

ZEIT LEO Weltretter-Mission

Begleitmaterialien für Lehrerinnen und Lehrer,
Betreuerinnen und Betreuer, Eltern



Premium-Partner:



Partner:



Inhaltsverzeichnis

Kommen Sie mit auf ZEIT LEO Weltretter-Mission!	3
Die Weltretter-Mission im Überblick	4
Wichtige Termine auf einen Blick.....	6
Rolle der Lehrkraft / Betreuungsperson.....	7
Der Ablauf der Mission im Detail (Anmeldung)	8
Der Ablauf der Mission im Detail (Level / Aufträge)	9
Anlagen (Kopiervorlagen).....	12
Hilfreiche Links	12

Premium-Partner:



Partner:



Kommen Sie mit auf ZEIT LEO Weltretter-Mission!

Liebe Lehrer*Innen, liebe Betreuer*Innen, liebe Eltern,

wir freuen uns sehr über Ihr Interesse an der ZEIT LEO Weltretter-Mission. In diesem Dokument erhalten Sie alle Informationen, um an der Mission teilnehmen zu können.

Alle in diesem Dokument aufgeführten Inhalte finden Sie auch auf: www.weltretter-mission.de

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Freude und tolle Weltretter-Ideen!

Wieso? Weshalb? Warum? Ein kurzes Intro zur Weltretter-Mission

Seit September 2013 ruft das Kindermagazin ZEIT LEO jährlich zur ZEIT LEO Weltretter-Mission (ehemals Weltretter-Wettbewerb) auf. Die bundesweit ausgeschriebene Mission richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Klassen eins bis sechs, AGs oder Gruppen aus der Nachmittagsbetreuung, die mit einem Projekt aus dem Bereich „Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)“ die Welt verbessern wollen.

Die Weltretter-Mission soll Kinder dazu ermutigen, ihre Umgebung genauer unter die Lupe zu nehmen und sich mit ihrem Umfeld auseinanderzusetzen. Durch die Teilnahme an der Mission werden die jungen Menschen zwischen sechs und dreizehn Jahren auf spielerische Weise aktiviert, Herausforderungen im Themenspektrum BNE zu erkennen und für diese eigene Lösungen zu entwickeln.

Der Begriff "Bildung für nachhaltige Entwicklung" (BNE) wurde auf der UN-Umweltkonferenz von Rio de Janeiro 1992 geprägt und meint eine Bildung, die Menschen befähigt, die Zukunft in einer globalisierten Welt aktiv, eigenverantwortlich und verantwortungsbewusst zu gestalten. Dabei geht es insbesondere darum, die drei Dimensionen Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft in ihrer Komplexität und gegenseitigen Abhängigkeit deutlich zu machen.

BNE wird zunehmend im deutschen Bildungssystem verankert und ist inzwischen vielerorts fester Bestandteil der Lehrpläne. Die ZEIT LEO Weltretter-Mission möchte dabei unterstützen, Kindern diesen Themenkomplex auf spielerische Weise näherzubringen und ganz praktisch in die Tat umzusetzen.

Dafür werden die Kinder Mitglied im ZEIT LEO Weltretter-Club, bilden kleine Banden und erfüllen Aufträge des Weltretter-Clubvorsitzenden Eric Mayer (Fernsehjournalist und KIKA-Moderator). Die besten Projekte und Ideen werden von einer Jury ausgewählt und bei der digitalen Preisverleihung in den Kategorien Ausstellung, Aktion, Erfindung und Medium ausgezeichnet. Dafür rufen wir die Kinder auf: Kommt in den ZEIT LEO Weltretter-Club und macht die Welt mit guten Taten ein Stück besser

Premium-Partner:



Partner:



Die Weltretter-Mission im Überblick

Wer kann mitmachen?

Jedes Kind und seine Freunde! Teilnehmen können Gruppen (Weltretter-Banden) von 4 bis 5 Kindern aus den Jahrgangsstufen 1 bis 6. Der Wettbewerb kann in Schulklassen und in AGs, aber auch privat durchgeführt werden. Falls die Gruppe größer sein sollte (z.B. Klasse mit 30 Schülerinnen und Schülern), kann sich diese in kleine Banden aufteilen und so an der Mission teilnehmen. Ausgezeichnet wird am Ende eine Bande, nicht die gesamte Klasse.

Wie lange dauert das?

Das schaffen alle binnen 5 Doppelschulstunden! Die Mission ist so konzipiert, dass sie sich gut in den Unterricht integrieren lässt und im Zeitraum von Oktober bis zum Beginn der Weihnachtsferien erfüllt werden kann.

Was ist das Thema?

Eins der 17 BNE-Ziele! Die Lehrkraft/Betreuungsperson wählt das Themenfeld frei aus den 17 BNE-Zielen (<https://17ziele.de/>). Je nach Lehrplanpassung kann sich die Klasse z.B. mit dem „Leben unter Wasser“, „Maßnahmen zum Klimaschutz“ oder „Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen“ auseinandersetzen. In dem von der Lehrperson vorgegebenen Feld wählt jede Bande ihr eigenes Unterthema, befasst sich also etwa mit Fischen, erneuerbaren Energien oder den Kindern im Flüchtlingsheim nebenan.

Was ist das Ziel?

Tu was Gutes! Die Kinder erarbeiten, womit es in ihrem Unterthema Probleme gibt, und finden für ein konkretes Problem eine Lösung. Die können sie in einer der folgenden Kategorien einreichen: Aktion (z.B. Spendensammlung), Erfindung (Konstruktion eines Prototyps), Ausstellung (z.B. in der Schule) oder Medium (z.B. ein Lied, das auf das Problem aufmerksam macht).

Wie läuft das ab?

Erleben, verstehen, machen! Die ZEIT LEO Weltretter-Mission startet an einem Ort, der zum Themenfeld passt, etwa im Wald. Den erleben die Kinder mit allen Sinnen. In der zweiten Doppelstunde versuchen sie zu verstehen, wo Probleme liegen. Dafür wählen sie ihren eigenen Rechercheweg, konsultieren Experten, recherchieren im Internet, experimentieren. In der dritten Doppelstunde denken sie sich eine Lösung für das Problem aus, die sie in der vierten Doppelstunde umsetzen. In der fünften Doppelstunde werden die guten Taten dann gezeigt (Präsentation vor Mitschülerinnen und Mitschülern, der Lehrkraft, oder auch der Schulleitung oder Presse).

Was motiviert?

Gamification und Gewinne! Ein Online-Spiel begleitet die Kinder auf ihrer Mission. Hier durchlaufen sie nacheinander 6 Level, in denen es viele tolle Interaktionen und Anregungen gibt. Der Weltretter-Clubvorsitzende Eric Mayer begleitet die Mission, indem er den Kindern Aufträge erteilt, die es zu erfüllen gilt. Im Spiel können die Kinder außerdem sehen, wie die anderen Banden heißen und welche

Premium-Partner:



Partner:



Probleme diese angehen. Die besten Ideen werden am Ende ausgezeichnet und es gibt viele tolle Gewinne.

Was wird eingereicht?

Eine Projekt-Dokumentation! Jede Bande stellt **eine** konkrete Idee vor und dokumentiert ihre Etappen: Beobachtung, Problem und Lösung in Fotos und Videos, die sie im Onlinespiel/ auf der Website hochladen.

Jede Bande kann ihre Projektdokumentation als **Video oder als Fotos** einreichen. Das Video sollte 3 bis 5 Minuten lang sein und muss nicht aufwendig geschnitten oder bearbeitet sein, es kann einfach mit einem Handy aufgenommen werden. Wenn **Fotos** eingereicht werden, dann mind. 5 bis max. 15 Bilder.

Ob Fotos oder Video - folgende Fragen sollten in der Projektdokumentation beantwortet werden (die Reihenfolge der Antworten spielt keine Rolle)

- Welche konkrete Idee habt ihr ausgearbeitet, um die Welt ein Stück besser zu machen?
- Was macht eure Idee so besonders? Erklärt sie uns genau!
- Wie seid ihr auf diese Idee gekommen?
- Wie habt ihr auf eure Idee aufmerksam gemacht?
- Wie kann eure Idee eventuell auch in Zukunft umgesetzt werden? Was braucht es dazu? Was würdet ihr euch wünschen?

Bis wann wird eingereicht?

Einsendeschluss für die finale Projektdokumentation ist der **24.2.2023**.

Wie geht es dann weiter? Wer sucht die Gewinner-Projekte aus?

In der Weltretter-Club Vorstandssitzung verschafft sich der Vorstand (u.a. ZEIT LEO Chefredakteurin Inge Kutter, der Clubvorsitzende Eric Mayer, Partner der Weltretter-Mission) einen Überblick über die Erfüllung der ZEIT LEO Weltretter-Mission. Der Vorstand schaut sich die eingereichten Projektdokumentationen insbesondere unter folgenden Gesichtspunkten an:

1. Wie kreativ und originell ist die Lösungsidee? Wird eventuell ein neuer Ansatz verfolgt, der in dieser Form noch nicht betrachtet wurde?
2. Eignen sich die Kinder spezifisches (altersgemäßes) Fachwissen an, um ihr Projekt zu bearbeiten?
3. Wie stark ist die Eigenarbeit der Gruppe ohne Hilfe von außen ersichtlich?
4. Wie und wie erfolgreich wurde versucht, das Projekt bekannt bzw. auf das Problem in der Gegend aufmerksam zu machen?
5. Werden alle vorgegebenen Fragen innerhalb des 3- bis 5-minütigen Videos / der Fotos inhaltlich aufgegriffen und beantwortet?

Premium-Partner:



Partner:



Krönender Abschluss: Gibt es eine Preisverleihung?

Die Antwort ist: Ja! Die Weltretter-Clubversammlung findet digital statt, sodass alle Weltretter teilnehmen können. Moderiert wird die Preisverleihung vom Clubvorsitzenden Eric Mayer und der ZEIT LEO Chefredakteurin Inge Kutter. Ausgezeichnet wird das beste Projekt (eine Gewinnerbande) pro Kategorie. Unter allen Einreichungen wird zudem eine besondere „MutMachMission“ durch die Dr. Hans Riegel-Stiftung prämiert. Die Gewinner-Banden bekommen Urkunden und tolle Preise. Für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer gibt es Urkunden, Clubausweise und Club-Buttons, die bereits während der Weltretter-Mission zur Verfügung gestellt werden.

Wichtige Termine auf einen Blick

Anmeldeschluss für die Mission: 10.2.2023

Einsendeschluss für die Projektdokumentation: 24.2.2023

Weltretter-Club Vorstandssitzung: vorauss. März 2023

Weltretter-Clubversammlung (Preisverleihung)*: vorauss. April 2023

* der genaue Termin wird auf der Weltretter-Website www.weltretter-mission.de kommuniziert

Premium-Partner:



Partner:



Rolle der Lehrkraft / Betreuungsperson

Die Lehrkraft ist Bandenoberhaupt, Ansprechpartner und Koordinator.

Die Lehrkraft ermöglicht durch die Eingabe einer aktuellen E-Mail-Adresse, das Zustimmung der Teilnahmebedingungen und das Einsammeln der Einverständniserklärung der Eltern die Teilnahme an der Weltretter-Mission.

Die Lehrkraft setzt das übergeordnete Thema und plant den Ausflug, an dem die Mission ihren Anfang nimmt, und koordiniert die 5 Doppelschulstunden.

Ein wichtiges Anliegen der Mission ist es, dass die teilnehmenden Banden ihre Idee und viele der dazugehörigen Arbeitsschritte eigenständig umsetzen. Die Lehrkraft/die Betreuungsperson sollte die Mission begleiten, ohne zu stark einzugreifen.

Die Lehrkraft ist Ansprechpartner für den Zeitverlag – wir senden Ihnen im Rahmen der Weltretter-Mission wichtige Informationen per E-Mail sowie per Post zu. Wenn Sie Fragen haben, können Sie sich jederzeit an weltretter@zeit.de wenden.

Die Lehrkraft unterstützt die Banden beim Upload von erforderlichen Dokumentationsschritten.

Beim finalen Video-bzw. Foto-Upload gibt die Lehrkraft folgende Angaben zu **JEDER** Bande im Upload-Formular ein:

- Bandenname
- Klassenstufe(n)
- Projektname
- Kategorie
- Fotos oder Video der Bande und des Projekts, welches wir abdrucken oder online veröffentlichen dürfen
- Kontaktdaten (Name der Lehrkraft und E-Mail-Adresse)

Premium-Partner:



Partner:



Der Ablauf der Mission im Detail (Anmeldung)

Mit Onlinespiel (Anbieter ZEP)

Für die **Anmeldung** geht die Lehrkraft/Betreuungsperson auf die Weltretter-Website www.weltretter-mission.de. Die Mission startet mit einer **Grußbotschaft** von Eric Mayer, dem ZEIT LEO Weltretter-Clubvorsitzenden. Zudem kann man sich auf der Website ein kurzes **Video** zum Online-Spiel anschauen.

Nach der Anmeldung bekommen Sie eine **E-Mail**. Wenn Sie sich für das **Online-Spiel** entschieden haben, enthält die E-Mail einen individuellen **Link** zum Spiel, der nur für Ihre Klasse/Gruppe gedacht ist. Sie können nun wählen: Entweder loggen Sie sich in das Spiel mit **einem** virtuellen Avatar ein oder Sie geben den Link in der Klasse weiter und **jede Bande** loggt sich ins Spiel ein. Bitte geben Sie diesen Link nur an Ihre Klasse/Gruppe weiter!

In einem kurzen Video von Eric werden die Spielregeln (Teilnahmebedingungen) thematisiert, denn es braucht sowohl eine **Einverständniserklärung** der Eltern, um an der Mission / an dem Spiel teilnehmen zu können, als auch eine **Zustimmung zu den Teilnahmebedingungen** des Spielanbieters ZEP.

Im Onlinespiel durchlaufen die Weltretter 6 Level, die mit unterschiedlichen Interaktionen bestückt sind. Kernelement sind die Videos des Clubvorsitzenden, der den Banden neue Aufträge erteilt. Am Ende eines jeden Levels müssen die Kinder ein Quiz lösen, und verschaffen sich anschließend mit dem Passwort Zugang zum nächsten Level. Falls die Kinder ein Passwort vergessen sollten, finden Sie hier eine Übersicht:

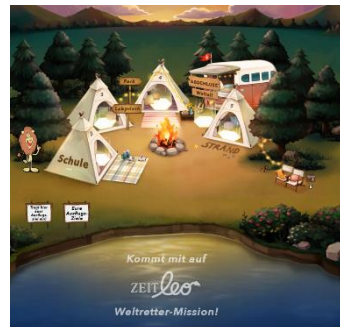
Für Level 2 (Schule): Weltretter-Clubmitglied

Für Level 3 (Labyrinth): Weltretter-Schüler

Für Level 4 (Park): Weltretter-Lehrling

Für Level 5 (Strand): Weltretter-Meister

Für Level 6 (Weltall): Weltretter-Champion



Auf der Startseite des Online-Spiels (Level 1 / Zeltlandschaft) muss eine Adresse (z.B. Schuladresse) eingetragen werden, damit der Zeitverlag allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern einen Club-Ausweis zuschicken kann. Zudem geben Sie hier schon das Ausflugsziel der Klasse/Gruppe an. Über einen weiteren Link werden Ihnen dann die Ausflugsziele aller Klassen/Gruppen angezeigt, die an der ZEIT LEO Weltretter-Mission teilnehmen.

Premium-Partner:



Partner:



Der Ablauf der Mission im Detail (Level / Aufträge)

Begrüßungsvideo in Anmelde-E-Mail:

In einer Videobotschaft heißt der Vorsitzende des Weltretter-Clubs alle neuen Clubmitglieder willkommen und schwört sie auf die diesjährige Mission ein. Angekündigt wird der Ausflug für angehende Weltretter, mit dem sich alle auf ihre Mission vorbereiten sollen. Und dann geht es los, schließlich müssen gute Taten vollbracht werden...

Level 1 (Zeltlandschaft)

- Weltretter-Ausflug

Es geht raus: Die Lehrkraft/Betreuungsperson nimmt ihre Klasse/Gruppe mit an einen Ort, an dem sich ein übergeordnetes Problemfeld aus dem Themenspektrum der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung zeigt. Dieser Ausflug dient dazu, dass Kinder ihr Umfeld genauer unter die Lupe nehmen und mögliche Herausforderungen erkennen. Ggf. ist schon ein Experte (Weltretter-Pate) vor Ort und weist auf das ein oder andere Problem hin.

Beispiel: Die Klasse unternimmt eine kleine Exkursion in den nahen Wald. Dort wartet eine Försterin. Sie weist darauf hin, wie gut uns der Wald tut (z.B. Sinneseindrücke sammeln: frische Luft, Tierlaute...) und zeigt Probleme auf: vertrocknete Bäume, Borkenkäfer-Befall, Sturmschäden, Monokultur...*

**Der Ort kann auch ein Fluss, der Schulgarten oder eine Flüchtlingsunterkunft sein.*

Am Ende des Levels gibt es ein kleines Quiz, dessen Lösungswort der Zugang zum nächsten Level ist.

Level 2 (Schule)

- Auftrag: Packt ein Problem an!

In einer Videobotschaft erläutert der Clubvorsitzende das Vorgehen: Die Kinder sollen Herausforderungen identifizieren, für die sie im Lauf der Mission eine Lösung entwickeln. Das geschieht in einer Diskussion, die von der Lehrkraft angeleitet und ggf. auch von der Weltretter-Patin unterstützt wird. Die Kinder sammeln Probleme. Anschließend bilden sie Weltretter-Banden mit 4 oder 5 Mitgliedern und wählen ein konkretes Problem aus, das sie angehen wollen. Damit erfüllen die Kinder den ersten Auftrag und erhalten das erste Weltretter-Abzeichen.

Beispiel: Die Kinder diskutieren über das, was sie im Wald erlebt haben. Sie identifizieren die Probleme „Klimawandel“, „Monokultur“, „Trockenheit“, „Borkenkäfer“. Es bilden sich vier Weltretter-Banden, die „Klimakids“, die „Pflanzhelden“, die „Baumretter“ und die „Käferbezwinger“, die je ein Thema übernehmen.

Am Ende des Levels gibt es ein kleines Quiz, dessen Passwort der Zugang zum nächsten Level ist.

Premium-Partner:



Partner:



Level 3 (Labyrinth)

- Auftrag: Denkt euch eine Lösung aus!

In einer Videobotschaft erläutert der Clubvorsitzende das weitere Vorgehen: Die Kinder sollen sich für eine Lösungsmöglichkeit entscheiden und eine Idee generieren. Die Kategorien für die Einreichung der Lösungen sind vorgegeben: Ausstellung, Aktion, Erfindung, Medium. Jede Weltretter-Bande wählt ihre Kategorie und findet ihre Idee. Das geschieht in Gruppenarbeit, unterstützt von der Lehrkraft und der Weltretter-Patin. Die Kinder laden ihre Materialliste hoch und erfüllen damit den zweiten Auftrag, für den sie das zweite Weltretter-Abzeichen erhalten.

Beispiel: Die „Klimakids“ wählen die Kategorie „Ausstellung“; sie wollen mit einer Plakatausstellung in der Aula darauf aufmerksam machen, was der Klimawandel mit dem Wald vor der Haustür zu tun hat. Sie zeichnen eine Skizze von der Ausstellung und stellen dabei fest, dass sie große Tonpapierbögen brauchen und mehr Informationen. Die Lehrkraft weist sie darauf hin, dass sie sich die Ausstellung vom Schulleiter genehmigen lassen müssen. Die „Baumretter“ wählen die Kategorie „Erfindung“, sie wollen sich ein Bewässerungssystem für den Wald ausdenken. Die „Pflanzhelden“ wollen in der Kategorie „Aktion“ Bäume pflanzen. Die „Käferbezwinger“ wollen einen Film mit Knetmassefiguren drehen, der zeigt, was man dem Borkenkäfer entgegensetzen kann.

Am Ende des Levels gibt es ein kleines Quiz, dessen Passwort der Zugang zum nächsten Level ist.

Level 4 (Park)

- Auftrag: Tut was Gutes!

In einer Videobotschaft erteilt der Clubvorsitzende den nächsten Auftrag: Die Kinder sollen sich jetzt an die Umsetzung ihrer Idee machen. Es wird geplant, getüftelt, gemalt, gebastelt etc. Die Lehrkraft (und die Weltretter-Patin) stehen beratend zur Seite. So erfüllt die Bande den dritten Auftrag und erhält das dritte Weltretter-Abzeichen.

Beispiel: Die „Klimakids“ suchen nach Artikeln im Internet und gestalten Plakate zu ihren Rechercheergebnissen, die einen Monat lang in der Aula hängen sollen. Die „Baumretter“ basteln ein Pappmodell ihrer Bewässerungsanlage, die Wasser aus dem nahen Fluss in den Wald leitet. Die „Pflanzhelden“ bestellen mit Hilfe der Försterin fünf unterschiedliche Baumsetzlinge und vielfältigen Flyer, mit denen sie auf ihre Aktion aufmerksam machen. Die „Käferbezwinger“ drehen ein kurzes Filmchen mit einem Knetmasse-Käfer, der abhaut, wenn er nicht auf seine Lieblingsorte Baum trifft.

Am Ende des Levels gibt es ein kleines Quiz, dessen Passwort der Zugang zum nächsten Level ist.

Level 5 (Strand)

- Auftrag: Zeigt eure Taten!

In der letzten Einheit präsentieren die Kinder ihre Ergebnisse ihren Mitschülern, der Lehrkraft und der Weltretter-Patin, ggf. auch Vertretern der Schulleitung und der Lokalpresse. In einer Videobotschaft weist der Clubvorsitzende die Kinder darauf hin, ihr Ergebnis mit Fotos oder einem Video zu dokumentieren und hochzuladen. Damit erfüllen sie den vierten Auftrag und erhalten das vierte Weltretter-Abzeichen.

Premium-Partner:



Partner:



Beispiel: Die „Klimakids“ hängen ihre Plakate in der Aula auf und führen alle durch diese Ausstellung. Die „Baumretter“ zeigen und erläutern ihr Modell der Bewässerungsanlage. Die „Pflanzhelden“ verteilen Einladungen zu ihrer Pflanzaktion im Wald am Nachmittag und erklären ihr Vorgehen. Die „Käferbezwinger“ führen ihr Filmchen vor.

Am Ende des Levels gibt es ein kleines Quiz, dessen Passwort der Zugang zum nächsten Level ist.

Level 6 (Weltall)

- Mission erfüllt!

In einer Videobotschaft erläutert der Clubvorsitzende Eric das weitere Vorgehen: Nachdem alle Projekte eingereicht wurden, tagt als nächstes der ZEIT LEO Weltretter-Vorstand, der die Gewinner-Projekte auswählt. Zudem weist Eric auf die anstehende Clubversammlung (Preisverleihung) hin, bei der die Gewinner-Projekte ausgezeichnet und vorgestellt werden.

Die Kinder können sich in diesem Level zudem eine Teilnehmerurkunde herunterladen.

Premium-Partner:



Partner:



Anlagen (Kopiervorlagen)

1. Übersicht der 17 Ziele für Nachhaltige Entwicklung
2. Teilnehmerbedingungen und Einverständniserklärung
3. Wie ihr ganz einfach gute Ideen findet (Kopiervorlage für Kinder)
4. Dokumentationshilfe für Kinder

Hilfreiche Links

www.weltretter-mission.de

<https://17ziele.de/>

https://www.bne-portal.de/bne/de/einstieg/was-ist-bne/was-ist-bne_node.html

www.zeitleo.de

Premium-Partner:



Partner:



TU DU'S FÜR DICH UND DIE WELT.



Armut in jeder Form und überall beenden.



Den Hunger beenden, Ernährungssicherheit und eine bessere Ernährung erreichen und eine nachhaltige Landwirtschaft fördern.



Ein gesundes Leben für alle Menschen jeden Alters gewährleisten und ihr Wohlergehen fördern.



Inklusive, gerechte und hochwertige Bildung gewährleisten und Möglichkeiten lebenslangen Lernens für alle fördern.



Geschlechtergleichstellung erreichen und alle Frauen und Mädchen zur Selbstbestimmung befähigen.



Verfügbarkeit und nachhaltige Bewirtschaftung von Wasser und Sanitärversorgung für alle gewährleisten.



Zugang zu bezahlbarer, verlässlicher, nachhaltiger und moderner Energie für alle sichern.



Dauerhaftes, inklusives und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern.



Eine widerstandsfähige Infrastruktur aufbauen, inklusive und nachhaltige Industrialisierung fördern und Innovationen unterstützen.



Ungleichheit in und zwischen Ländern verringern.



Städte und Siedlungen inklusiv, sicher, widerstandsfähig und nachhaltig gestalten.



Nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen.



Umgehend Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen ergreifen.



Ozeane, Meere und Meeresressourcen im Sinne nachhaltiger Entwicklung erhalten und nachhaltig nutzen.



Landökosysteme schützen, wiederherstellen und ihre nachhaltige Nutzung fördern, Wälder nachhaltig bewirtschaften, Wüstenbildung bekämpfen, Bodendegradation beenden und umkehren und dem Verlust der Biodiversität ein Ende setzen.



Friedliche und inklusive Gesellschaften für eine nachhaltige Entwicklung fördern, allen Menschen Zugang zur Justiz ermöglichen und leistungsfähige, rechenschaftspflichtige und inklusive Institutionen auf allen Ebenen aufbauen.



Umsetzungsmittel stärken und die Globale Partnerschaft für nachhaltige Entwicklung* mit neuem Leben erfüllen.

*SDG = Sustainable Development Goals



Teilnahmebedingungen und Einverständniserklärung

Ihr habt Lust bekommen, bei der ZEIT LEO Weltretter-Mission mitzumachen?
Hier seht ihr, was es zu beachten gilt.

Veranstalter:

Zeitverlag Gerd Bucerius GmbH & Co. KG
Buceriusstraße/Eingang Speersort 1
20095 Hamburg

Name des Wettbewerbs: ZEIT LEO Weltretter-Mission

Wettbewerbsbedingungen

1. Zielgruppe & Termine

- 1.1. Am Wettbewerb teilnehmen kann jede Schulklasse der Jahrgangsstufen eins bis sechs oder Gruppen, AGs, Vereine etc., die sich in diesen Jahrgangsstufen befinden.
- 1.2. Teilnahmeberechtigt sind nur Gruppen von mindestens vier Personen.
- 1.3. Eine für die Gruppe verantwortliche Person über 18 Jahren muss die Gruppe bis spätestens **10. Februar 2023 zum Wettbewerb anmelden**. Nicht rechtzeitig angemeldete Gruppen können am Wettbewerb nicht teilnehmen.
- 1.4. Die Teilnahme minderjährigerer Personen setzt das Vorliegen einer Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten voraus.
- 1.5. **Einsendeschluss der digitalen Projektmaterialien ist am 24. Februar 2023.** Verspätete Einsendungen können nicht berücksichtigt werden.
- 1.6. **Die Anmeldung der Teilnahme erfolgt über eine Online-Registrierung** auf der Webseite: www.weltretter-mission.de
 - 1.6.1. Es wird bei der Anmeldung zwischen der Teilnahme an einem Online-Spiel oder der Teilnahme ohne Online-Spiel unterschieden. Die Gewinnchance ist bei beiden Möglichkeiten identisch.

2. Jury & Preisverleihung

- 2.1. Es wird ausschließlich das eingereichte **digitale Projektmaterial** bewertet. Werden unaufgefordert weitere Elemente wie Skizzen, gebastelte Projektideen, Fotos etc. auf postalischem Wege eingereicht, werden diese in der Wertung nicht berücksichtigt.

Die während der Mission hochgeladenen Informationen können ggf. in die Bewertung mit einfließen. Das eingereichte Video oder die Fotos am Ende der Mission sind Hauptgrundlage der Bewertung.

- 2.2. Die Entscheidung der Jury wird in einer nicht öffentlichen Sitzung im Frühjahr 2023 getroffen, sie ist endgültig und unanfechtbar.
- 2.3. Die Reihenfolge, in der die Beiträge der Teilnehmer der Jury vorgelegt werden, bestimmt das Los.
- 2.4. Die Jury kann auf Zuerkennung von Preisen verzichten oder einen Preis teilen.

- 2.5. Die von der Jury ermittelten Preisträger werden als Gewinner ausgezeichnet und von dem Veranstalter per E-Mail informiert.
- 2.6. Die Auszeichnung der Gewinner erfolgt in Form einer Digitalen Preisverleihung im **Frühjahr 2023**. Der genaue Termin wird allen Teilnehmenden rechtzeitig vorab kommuniziert.
- 2.7. Als Gewinn werden altersgerechte Sachpreise pro Kategorie (Ausstellung, Aktion, Erfindung, Medium, Sonderauszeichnung MutMachMission) vergeben. Pro Kategorie wird eine Bande mit ihrer Einreichung ausgezeichnet. Eine Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich.

3. Übertragung urheberrechtlicher Nutzungsrechte

- 3.1. Die eingesandten Materialien gehen in das Eigentum des ZEIT Verlags über.
- 3.2. Die im Video gezeigten Personen räumen dem Zeitverlag Gerd Bucerius GmbH & Co. KG das Recht ein, die hochgeladenen Videos zu bearbeiten, zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich zugänglich zu machen. Die Rechte sind auf Dritte übertragbar. Entsprechende Vorlagen finden Sie am Ende dieser Bedingungen.
- 3.3. Die Teilnehmer versichern, dass sie die eingereichten Beiträge selbst geschaffen haben und nicht Werke Dritter ohne Zustimmung genutzt haben.
- 3.4. Der ZEIT Verlag hat das Recht, die Einreichungen unter Namensangabe der Wettbewerbsteilnehmer zu vervielfältigen, zu verbreiten, öffentlich wiederzugeben und zu bearbeiten. Insbesondere können die Beiträge auf der Internetseite www.weltretter-mission.de, auf der Facebook- und Instagramseite von ZEIT LEO, der ZEIT, ZEIT Veranstaltungen, ZEIT ONLINE sowie auf den Internetseiten und Social-Media-Kanälen aller beteiligter Partner veröffentlicht werden und dies medial zu verwerten

4. Allgemeines

- 4.1. Das eingereichte Video darf eine Länge von 3-5 Minuten nicht überschreiten.
- 4.2. Beim Upload der Projektdokumentation sollten mindestens 5, aber höchstens 15 Fotos hochgeladen werden.
- 4.3. Den Teilnehmern wird keine Vergütung bezahlt oder Auslagen erstattet.
- 4.4. Eingereichte Beiträge können von der Wettbewerbsorganisation abgelehnt werden, wenn sie nicht den Wettbewerbsbedingungen entsprechen.
- 4.5. Mit der Einsendung eines Beitrags erkennt jeder Wettbewerbsteilnehmer diese Bedingungen an.
- 4.6. Ausrichter des Wettbewerbs ist der ZEIT Verlag Gerd Bucerius GmbH & Co. KG.
- 4.7. Die Ausrichter können den Wettbewerb absagen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sofern Sie gem. Punkt 1.4 als verantwortliche Person agieren, sollten Sie sich folgende Zustimmungen aller Personen geben lassen, die im Video, auf Fotos oder innerhalb von Dokumenten zu sehen sind:

Persönlichkeitsrechtliche Einwilligung

Ich bin damit einverstanden, dass die von mir hochgeladenen Videoaufnahmen, auf denen mein Sohn/meine Tochter zu sehen ist, auf der Internetseite www.weltretter-mission.de, auf der Facebookseite von ZEIT LEO, der ZEIT, ZEIT ONLINE sowie auf den Internetseiten und Social-Media-Kanälen aller beteiligter Partner (Dr. Hans Riegel-Stiftung, PETAkids, Tegernsee Phantastisch) verbreitet bzw. öffentlich zur Schau gestellt werden. Mein Einverständnis kann ich jederzeit, beispielsweise per E-Mail an weltretter@zeit.de, widerrufen. Ich erkläre, für die Abgabe der vorgenannten Erklärung allein ermächtigt zu sein.

Übertragung urheberrechtlicher Nutzungsrechte

Hiermit räume ich der Zeitverlag Gerd Bucerus GmbH & Co. KG das Recht ein, die von mir hochgeladenen Videos und Fotos zu bearbeiten, zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich zugänglich zu machen. Die Rechte sind auf Dritte übertragbar. Ich erkläre zur Übertragung dieser Rechte allein ermächtigt zu sein und dass die Inhalte der Videos frei von Rechten Dritter sind.

Erziehungsberechtigung

Ich versichere, dass ich Erziehungsberechtigter meines/r o.g. Sohnes/Tochter

_____ bin

und zur Abgabe der oben benannten Erklärung allein berechtigt bin.

Datum, Ort

Unterschrift

WIE IHR GANZ EINFACH GUTE IDEEN FINDET

Augen und Ohren aufsperrn

Wer wissen will, welche Probleme es auf der Welt gibt, muss nicht einmal den Fernseher anschalten: Schon vor der Haustür finden sich viele Herausforderungen. Die Nachbarin berichtet vielleicht, dass die Mülltonnen immer überquellen, weil so viele Menschen im Haus Dinge online bestellen und die Verpackungen wegwerfen. Beim Bäcker hängt ein Zettel aus, dass neue Schülerlotsen gesucht werden, weil der Schulweg sehr unsicher ist. Und in der Lokalzeitung steht, dass sich die Beschwerden über Hundehaufen in der Stadt mehren. Geht mit offenen Augen und Ohren durch euren Ort. Bestimmt fällt euch etwas auf, was ihr zu eurer Mission machen könnt!

Eine Umfrage starten

Ihr könnt auch eure Mitschüler dazu befragen, wo sie Probleme sehen. Startet eine Umfrage an eurer Schule, und zieht in kleinen Teams von Klasse zu Klasse. Nennt ihnen Stichwörter wie »Umweltverschmutzung«, und fragt sie: »Was nervt euch?«, »Was macht euch Angst?« und »Was wünscht ihr euch?«. Notiert euch die Antworten. Dann vergleicht sie. Tauchen bestimmte Probleme öfter auf, zum Beispiel »In der Schlange am Kakaoautomaten wird immer gedrängelt«, scheinen sie viele zu betreffen. Dann wären auch viele dankbar, wenn ihr eine Lösung findet.

Einfach mal brainstormen

Jeder hat viele Ideen im Kopf – also raus damit! Am besten an einem Ort, der beflügelt, wie in einem schönen Café oder auf einer Wiese. Brainstorm heißt Gedankensturm, deshalb: Wirbelt eure Gedanken heraus, ohne Punkt und Komma, ohne Schüchternheit und Zurückhaltung! Jeder sagt das, was ihm gerade in den Sinn kommt. Dazu fällt dem Nächsten wieder etwas ein, dann dem Übernächsten. Alles ist erlaubt – nur nicht, eine Idee blöd zu finden. Falsche Ideen gibt es nicht! Und es ist auch noch egal, ob man sie umsetzen kann. Haltet erst einmal alles fest, am besten in Stichwörtern mit Stift auf Papier.

Mind-Maps erstellen

Aus einer Idee können viele weitere entstehen. Schreibt dazu ein großes Thema in die Mitte eines Posters, zum Beispiel »Müll vermeiden«. Dann macht einen Kreis darum und Sonnenstrahlen dran. An das Ende jedes Strahls schreibt ihr, wie man Müll nun konkret vermeiden könnte, etwa: »Pausenbrot in Dosen mitnehmen«. Um jeden Einfall zeichnet ihr wieder einen Kreis und macht neue Sonnenstrahlen. Und überlegt weiter: Wie sieht die superpraktische Dose aus? Braucht man eine spezielle Dosenspülmaschine an der Schule?



Experten befragen

Wenn ihr wisst, in welche Richtung eure Idee gehen soll, könnt ihr von Experten mehr über euer Themengebiet erfahren. Vielleicht wollt ihr euch mit der Verschmutzung der Meere beschäftigen. Dann könnt ihr euch informieren, was andere dazu schon herausgefunden haben. Experten sind zum Beispiel Menschen, die Bücher zu dem Thema geschrieben haben oder die an einem Institut dazu forschen. Bittet um einen Termin, und sammelt Fragen dafür.



DAS IST EUER PROJEKT



DAS IST UNSERE IDEE FÜR EIN WELTRETTER-PROJEKT:

.....

.....

.....

.....

.....

SO MACHEN WIR ES/SO FUNKTIONIERT UNSER PROJEKT:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SO MACHEN WIR AUF UNSER PROJEKT AUFMERKSAM:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RICHTIG GUT LÄUFT:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PROBLEME GIBT ES MIT:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SO WOLLEN WIR SIE LÖSEN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RICHTIG ZUFRIEDEN SIND WIR MIT:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NICHT GANZ ZUFRIEDEN SIND WIR MIT:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SO GEHT'S WEITER (MIT DEM PROJEKT, DEM TEAM ODER ÜBERHAUPT):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

WIR WÜNSCHEN UNS FÜR UNSERE IDEE, DASS:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....