

8

bink  
BAUKULTURKOMPASS  
STADT LAND FLUSS  
mit Übungen und Anleitungen zur Unterrichtsgestaltung

# Stadt Land Fluss





## STADT DER KURZEN WEGE

# AKTIVE FORTBEWEGUNG IN DER STADT

Wenn du viele Wege deines Alltags aus eigener Kraft – also ohne Motor – erledigen kannst, hat das Vorteile:

- Du machst Bewegung und trainierst deine Muskeln
- Du lernst deine Wohnumgebung und ihre BewohnerInnen gut kennen
- Du trägst zum Umweltschutz bei, da kein Kraftstoff für deine Fortbewegung eingesetzt wird
- Du bist unabhängig und kannst dich ohne die Hilfe Erwachsener durch deine Stadt bewegen

Nicht in jeder Stadt können sich Kinder eigenständig bewegen. Die Voraussetzungen dafür, dass du dich alleine und aktiv fortbewegen kannst, sind vielfältig. Zunächst muss das Grätzl, in dem du dich bewegst, verkehrssicher sein. Dazu gehören breite Fuß- und Radwege und geregelte Fußgängerübergänge. Damit du dich direkt vor deiner Haustür gerne fortbewegst, müssen die Wege abwechslungsreich gestaltet sein. Ein Wechsel aus Weite und Nähe, verschiedene Materialien (Holz, Gras, Sand, Beton ...), Pflanzen, Sitzmöglichkeiten, springende Baufluchtlinien – also Gebäude, die einmal näher bei der Straße stehen und einmal weiter weg – sowie ein Mix an hohen und niedrigen, breiten und schmalen Bauwerken machen deinen Weg spannend.

Um auch wirklich Wege zu Fuß erledigen zu können, braucht es Angebote in der Nähe deiner Wohnung, die du in ca. 10 Minuten erreichen kannst. Ziele, die weiter weg liegen, wirst du wahrscheinlich mit dem Bus oder mit dem Auto aufsuchen. In Stadtteilen, in denen es keine Schulen, Sport- oder Spielmöglichkeiten für dich gibt, bist du auf den Transport mit dem Auto oder öffentlichen Verkehrsmitteln angewiesen.

Ein Grätzl, in dem du sicher und gerne zu Fuß gehst oder mit dem Roller oder Fahrrad fährst und das viele Angebote aufweist, die du täglich brauchst (Bildungseinrichtungen, Bäckereien, Sportplätze, Parks ...), bezeichnen StadtplanerInnen als Stadt der kurzen Wege. Im Grunde braucht es hier kein Auto, was auch Zeit und Platz spart, da die Suche nach dem Parkplatz und der Raum, der für das parkende Auto benötigt wird, wegfallen.

### ...UND ACTION!

**1** Bewege dich aus eigener Kraft 10 Minuten von deiner Wohnung in eine Richtung deiner Wahl durch dein Wohnumfeld.

**2** Sammle Punkte, indem du folgende Angebote zählst (pro Angebot trägst du **1 Punkt** in die Liste ein):

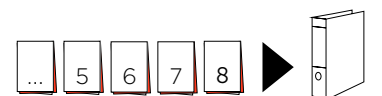
- Geschäft, in dem es Milch und Brot gibt
- Caféhaus
- Gasthaus
- Kindergarten
- Schule
- Spielplatz
- Sportplatz
- Gibt es eine Sitzmöglichkeit?
- Existiert ein Radweg?
- Gibt es Abstellmöglichkeiten für Rad bzw. Roller?

Kommst du insgesamt an mind. 10 Gebäuden vorbei, in denen gearbeitet werden kann?  
Ja = **3 Punkte**

Hast du einen Lieblingssort entlang deiner Route?  
Ja = **3 Punkte**

**3** Erreichst du auf deiner Route 16 Punkte, dann lebst du in einer Stadt der kurzen Wege. Solltest du auf deiner Route weniger als 16 Punkte sammeln, schau dir genau an, wo dir Punkte fehlen und besprich es mit deinen Eltern und Lehrpersonen. Melde es der Planungsabteilung deiner Gemeinde. Vielleicht kann sie daran etwas ändern, damit auch du zukünftig in einer Stadt der kurzen Wege lebst.

**Autorin:** DI<sup>in</sup> Sabine Gstöttner-Hempel, Was schafft Raum?, Wien



### BAUKULTUR- KOMPASS-REIHE SAMMELN

1. Unterwegs
2. Daheim
3. Alt mal Neu
4. Konstruktion
5. Meins Deins Unsers
6. Material
7. Atmosphäre
8. Stadt Land Fluss

## STADT LAND FLUSS

Der Titel des beliebten Wissensspiels gibt einen Hinweis auf die Inhalte der vorliegenden achten Ausgabe des Baukulturkompass, und zwar die **Raumplanung**. Der Blick richtet sich diesmal also auf größere Strukturen in Stadt und Land und auf die Frage, wie diese unser Leben beeinflussen. Dabei beschäftigen wir uns in den Modulen mit der Lebensqualität in unserem eigenen Stadtteil, dem Fluss als Lebensader, dem Landverbrauch und Charakteristika von Orten, die diese zu etwas Besonderem machen. Es gilt also: hinschauen, angreifen, Karten erstellen, Gummistiefel anziehen, Dinge suchen, fotografieren und vieles mehr – Hauptsache rausgehen!

Weiters wird auf das **StadtPLANspiel** hingewiesen, das der Salzburger Verein und Netzwerkpartner von bink, der Verein architektur • technik + schule, entwickelt und 2015 auf den Markt gebracht hat. Dieses Spiel zur Stadtplanung wurde für den Einsatz im Unterricht mit SchülerInnen ab 12 Jahren entwickelt. Ziel ist es, Rahmenbedingungen und Regeln kennenzulernen und mit verteilten Rollen Lösungen zu finden, die zu einem Konsens führen. Weitere Infos und Hinweise zur kostenfreien Entlehnung in den jeweiligen Bundesländern finden sich unter **www.at-s.at**.

Der Baukulturkompass ist eine Serie von Lernplakaten, die zu einem bestimmten Bereich **Module** für den **Einsatz im Unterricht** bieten. Weiterführende Unterlagen und Informationen zu den jeweiligen Modulen werden als **Downloads** auf unserer Website angeboten.

Für die kostenfreie Bestellung weiterer Ausgaben des Baukulturkompass, ein Feedback oder die Hilfestellung bei der Durchführung eines Moduls kontaktieren Sie uns unter **office@bink.at**.

Infos und Downloads unter  
[www.bink.at/baukulturkompass](http://www.bink.at/baukulturkompass)

Infos zum StadtPLANspiel  
unter [www.at-s.at](http://www.at-s.at)

# BAU KULTUR KOMPASS



Der Verein **bink - Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen** ist ein Netzwerk von Initiativen und Projekten in Österreich, deren Anliegen die Vermittlung von Themen der Architektur, Raumplanung, Bautechnik und Baukultur für Kinder und Jugendliche ist. Alle NetzwerkpartnerInnen finden Sie unter [www.bink.at/ueber-uns](http://www.bink.at/ueber-uns).

#### IMPRESSUM

**Herausgeberin:** bink - Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen, c/o Hasnerstraße 74/6, 1160 Wien, [www.bink.at](http://www.bink.at); © der Module bei den AutorInnen; **Erscheinungstermin:** Oktober 2016; **Projektkoordination:** Sibylle Bader, Wanderklasse - Verein für BauKulturVermittlung; **Grafik:** Zeughaus GmbH, [zeughaus.com](http://zeughaus.com), Titelseite unter Verwendung eines Workshop-Fotos der Wanderklasse. Gerne senden wir den Baukulturkompass zu, Mail an [office@bink.at](mailto:office@bink.at).

Gefördert vom  
Bundeskanzleramt Österreich

BUNDESKANZLERAMT ÖSTERREICH

Besonderer Dank für diese Ausgabe  
geht an Raumplanungsbüro Dr. Paula



# GEHEIMSPRACHE

GW/BE



„Straße der Fassadenblumensträuße“ © Martina Pfeifer Steiner

## 1. THEMA

Die Rahmenhandlung ist ein Spionagefall: Achtung, wir werden abgehört! Um den Treffpunkt gefahrlos zu vereinbaren, müssen Plätze, Straßen und Wege mit Bezeichnungen – Geheimsprache – chiffriert werden, die nicht den Adressen des Stadt- bzw. Ortsplans entsprechen. Bei der Verfolgung versuchen die SchülerInnen jeweils die Orte der anderen zu dechiffrieren und aufzufinden.

## 2. KOMPETENZEN

- Wahrnehmung von Architektur und Zusammenhängen
- Verbalisierung von wahrgenommenen Charakteristika
- Neue Wortkreationen erfinden
- Nachvollziehen anderer Sichtweisen

## 3. METHODE

Die Alltagsumgebung wird auf Baukultur in ihrem Zusammenhang mit Straßen, Wegen, der Landschaft und ihren Auffälligkeiten, Gemeinsamkeiten, Besonderheiten untersucht. Erfundene Bezeichnungen verschlüsseln diese Wahrnehmungen und machen die Orte wieder auffindbar.

## 4. STUNDENBESCHREIBUNG

### EXPLORING (1 Doppelstunde)

Die SchülerInnen entdecken in Kleingruppen (3–4 Personen) im Dorf/in der Stadt Besonderheiten einer Straße, einer Kreuzung, eines Platzes, die in irgendeinem typischen Zusammenhang zueinander stehen (funktioniert auch in der Schulumgebung). Es gibt eine Vereinbarung bezüglich des Ausgangspunktes und des Umkreises. Jede Gruppe hat einen Stadt- bzw. Ortsplan (z. B. Ausdruck Google Maps) für Notizen. Zusätzlich kann ein Fotoapparat oder Smartphone verwendet werden. Die SchülerInnen überlegen sich anhand der Besonderheiten neue Namen für die Plätze/Orte/Straßen. Zurück in der Klasse zeichnen sie ihren eigenen neuen Plan mit den erfundenen Bezeichnungen.

### SPIONIEREN (1 Doppelstunde)

Ähnlich einer Schnitzeljagd geben die Gruppen jeweils nur einen Zettel mit der schriftlichen Route an die anderen weiter. Nun sollen die chiffrierten Orte der anderen gesucht und aufgedeckt werden. Wer eine richtige Route mit den meisten Positionen im Stadtplan eintragen kann, gewinnt. (Download „Spionieren\_Beispiele“)

### REFLEXION (1 UE)

Im Plenum werden die einzelnen Karten verglichen. Vielleicht gibt es ähnliche Bezeichnungen (= Wahrnehmungen). Es entsteht eine gemeinsame künstlerisch gestaltete „Chiffre-Landkarte“ mit den neuen Bezeichnungen von Straßen, Ecken, Plätzen, die etwas Charakteristisches beschreiben.

## 5. MATERIAL

Fotoapparat bzw. Smartphone, Stadt-/Ortsplan bzw. Landkarte

**Downloads:** BKK8\_StadtLandFluss\_Geheimsprache\_Spionieren\_Beispiele (pdf)

**Autorin:** Mag.ª Martina Pfeifer Steiner, Architekturvermittlerin

# FLUSS : ERLEBEN

BU/GG/D/  
BE/WE



© ARCHelmoma

## 1. THEMA

Der Fluss als Lebensader, die Stadt und Land verbindet: Wir erforschen einen bestimmten Flussabschnitt, gehen auf Entdeckungsreise und lassen uns überraschen, welche Geschichten der Fluss über seine Umgebung erzählt! (6.–8. Schulstufe, fächerübergreifend)

## 2. KOMPETENZEN

- Kenntnisse empirischer Forschung (Umgebung beobachten, vermessen, erkunden und darstellen)
- Verständnis und Anwendung verschiedener Kartierungsmethoden (Skizzen, Pläne, Fotos, Beschreibungen)
- Recherche
- Selektionsfähigkeit („Was ist wichtig?“)
- Verständnis raumplanerischer Zugänge

## 3. METHODE

Empirisches Forschen, gemeinsames und individuelles Beobachten, das Kartieren in Form von Skizzen, Plänen, Fotos, Worten, das Sammeln von Fundstücken sowie die Visualisierung des Erforschten sind die methodischen Bauteile dieses Moduls. Zusammengesetzt entsteht daraus eine Geschichte über den ausgewählten Wasserlauf samt seiner Umgebung, die auf den empirischen Erlebnissen der SchülerInnen beruht (Feldtagebuch) und von diesen mit dem gesammelten Material und mit Literaturhinweisen untermauert wird (Visualisierung).

## 4. STUNDENBESCHREIBUNG

### Einführung & Vorbereitung | GG (1 UE)

Aus dem Gedächtnis und mit Hilfe einer geografischen Karte werden die Flüsse und die wichtigsten Orte des eigenen Bundeslandes auf ein großes Blatt Papier gezeichnet, um einen Überblick zu bekommen. Mit Hilfe von weiterem Kartenmaterial wird ein geeigneter Wasserlauf in erreichbarer Nähe zur Schule ausgewählt. Als Vorbereitung für die Entdeckungsreise werden Kartenausschnitte in einem bestimmten Maßstab (z. B. Google Maps) ausgedruckt und die Auswahlkriterien für die empirische Forschung festgelegt. (Downloads „Beispiel Flussegment“, „Auswahlkriterien“)

### Feldforschung | GG, BU, BE (4–6 UE)

Entlang der Wasserläufe werden unterschiedliche Themenfelder erschlossen: Es wird fotografiert, skizziert, gesammelt (Steine, Pflanzen, Fundstücke) und beschrieben – alles, was auffällt, wird kartiert: Materialien, Lebewesen, Pflanzen, Klima, Wege. (Download „Beispiel Feldtagebuch\_Kartierung“)

### Visualisierung | BE (2–4 UE)

Das angefertigte und gesammelte Material wird ausgebreitet, sortiert, selektiert und in Form gebracht: Zeichnungen, Karten, Collagen und Filme sind mögliche Ergebnisse, durch die die Feldforschung nachvollziehbar wird. (Download „Beispiele“)

### Archivierung und Präsentation | WE (2 UE) – optional

Bau von geeigneten Boxen und Mappen für die Präsentation der Ergebnisse.

## 5. MATERIAL

Klembrett, Tagebucharbeitsblätter A3/A4, Zeichenmaterial, Stifte, Fotoapparat, Klebstoff, Hefte, Gummistiefel und geeignete Kleidung

**Downloads:** BKK8\_StadtLandFluss\_fluss:erleben\_Beispiel Flussegment (pdf)

BKK8\_StadtLandFluss\_fluss:erleben\_Auswahlkriterien (pdf)

BKK8\_StadtLandFluss\_fluss:erleben\_Beispiel Feldtagebuch\_Kartierung (pdf)

BKK8\_StadtLandFluss\_fluss:erleben\_Beispiele (pdf)

**Autorin:** Univ.-Prof.ª DIª Dr.ª techn. Marion Starzacher, Kunstuni Linz, Institut für Kunst und Bildung @ ARCHelmoma

**Links: Gezeichnete Karten von Stephen Walter:**

<https://itmuseumblog.wordpress.com/2011/03/>

<http://www.martin-barker.com/blog/art-star-stephen-walter/>

**Sonstige gezeichnete Karten:**

<http://www.gellersen.de/desktopdefault.aspx/tabid-1970/>

[http://www.grossplastiken.de/illustrationen/nrw\\_kalender\\_2014/z\\_nrw\\_kalender\\_titelseite.html](http://www.grossplastiken.de/illustrationen/nrw_kalender_2014/z_nrw_kalender_titelseite.html)

**Kartieren:**

<http://orangotango.info/projekte/kollektives-kartieren/>

<http://orangotango.info/projekte/kollektives-kartieren/materialien-zum-kartieren/>

[http://orangotango.info/wp-content/uploads/Handbuch\\_Kollektives\\_Kritisches\\_Kartieren\\_Auflage\\_2\\_kollektiv\\_orangotango.pdf](http://orangotango.info/wp-content/uploads/Handbuch_Kollektives_Kritisches_Kartieren_Auflage_2_kollektiv_orangotango.pdf)

[http://web.tu-dresden.de/Darstellungslehre/archiv\\_darstellungslehre2.php](http://web.tu-dresden.de/Darstellungslehre/archiv_darstellungslehre2.php)



# „CINQUECENTO“ - PLANE DEINE STADT!



© Monika Abendstein

## 1. THEMA

„Cinquecento“ ist ein Stadtbauspiel zum Wohn- und Lebensraum der SchülerInnen. Ausgehend vom eigenen Wohnort (wie das Dorf oder der Stadtteil) können damit unterschiedliche städtebauliche Szenarien durchgespielt werden und verschiedene Zusammenhänge in Bezug auf bebaute Flächen, Freiräume, Wohn-, Schul- und Arbeitsraum, öffentliche und private Räume oder gemeinschaftlich genutzte Flächen etc. erklärt werden.

## 2. KOMPETENZEN

- Gestärktes Orientierungsvermögen
- Planlesen
- Verständnis für Raum und Flächenverbrauch
- Rechnen mit Maßstab
- Teamfähigkeit
- Geschultes Abstraktionsvermögen

## 3. METHODE

„Cinquecento“ ist ein Stadtplanspiel und bietet den SchülerInnen einen leichten, weil spielerischen Zugang zum Thema Raumplanung. Die konkrete Auseinandersetzung mit dem eigenen Lebensumfeld und dessen kreative Bearbeitung ermöglichen einen anderen, ungewohnten, außenstehenden Blickwinkel auf sonst vertraut Alltägliches. Dadurch wird die Wahrnehmung des gebauten Umfelds gefördert und über die Möglichkeiten verschiedener Spielanordnungen können unterschiedliche Gestaltungswünsche experimentell dargestellt und diskutiert werden.

## 4. STUNDENBESCHREIBUNG

### SPIELVORBEREITUNG (1 Doppelstunde)

Zu den einzelnen Gebäudetypen stehen verschiedene Kärtchen als Kopiervorlagen im Maßstab 1:500 zum Ausdrucken zur Verfügung. Je nach Wohnort oder Stadtteil kann die Anzahl der Kärtchen variabel vervielfältigt werden. Die SchülerInnen schneiden die Kärtchen an den gepunkteten Linien aus und malen diese bei Bedarf an. Auf einem Packpapierbogen oder einem A0-Karton wird der Orts- oder Stadtplan dargestellt. Markante städtebauliche Elemente wie Bach oder Fluss, wichtige Straßen und Kreuzungen, Bahnlinien etc. und Himmelsrichtungen werden eingezeichnet. Die Zwischenflächen können mit Kreide oder Acrylfarben ausgemalt werden. Falls möglich, kann auch ein vorhandener Stadtplan als Hilfestellung verwendet werden. Wichtig ist dabei nur, dass der Plan auf den Maßstab 1:500 vergrößert wird (siehe Download „Anleitung-Vorlagen“).

### SPIELEN (1 Doppelstunde)

Spielanleitung:

1. Die eigene Wohnumgebung wird nachgestellt. Dazu werden die ausgedruckten und ausgeschnittenen Spielkärtchen mit den verschiedenen Gebäudetypen der realen Situation entsprechend auf den vorbereiteten Stadtplan aufgelegt. (Ausführliche Beschreibung im Download „Anleitung-Vorlagen“)

2. Reflexion

Über das gemeinsame Zeichnen des Stadtplans und das Auflegen der Kärtchen gewinnen die SchülerInnen einen abstrakten Blick auf ihren Lebensraum. Spielerisch erschließen sich Begriffe wie Wohnraum, Geschäfts-, Verkehrs- oder Freizeitflächen, Bereiche für Bildung, Arbeit und Konsum oder Soziales.

In einem weiteren Schritt kann der Istzustand durch das Umlegen der Kärtchen spielerisch verändert werden und so auf unterschiedliche Bedürfnisse der SchülerInnen eingegangen werden. Ein Fragenkatalog (siehe Download) kann hilfreiche Diskussionsthemen aufzeigen und zur gemeinsamen Planung eines „idealen“ Lebensraums für alle führen.

## 5. MATERIAL

Packpapierbögen, Kopierpapier 120g oder mehr, Scheren, Bunt- oder Malstifte

**Downloads:** BKK8\_StadtLandFluss\_Cinquecento\_Anleitung-Vorlagen (pdf)  
BKK8\_StadtLandFluss\_Cinquecento\_Fragenkatalog (pdf)

**Autorin:** Mag.<sup>a</sup> arch. Monika Abendstein, bilding. Kunst- und Architekturschule für Kinder und Jugendliche, Tirol

# WIE GROSS IST ÖSTERREICH?



© Regina Atzwanger

## 1. THEMA

Wenn wir die Flächen zusammenrechnen, deren Ertrag (Ernte, Bodenschätze, Fabriken ...) in Österreich verwendet wird, kommt eine weit größere Fläche heraus, als in unserem Land zur Verfügung steht: Denn es muss auch der Boden dazugerechnet werden, auf dem in anderen Staaten Futter, Lebensmittel, elektronische Geräte, Kleidung ... hergestellt werden, die von uns importiert werden. Diese Güter machen einen nicht unwesentlichen Teil der Versorgung aus – und wir sind davon abhängig. Was hat das für Folgen? Kann das auch in Zukunft so bleiben?

## 2. KOMPETENZEN

- Kenntnisse der Auswirkungen unseres Lebensstils auf die weltweite Aufteilung der Nutzung von Bodenflächen
- Verständnis für den Zusammenhang zwischen den wirtschaftlichen, ökologischen und sozialen Faktoren des Warenflusses nach Österreich
- Handlungsmöglichkeiten in diesem komplexen Themengebiet

## 3. METHODE

In Gruppenarbeit werden Fakten über die Produktion von Gütern, die wir alle verwenden, in Bezug auf ihren Bedarf an Flächen gesucht und präsentiert. Dabei sind die wirtschaftlichen und sozialen Zusammenhänge besonders wichtig. Nach einer Reflexion aus der Sicht einer Arbeiterin/eines Arbeiters aus einem Zulieferland werden verschiedene Ausblicke erstellt. Diese zeigen, wie sich die SchülerInnen die Behandlung der aufgetauchten Probleme in Zukunft vorstellen.

## 4. STUNDENBESCHREIBUNG (2 UE)

### Einleitung

Auf einer begrenzten Erde sind der nutzbare Boden und die Ressourcen ebenfalls begrenzt. Das führt zu der Frage, wie viel Boden unsere Erde für jeden Menschen hat. Einen ersten, groben Überblick gibt eine Berechnung der durchschnittlichen zur Verfügung stehenden Fläche.

An konkreten Beispielen werden nun die Zusammenhänge von räumlichen und wirtschaftlichen Aktivitäten untersucht. Damit mehrere Beispiele bearbeitet werden können, machen sich die SchülerInnen in Gruppen schlau. Jede Gruppe bekommt Unterlagen (siehe Download „Stundenbeschreibung“) zu ihrem Fall. Die Aufgabe besteht darin, wesentliche Zusammenhänge und Fragen zu verstehen und dann so darzustellen, dass sie auch für die anderen MitschülerInnen verständlich werden.

In Gruppen suchen die SchülerInnen Fakten zu Themen wie:

- Wie viel Boden braucht die Herstellung eines Handys?
- Wie viel Boden braucht die Herstellung von 1 kg Fleisch?
- Wie legt man Geld sicher an?
- Wie viel Wasser braucht die Herstellung eines T-Shirts?

Jede Gruppe bereitet ein kurzes Statement vor (evtl. auch ein Plakat). Nach der Gruppenarbeit stellen die SchülerInnen ihre Ergebnisse vor.

### Reflexion

Was würde ein Mensch – etwa aus Kenia – zu diesen Ergebnissen sagen? Anhand von Fragen notieren die SchülerInnen ihre Gedanken über die sozialen und ökologischen Implikationen des Warenflusses aus der Perspektive der anderen TeilnehmerInnen.

### Ausblick

In Zweier-Planungsgruppen können zwei Szenarien skizziert und verglichen werden.

Wahrscheinliches Szenario: Alles geht wie bisher weiter.

Utopisches Szenario: Wie können die Menschen in Zukunft in Frieden leben?

## 5. MATERIAL

Je 1 Fact-Sheet, 1 Zeitungsartikel und 1 A3-Blatt pro Gruppe, Download „Arbeitsblatt“, 1 Arbeitsblatt für jede Schülerin/jeden Schüler

**Downloads:** BKK8\_StadtLandFluss\_WiegrossistOsterreich\_Stundenbeschreibung (pdf)  
BKK8\_StadtLandFluss\_WiegrossistOsterreich\_Arbeitsblatt (pdf)

**Autorin:** Dr.<sup>in</sup> techn. Regina Atzwanger, „Raumplanung macht Schule“/Umweltbildungszentrum Steiermark

**Links: Facetten von Landgrabbing:**

[https://www.bund.net/fileadmin/bundnet/publikationen/technischer\\_umweltschutz/140409\\_bund\\_technischer\\_umweltschutz\\_ressourcenschutz\\_broschuere.pdf](https://www.bund.net/fileadmin/bundnet/publikationen/technischer_umweltschutz/140409_bund_technischer_umweltschutz_ressourcenschutz_broschuere.pdf)

**Was können Jugendliche bewirken?**

Severn Suzuki vor der UNO: <https://www.youtube.com/watch?v=wNSV4z2MquCk>