich zum Beispiel Pausen. Im Austausch könnte den Schüler*innen in der normalen Unterrichtszeit eine Pause gegeben werden.



[Anleitung und Aktionsideen](#)

[Detaillierte Beschreibung der Aktionsidee „Kleiderberg“](#)

Eine weitere Aktionsidee ist eine Kleidertauschparty auf dem Schulhof/ im Foyer/ der Aula.
[Die Anleitung dafür](#)

[Informationsplakate von „Exit Fast Fashion“](#)

Upcycling: „The Crazy Moon T-Shirt“



Die Schüler*innen geben einem alten Kleidungsstück einen kreativen neuen Look.



Beim gemeinsamen Basteln entdecken die Schüler*innen, dass für ein neues Outfit nicht neue Fast Fashion gekauft werden muss. Das macht Lust auf noch weitere neue Kombinationen und Upcycling-Ideen auf Grundlage der schon vorhandenen Kleidung.



60-90 min

Nach der Auseinandersetzung mit den Ungerechtigkeiten der Fast Fashion Industrie entsteht bei vielen der Wunsch, aktiv zu werden. Zum Glück gibt es viele Möglichkeiten, den eigenen Kleidungskonsum zu reduzieren – und das ohne auf neue Outfits verzichten zu müssen. Eine beliebte Möglichkeit heißt Upcycling: Aus Gebrauchtem wird etwas Neues gebastelt.

Eine einfache Methode für das Umgestalten von Textilien ist „Bleach tie dye“: Das ist kunstvolles Entfärben, bei dem tolle Muster entstehen. Die Schüler*innen sollen dafür ein dunkles Baumwoll-T-Shirt (oder ein anderes Teil aus Baumwolle, z. B. Jute-Beutel) mitbringen, welches sie umgestalten wollen. Die Upcycling-Einheit findet am besten draußen oder in einem Kunstraum statt.



[Anleitung](#)

[Alternativ können mit sogar noch weniger Aufwand aus alten T-Shirts Stoffbeutel gebastelt werden.](#)