



# SCHROTT KUCHE

Projektdokumentation

Prof. Dr. Gesche Joost  
Miriam Chouaib  
Ulrike Gollner  
Anne Wohlauf

Universität der Künste, Berlin, Designforschung



# Inhalt

Projektrahmen	4
Problematik	5
Zielsetzung	5
Was bisher geschah	6
Workshop @ DMY Berlin	8
Workshop @ Hans-Böckler-OSZ	10
Workshop @ East Side 2000	12
Workshop @ Rundgang UdK Berlin	14
Workshop @ Schlesische 27	16
Methodenkurs @ UdK Berlin	24
Schrottküche @ Internet	28
DIY Workshop Modul	30
1 Einleitung	31
2 Das Telefonquiz	32
3 Mein Ex	34
4 Schrottsuche	36
5 Monsterbau	38
6 Präsentation im öffentlichen Raum	40
Planung	42
Danke	43



# Projektrahmen

Im Rahmen des Wissenschaftsjahrs 2012 „Zukunftsprojekt Erde“ bearbeitet das Wuppertal Institut für Klima, Umwelt, Energie unter der Leitung von Dr. Maria-Jolanta Welfens zusammen mit dem Institut for Advanced Sustainability Studies, Potsdam, das Projekt „Rückgabe und Nutzung gebrauchter Handys“, gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.

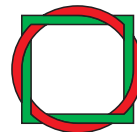
Dieses Forschungs- und Kommunikationsprojekt basiert auf dem Ansatz der sozial-ökologischen Forschung und soll auf dieser wissenschaftlichen Fundierung eine breit angelegte Sensibilisierungs-Kampagne unterstützen. Ziel der Aktion ist es, vor allem Jugendliche und junge Erwachsene für nachhaltige Lebensstile zu sensibilisieren und ihnen den Ressourcenverbrauch, der mit der Bereitstellung alltäglicher Produkte einhergeht, aufzuzeigen. Dies geschieht am Beispiel des Handys – ein Produkt, welches aus dem Leben junger Menschen kaum noch wegzudenken ist.

In diesem Rahmen wird in einem der Arbeitspakete des Projektes das Vorhaben Street Labs zum Thema nachhaltiger Konsum am Beispiel der Handynutzung unter dem Kurztitel „Handy-Schrottküche“ umgesetzt. Dieses Forschungsvorhaben wurde von Frau Professor Gesche Joost geleitet.

Street Labs sind ein offenes Format, das vor Ort in lokalen Communities mit unterschiedlichen Interessensgruppen stattfindet und die Interaktion fördert. In diesem Projekt ist geplant, zusammen mit Jugendclubs vor Ort, mit Kindern und Jugendlichen, Studierenden und Forschern in diesem Format Workshops zu veranstalten.



**Eine Initiative des Bundesministeriums  
für Bildung und Forschung**



**Wuppertal Institut**  
für Klima, Umwelt, Energie  
GmbH



# Problematik

Der Entwicklungstrend der Mobiltelefonie ist kaum aufzuhalten. Die Zahl der Handy-Verträge betrug Ende 2011 knapp 6 Milliarden weltweit. Besonders Jugendliche gehören zu der gesellschaftlichen Gruppe mit einer starken Nachfrage nach Mobiltelefonen: In Deutschland haben neun von zehn Jugendlichen ein Handy. Die steigende Nachfrage nach Mobiltelefonie führt dabei zu einem kontinuierlich steigenden Ressourcen- und Energieverbrauch des IKT-Sektors, wodurch insbesondere die Bereitstellung notwendiger, meist seltener Metalle zu einer wichtigen Herausforderung wird. Verschärft wird die Ressourcenproblematik durch niedrige Recyclingquoten der Mobiltelefone, was wiederum eine starke Wirtschafts- und Umweltrelevanz hat.

Aktuellen Schätzungen zu Folge schlummern in Deutschland ca. 83 Mio. Handys ungenutzt in den Schubladen ihrer Besitzer/-innen, stetig werden es mehr. Die zum Teil defekten oder veralteten Geräte bergen sowohl gefährliche Schadstoffe, die nicht in den Hausmüll geraten sollten, als auch wertvolle Rohstoffe, wie Edelmetalle oder seltene Erden, die unter kritischen ökologischen, ökonomischen und sozialen Bedingungen gewonnen werden. Dem Verbraucher mangelt es zu dieser Thematik an Hintergrundwissen und Handlungsanweisungen, wie und warum diese Geräte recycelt werden sollten. Sie sind nur wenig bereit, an Recycling-Programmen teilzunehmen. Deshalb ist die Suche nach Lösungen zur Erhöhung der Rückgabequote von großer politischer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Bedeutung.

# Zielsetzung

Das Projekt „Schrottküche“ richtet sich insbesondere an Kinder und Jugendliche, da der Umgang mit Mobiltelefonen aus deren Lebenswelt heutzutage nicht mehr weg zu denken ist. Mit ihnen gemeinsam werden Strategien für nachhaltigeren Umgang mit Mobiltelefonen, wie beispielsweise längere oder energiesparendere Nutzung, Umnutzung oder umweltfreundliche Entsorgung diskutiert und entwickelt. Durch die praktische Herangehensweise soll ihr Bewusstsein für nachhaltigen Konsum von Elektrogeräten spielerisch und mit Freude am aktiven Handeln geschult werden.

In der Praxis bedeutet das, Kinder und Jugendliche in einem ersten Teil des Workshops über den ökologischen Rucksack von Mobiltelefonen aufzuklären und sie für ein nachhaltigeres Konsumverhalten zu sensibilisieren. Auf der Basis der Factsheets des Wuppertal Instituts (siehe <http://www.die-rohstoff-expedition.de/zielgruppen/downloads.html>) werden dabei Informationen der Handyproduktion vermittelt. Als Einstieg in die Auseinandersetzung mit der Ressourcenproblematik werden die Jugendlichen alte Mobiltelefone auseinanderbauen und auf ihre Komponenten hin untersuchen.

Aus diesen Komponenten, wie z.B. dem Vibrationsmotor, den LEDs oder dem Akku, werden anschließend kleine bewegliche Prototypen von „Monstern“ gebaut. Dabei wird ganz praktisch erfahrbar, dass die Bauteile der Mobiltelefone wertvoll sind und zu Neuem verwertet werden können. Der Einblick ins Innere des Geräts, in seine Bauteile, den Akku, Vibrationsmotor, das Display und vieles mehr, macht das abstrakte Wissen über den Ressourcenverbrauch erlebbar. Der kreative Umgang mit diesen Bauteilen beim Entwurf neuer Prototypen verankert das Wissen nachhaltig bei den Kindern und Jugendlichen und verbindet es mit einem positiven Erlebnis. Durch diese Umnut-

zung erwerben Jungen, wie Mädchen technologische Kompetenzen und Grundlagen der Elektrotechnik. Dabei geschieht der Wissenserwerb nahezu beiläufig, indem die Kinder und Jugendlichen durch die eigene Erfahrung lernen und somit ein komplexeres Bewusstsein für weitreichende Zusammenhänge gestärkt wird.

Im zweiten Teil bekommen die Jugendlichen die Möglichkeit, die Geschichten der Monster in Form von kleinen, selbst produzierten Videoclips zu erzählen, zum Beispiel, wie sie jahrelang ungenutzt in einer Schublade überwintern mussten. Durch die „Monster“ sollen sie protestieren und zugleich zu neuen Nutzungsstrategien inspirieren. Mit der Methode der Narration werden Geschichten des Handykonsums dokumentiert und die entstandenen Prototypen unter der Fragestellung, welche Ressourcen aus dem Mobiltelefon Verwendung gefunden haben vorgestellt. Ziel ist es, Erkenntnisse zum Konsumentenverhalten der Jugendlichen zu gewinnen.

Darüber hinaus werden den jungen Leuten die Fragen gestellt:

- Welche sind die treibenden Faktoren, die sie zum Kauf von neuen Mobiltelefonen motivieren?
- Welche Barrieren beeinflussen ihr Recyclingverhalten?
- Welche Ideen zum nachhaltigen Konsum, zum Recycling und zur Nach- und Umnutzung sind im Workshop entstanden?

Diese persönlichen Erfahrungsberichte werden als Videoclips auf der Online-Plattform <http://schrottkueche.de> integriert. Dort können Kinder und Jugendliche in einem Blog ihre eigenen Geschichten beitragen und austauschen. Dadurch wird das abstrakte Wissen in eigene Erfahrungswelten rückgebunden.

# Was bisher geschah

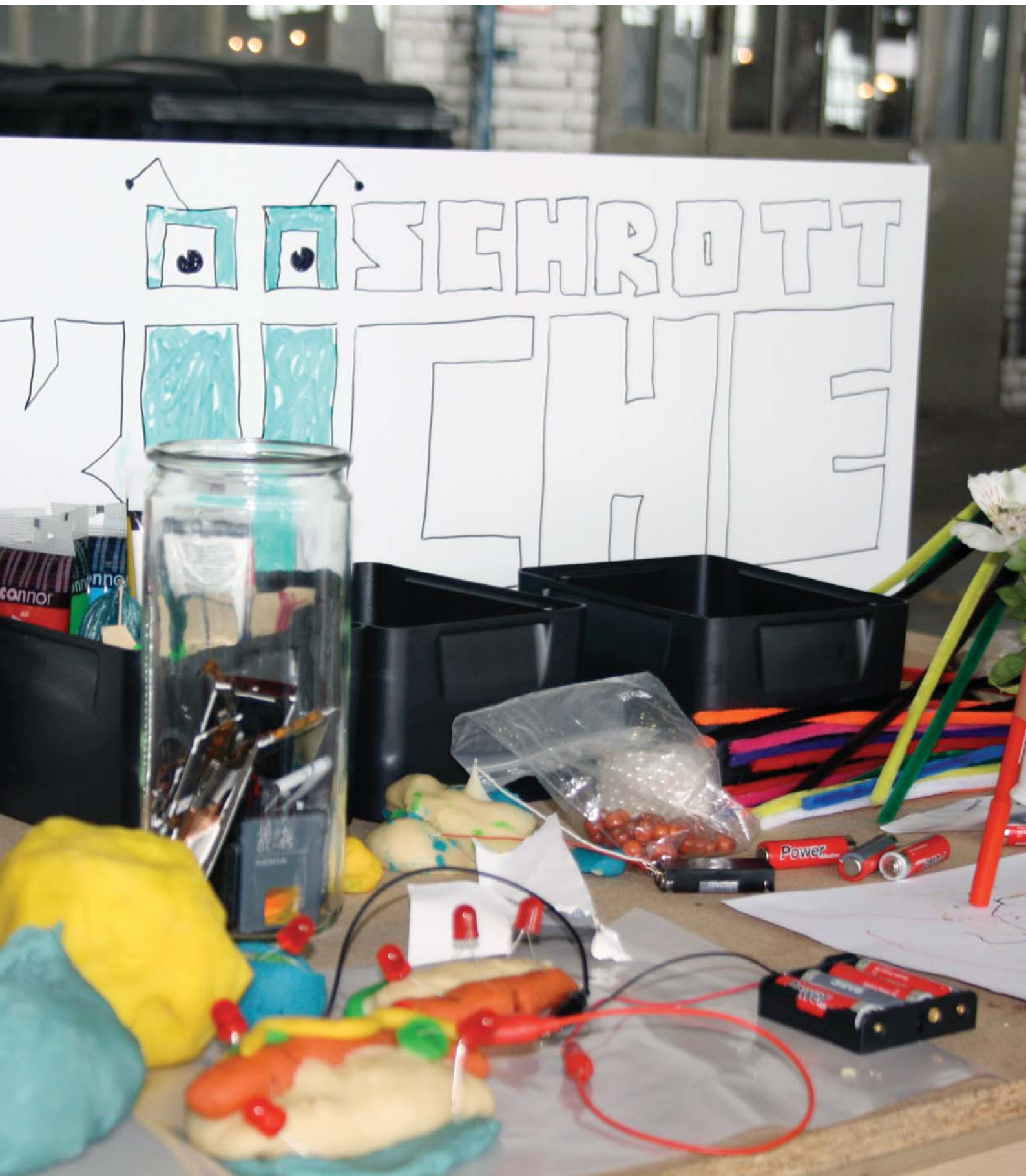
In einer dreimonatigen Projektphase wurde das praktisch ausgerichtete Projekt ausgearbeitet und gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen erprobt und weiter entwickelt.

Dazu besuchte die Schrottküche verschiedene Orte, um von den Besuchern und Teilnehmern zu lernen, mit ihnen ins Gespräch zu kommen und zu erfahren, was in welchem Kontext funktioniert.

Die Erfahrungen der Workshops flossen direkt in die weitere Konzeption ein, um das Format durch Praxis zu entwickeln.







# Workshop @ DMY Berlin



Auf der Designmesse DMY 2012 stellte das Makerlab on Human Rights einen idealen Rahmen für einen ersten öffentlichen Workshop dar.

Hier kamen gleich mehrere günstige Faktoren zusammen. Das Makerlab besteht aus einer lose organisierten Gemeinschaft von Bastlern, Tüftlern oder Erfindern, die sich selbst als „Maker“ oder „Macher“ bezeichnen. Ziel ist es, Ideen zu teilen und sich gegenseitig zu befähigen, diese zu realisieren. Die Organisation und Verbreitung der Ideen findet über Internetplattformen, gemeinschaftlich organisierte Werkstätten oder Workshops statt.

Unter dem Motto Makerlab on Human Rights wurden der Makercommunity von der Designmesse DMY 300 Quadratmeter Ausstellungsfläche zur Verfügung gestellt, um Workshops, die sich auf vielfältige Weise dem Thema Menschenrechte annehmen, mit den Messebesuchern durchzuführen.

In der Entwicklung des Workshopformates nutzten wir internationale Onlineplattformen der Makercommunities, um Ideen zu sammeln, was sich alles mit defekten Mobiltelefonen machen lässt. Wir fanden Bauanleitungen, wie sich die Telefone reparieren, hacken, erweitern oder umnutzen lassen. Dabei waren die vielfältigen Beiträge von unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Sie reichten von einfachen Reparaturanleitungen bis hin zu komplexen Erfindungen, beispielsweise aus einem alten Telefondisplay und einem Temperaturfühler ein digitales Thermometer zu bauen. In Foren werden diese Ideen

nachgebaut, verbessert oder mögliche Gefahren diskutiert. Im Rahmen der DMY konnten wir einige der Bauanleitungen mit Besuchern der Messe testen auf dabei auf die Infrastruktur der Makercommunity zurückgreifen, die einerseits aus Werkzeugen, Möbeln und Kommunikationsstrukturen, andererseits aber aus einer lebendigen Teilnahme von Makern besteht, die mitmachen, mitdenken und mitexperimentieren. So konnten wir das Know-How diverser Bastler in die ersten Experimente mit defekten Telefonen einfließen lassen und zugleich herausfinden, welche Bastelanleitungen für welche Altersgruppen reizvoll sind und zum Mitmachen animieren.

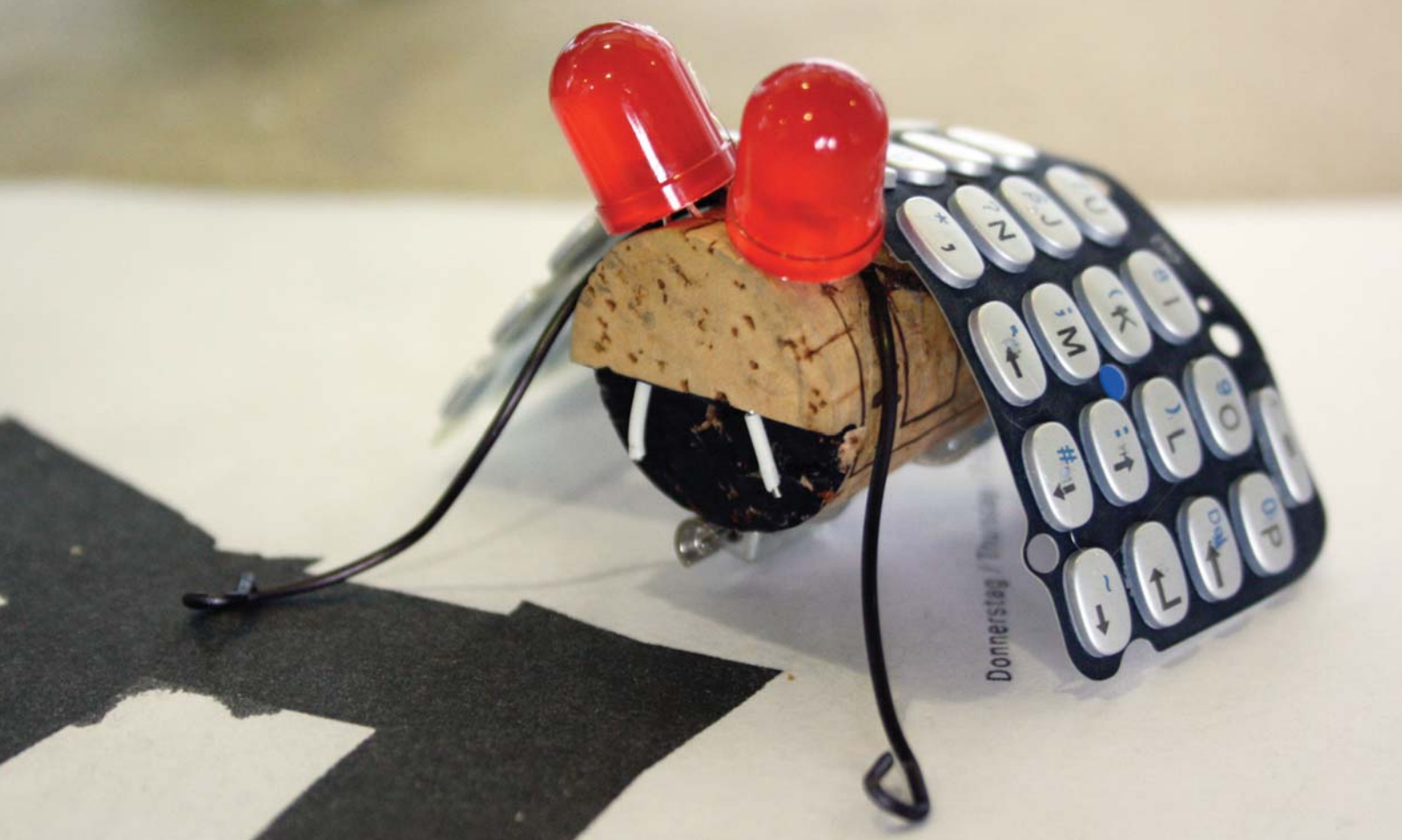
Der Workshop, der einen ganzen Tag lang ohne Anmeldung besucht werden konnte, stieß auf große Resonanz: Kinder wie Eltern begeisterten sich für das Angebot. Dabei stellten wir fest, dass bereits das Öffnen der Telefone einen großen Reiz für die Kinder darstellt.

Mobiltelefone sind in der Regel hermetische Black Boxes, deren Innenleben dem Nutzer verborgen bleibt. Das bloße Öffnen dieses Körpers, das normalerweise einen verbotenen, zerstörerischen Vorgang darstellt, war eine Forschungsreise und ein spannender Genuß für die jungen Teilnehmer.

Bei dem ersten Workshop hatten wir sieben verschiedene Bastelanleitungen aus den Internetforen zusammengestellt und vorbereitet.

(Squishy Circuits, Bristlebot, Klackerlaken, Drawbot, Light Doodles, Heißer Draht, Drawdio)





Squishy Cirquits ist eine selbstgemachte Knetmasse aus leitfähigem Salzteig und nicht leitendem Zuckerteig. Er eignete sich, um insbesondere jungen Teilnehmern Stromkreisläufe zu illustrieren. Alle anderen Bastelanleitungen nutzen den Vibrationsmotor des Mobiltelefons, um daraus kleine Roboter oder Maschinen zu bauen. Da dieser relativ leicht aus dem Telefon geborgen werden kann, selbst in defekten Telefonen meistens voll funktionsfähig ist und sich leicht mit ein wenig Geschick eine kleine Batterie daran anschließen lässt, erschien er uns besonders geeignet für unser Vorhaben.

Im Laufe des Tages kristallisierte sich der Bristlebot als absoluter Publikumsfavorite heraus. Wir entschieden, bei den folgenden Workshops mit diesem weiter zu arbeiten, dabei aber Variationen zuzulassen, um den Teilnehmern so mehr eigene Gestaltungsfreiräume zu geben.

Insgesamt konzentrierte sich dieser erste Workshop auf die Anwendbarkeit der Bastelanleitungen und untersuchte, wo sich Interessen der Teilnehmer bündeln lassen. Informationen über die Inhaltsstoffe der Mobiltelefone, Verletzungen von Menschenrechten bei Rohstoffgewinnung und Produktion, sowie Auswirkungen von unsachgemäßer Entsorgung flossen in den Workshop ein. Durch das praktische Mitmachen wurde Interesse geweckt und die Teilnehmer formulierten eigenständig Fragen zum Hintergrund des Projektes, die dann von uns individuell beantwortet wurden.



# Workshop @ Hans-Böckler-OSZ



Im nächsten Schritt untersuchte das Projektteam gemeinsam mit Konstruktionsmechanikern im ersten Lehrjahr des Hans-Böckler-Oberstufenzentrums während eines eintägigen Kompaktworkshops, welche Techniken und Werkzeuge geeignet sind, um die Telefone zu zerlegen und welche Variationen des Bristlebots möglich sind.

Darüber hinaus sollten die Berufsschüler mehr Hintergrundinformationen über den Lebenszyklus der Mobiltelefone erhalten. In einem bildreichen Referat, das dem praktischen Teil vorangestellt war, erfuhren die Teilnehmer, wie viele ungenutzte Mobiltelefone in deutschen Haushalten schlummern, welche wertvollen und seltenen Rohstoffe sich darin verbergen, welche Menschenrechte während des kurzen Lebenszyklus eines Telefons verletzt werden und wie viele versteckte Ressourcen im ökologischen Rucksack stecken.

Obwohl alle Teilnehmer mit großer Aufmerksamkeit das Referat verfolgten, gaben sie überraschenderweise im anschließenden Gespräch an, nichts Neues aus dem Referat erfahren zu haben.

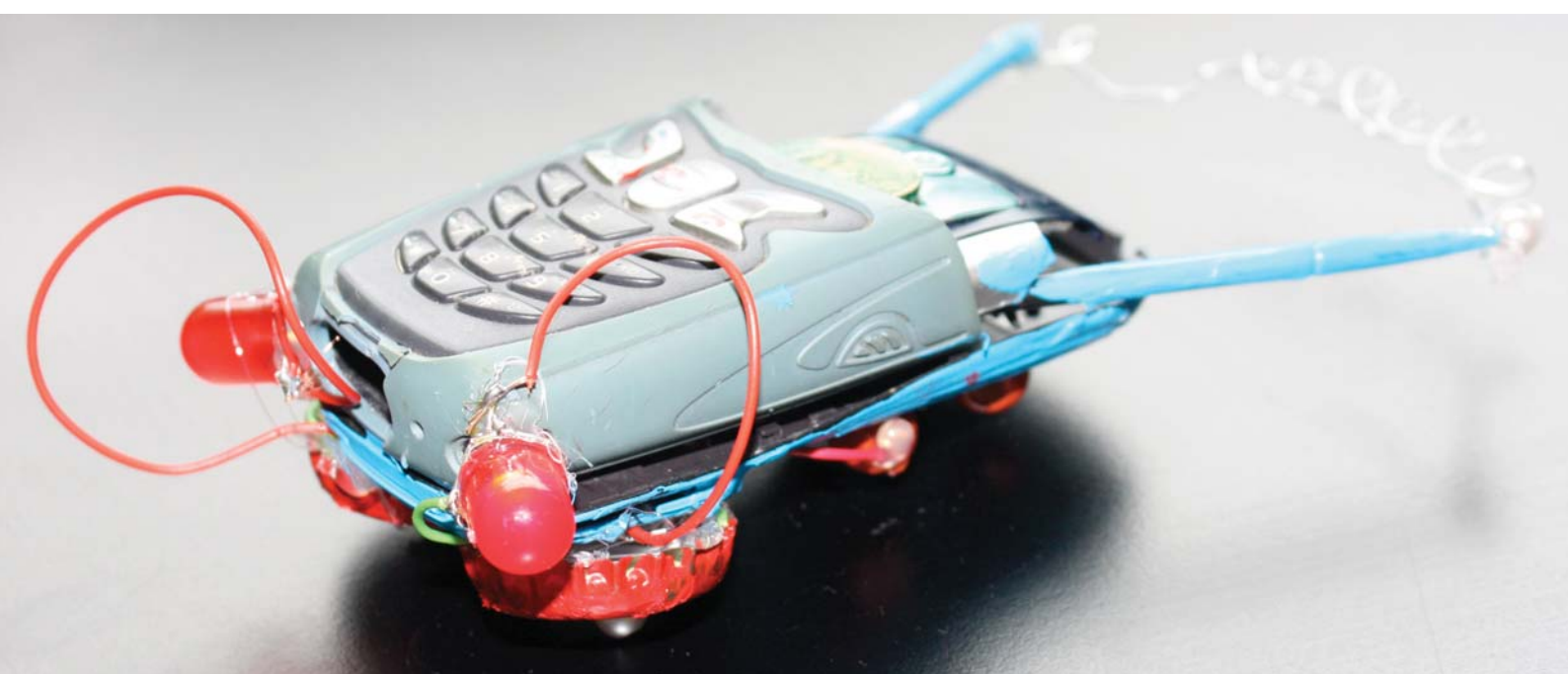
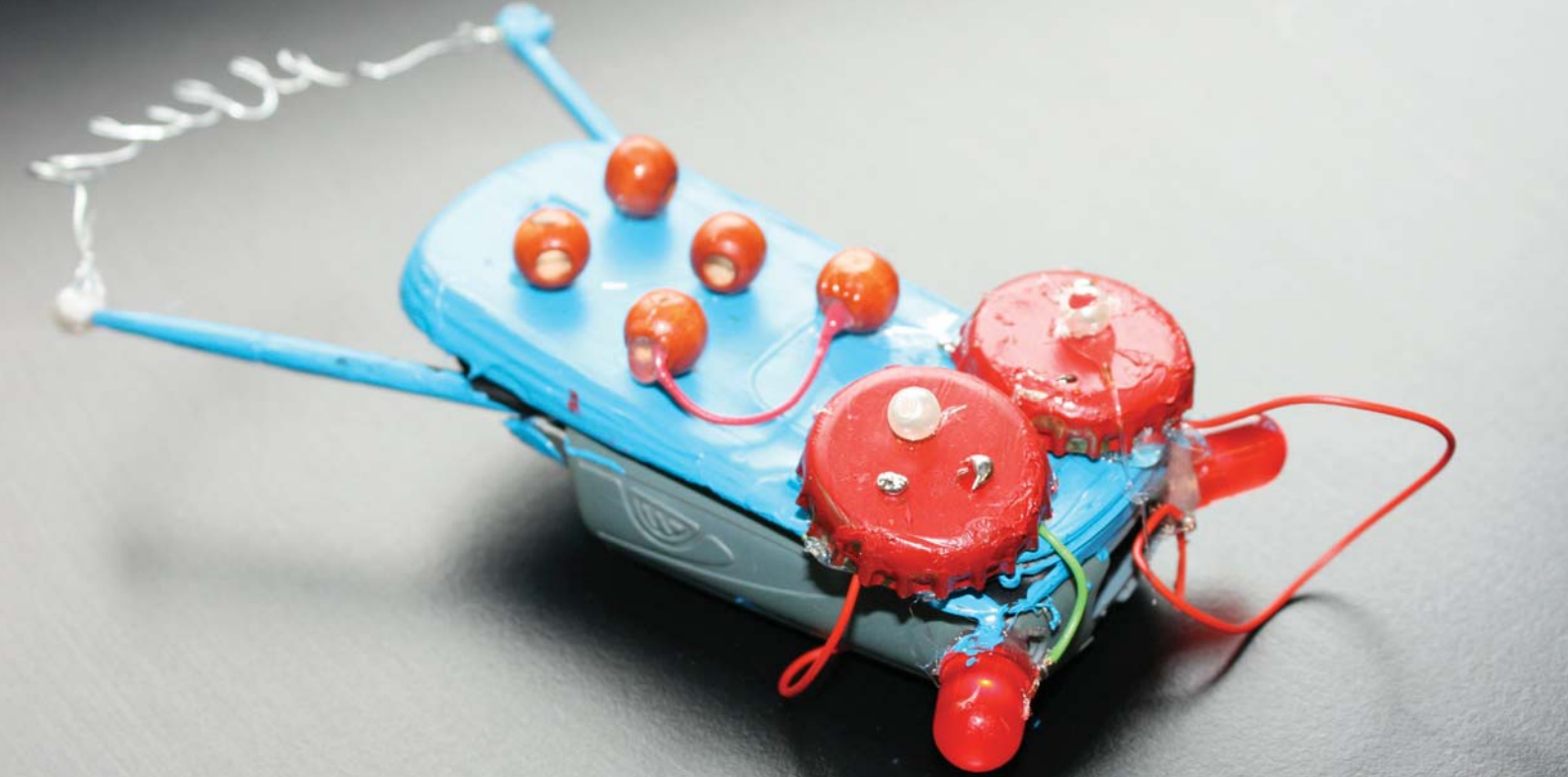
Erst in der Nachbereitung lernten wir, dass dies ein gängiges Phänomen ist, welches auf die Art der Wissensvermittlung

zurückzuführen ist. Die Schüler haben die Informationen zwar visuell gut konsumierbar aufbereitet bekommen, jedoch wurden sie ihnen einfach vorgesetzt, weder mussten sie sich Informationen erarbeiten, noch konnten sie sich eigenständig Wissen nach ihren eigenen Interessen aneignen.

Zudem stellten wir fest, dass die negativen Informationen über Rohstoffverschwendung und Menschenrechtsverletzungen auf die Aktivität der Schüler nicht förderlich wirken. Zwar offenbarten sie den Schülern den Zweck des Workshops, jedoch wirken sie nicht anregend im Sinne einer zukunftsgerichteten, positiven Auseinandersetzung mit dem Mobiltelefonkonsum. Der anschließende praktische Teil des Roboterbaus machte den Schülern zwar Spaß, jedoch wirkte er vom ersten Teil entkoppelt. Es gab keinen direkten Zusammenhang zwischen der praktischen Aktivität und den theoretischen Hintergrundinformationen.

Nachdem die Schüler die Telefone auf unterschiedliche Arten zerlegt und nach ihren Bestandteilen sortiert hatten, konzentrierten sie sich auf die Variation des Bristlebots, wobei sie versuchen sollten, insbesondere aus den Telefonen gewonnene Materialien als Bausubstanz zu verwenden. Es entstanden die unterschiedlichsten Kreaturen, die für folgende Workshopteil-





nehmer als sehr inspirierende Quellen dienen sollten. Obwohl die meisten Schüler noch nie ein Mobiltelefon geöffnet haben, einige Schüler noch nie gelötet haben, teilweise sogar noch nie einen Stromkreislauf bewusst geschlossen haben und diese Teilschritte doch mit sichtbarer Freude an den Erfolgserlebnissen erledigt wurden, fühlten sich die Schüler von der Aufgabe insgesamt unterfordert.

Der Workshop bezweckt nicht die Herstellung eines einfachen Spielzeugs. Die Teilnehmer sollen vielmehr durch die praktische Herangehensweise erfahren, dass die Dinge nicht hermetisch sind, sondern sich auf vielfältige Weise nutzen und interpretieren lassen. Sie sollen ganz direkt begreifen, dass sie die Dinge mit beeinflussen können und ihr Handeln nicht folgenlos ist. Wird diese Brücke nicht geschlagen, reduziert sich der Workshop auf ein simples Manual, aus verschiedenen

Komponenten einen Spielzeugroboter zusammen zu bauen. Damit werden die Teilnehmer in der Tat unterfordert und das Ziel nicht erreicht.

Für die Konzeption des Formates war dieser Workshop sehr hilfreich, die Berufsschüler waren sehr geduldig und kooperativ. In einer abschließenden Feedbackrunde reflektierten sie den Tagesverlauf mit uns auf eine sehr konstruktive Weise. Nur so konnten wir diese Erkenntnisse gewinnen, die wir im nächsten Teil integrierten. Für die Schüler dieses ersten ganztägigen und durchkonzipierten Workshops war es nach eigenen Angaben trotzdem ein gelungener Tag, der ihnen Freude bereitet hat und aus dem sie vielleicht doch etwas für sich mitnehmen konnten.

# Workshop @ East Side 2000



Das East Side 2000 ist ein Jugendclub in Berlin-Prenzlauer Berg, den Kinder und Jugendliche aus der nahen Umgebung in ihrer Freizeit ohne vorherige Anmeldung besuchen können. Ab 15 Uhr treffen die ersten Jugendlichen unterschiedlichen Alters ein, um gemeinsam Computer zu spielen, an alten Fahrrädern herum zu schrauben, im Internet zu surfen, zu kickern oder sich auf andere Weise zu beschäftigen.

Da die Jugendlichen nicht gleichzeitig eintreffen und sie auch nur solange teilnehmen, wie es ihnen lustvoll erscheint, passten wir das Format den Rahmenbedingungen an. Inhaltlich reduzierten wir das Programm so weit, dass Kinder jederzeit noch einsteigen konnten.

In der ersten Stunde bauten wir lediglich alle Workshoputensilien, Bastelmaterialien, alte Telefone und die Lötstation auf und gaben den Kindern Gelegenheit, sich an uns zu gewöhnen und uns neugierige Fragen zu stellen, bis sie irgendwann von sich aus forderten, den Workshop zu beginnen.

Einführend zeigten wir auch diesmal wieder ein bildreiches Einstiegsreferat, um die Kinder auf das Thema einzustimmen. Es war allerdings nicht einfach, ihre Aufmerksamkeit zu hal-

ten, da sie das Format zu sehr an Schule erinnerte. Sie wollten selbst aktiv werden.

Es ist ganz offensichtlich, dass die wichtigen Hintergrundinformationen anders eingebettet werden müssen.

Als es los ging, stürzten sie sich begeistert auf die Telefone, die sie zum Teil sehr gewaltvoll zu öffnen versuchten. Dabei war ihre Frustrationsgrenze sehr schnell erreicht, wenn sie den Vibrationsmotor nicht sofort entdeckten oder das Telefon nicht schnell genug auf bekamen. Dies führten wir unter anderem auch darauf zurück, dass die verlockenden Bastelutensilien schon so lange aufgebaut waren. Dies störte die Aufmerksamkeit zu Beginn und führte zu dem plötzlichen Ansturm, dessen Erwartungen nicht schnell genug befriedigt werden konnten.

Schließlich konnten aber doch einige Kinder ihren Vibrationsmotor erfolgreich bergen und zum nächsten Teil übergehen. Es entstand eine geschäftige Arbeitsatmosphäre, in der unter Anleitung gelötet, gestaltet und geklebt wurde. Am Ende konnten etwa die Hälfte der Kinder einen fertigen Roboter präsentieren. Kinder und Betreuer gaben uns ein sehr positives Feedback.







# Workshop @ Rundgang UdK Berlin



Anlässlich des Tages der offenen Tür der Universität der Künste nutzten wir die Möglichkeit, den bisherigen Stand des Projektes der Öffentlichkeit zu präsentieren. Da das Projekt praktisch ausgerichtet ist, bot sich an, auch die Präsentation während des Rundgangs der UdK praktisch anzulegen. Die Besucher waren eingeladen, sich von den bisherigen Ergebnissen inspirieren zu lassen und selbst aktiv zu werden.

Jeder hatte die Möglichkeit, Telefone auseinander zu nehmen und Neues daraus zu kreieren. Die Zeit des gemeinsamen Tüftelns konnte in gemütlicher Runde für Gespräche und Austausch genutzt werden.

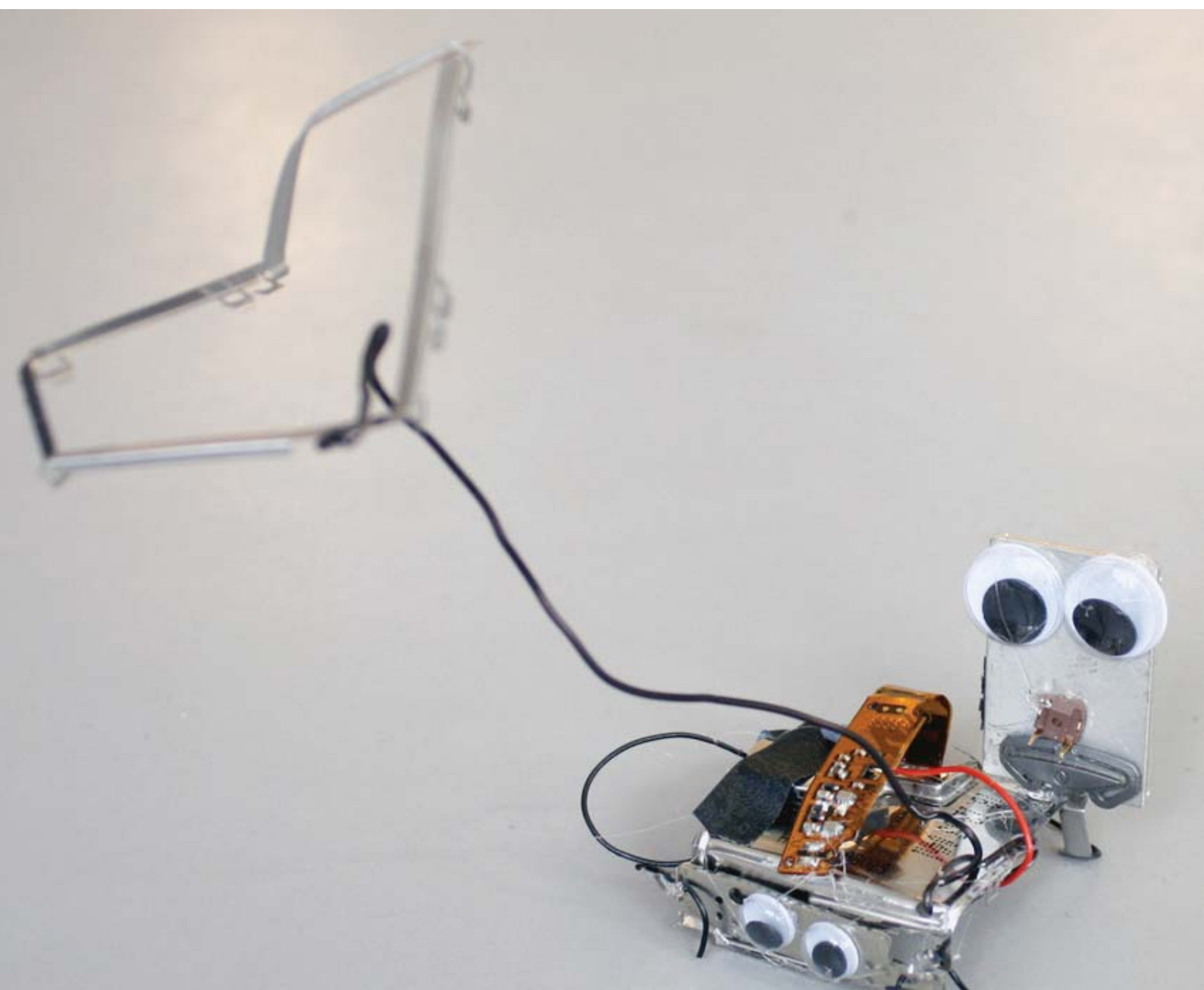
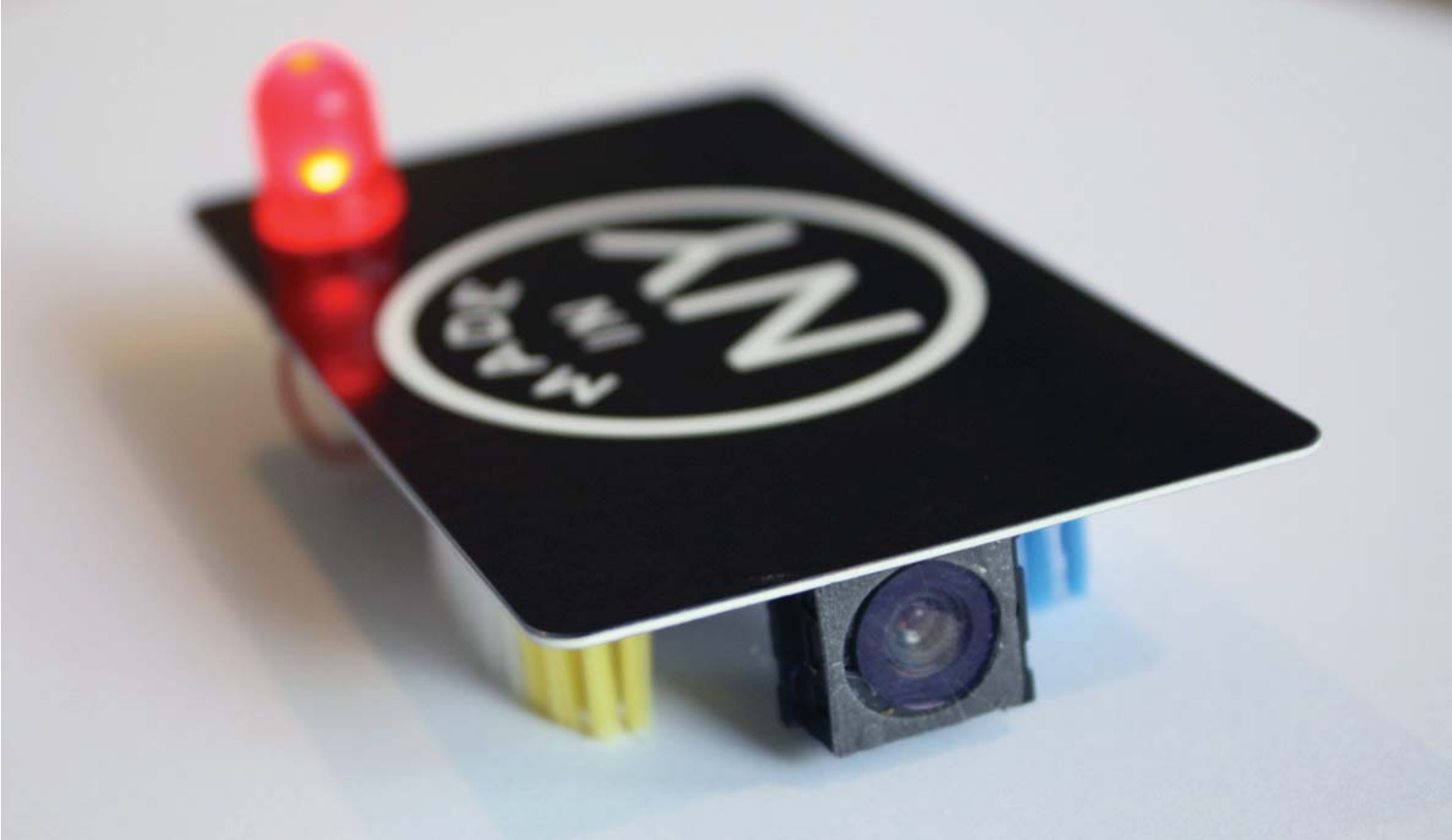
Um die wertvollen Komponenten der Telefone leichter zu finden, entwickelten wir ein Arbeitsblatt, auf dem die verschiedenen Komponenten der Telefone schemenhaft abgebildet und namentlich gekennzeichnet waren. Damit konnten die Teilneh-

mer die Einzelteile leichter zuordnen und erfuhren zugleich auch, welche Rohstoffe sich jeweils darin befinden.

Erstmals erprobten wir auch die Idee, den Kreaturen Botschaften in den Mund zu legen. Die Teilnehmer sollten sich hierfür überlegen, was ihre Monster oder Roboter mitzuteilen haben und diese Botschaften in eine leere Sprechblase schreiben. Aus den Ergebnissen entstanden die ersten Poster mit Protestmonstern, auferweckte Handyzombies, die der Welt mitzuteilen versuchen, wie unfair und wenig nachhaltig sie behandelt wurden.

Diese Technik erwies sich als gute Brücke zwischen den theoretischen Hintergrundinformationen und dem praktischen Gestalten. Diese Idee hat aber noch Potential weiter ausgebaut zu werden.





# Workshop @ Schlesische 27



Die Schlesische 27 ist ein Kunst- und Kulturhaus für Kinder und Jugendliche, in dem unterschiedliche Projekte angesiedelt sind. Eisenhart nennt sich eins davon, eine einjährige Ausbildung im Sinne des Grundlagenjahres des Bauhauses in Dessau in Zusammenarbeit mit der Handwerkskammer. Jugendliche im Alter von 16–23 Jahren, die keinen Ausbildungsplatz gefunden haben, nach dem Abitur noch nicht wissen, was sie studieren wollen, Flüchtlinge, die erst einmal in Deutschland ankommen müssen oder Entlassene aus der Jugendhaft, die wieder in die Gesellschaft finden müssen, sie alle bekommen hier die Möglichkeit, ein Jahr lang diverse künstlerische Handwerksberufe kennen zu lernen und in den verschiedenen Werkstätten eigene Arbeiten anzufertigen.

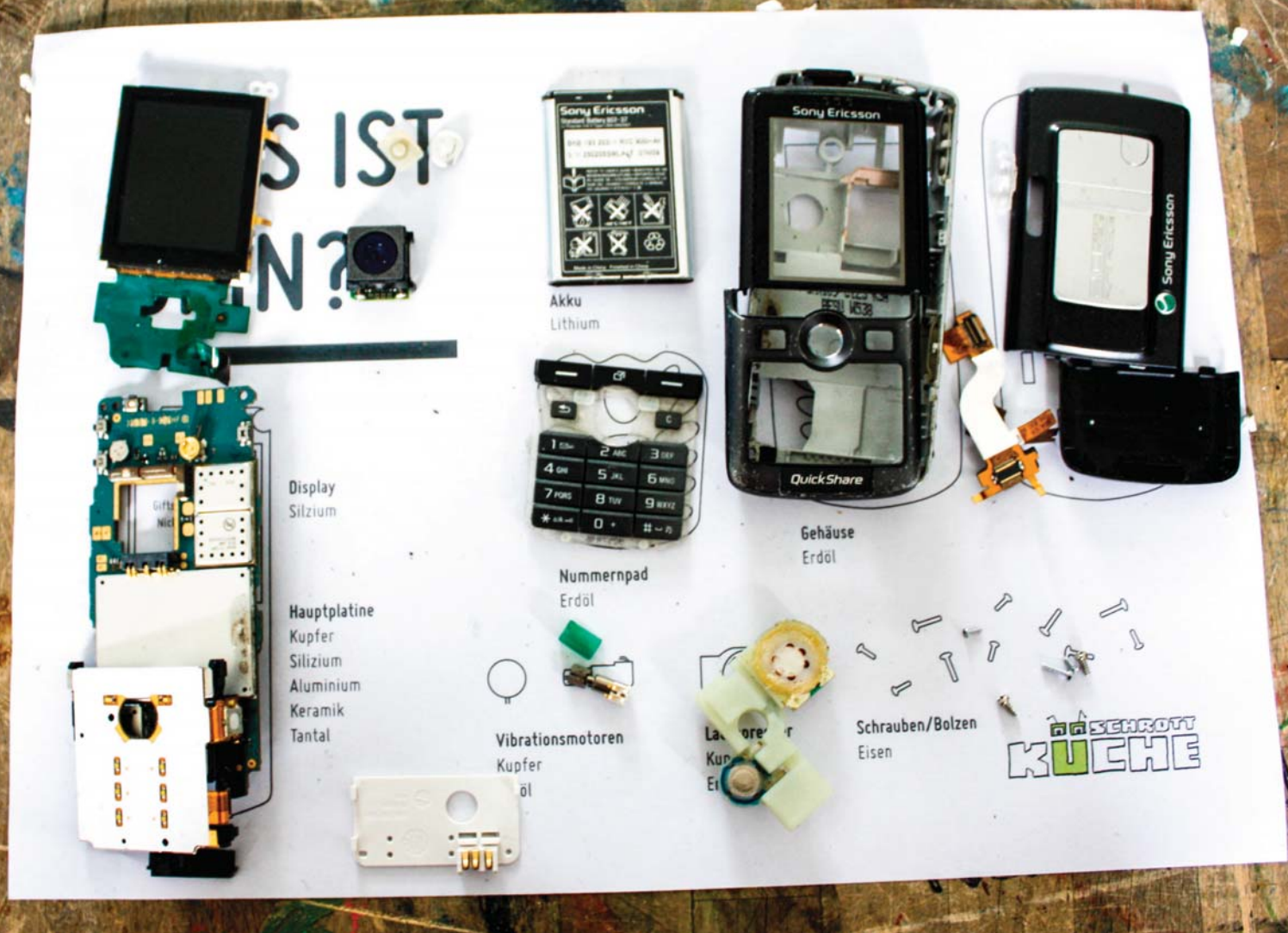
Die 12 Teilnehmer sollen im heutigen Tagesworkshop, der für die Jugendlichen verbindlich von 9 bis 15 Uhr stattfindet, von den bisherigen Erfahrungen der Schrottküche profitieren. Wir starten mit einer Vorstellungsrunde, für die zunächst jeder einen Zettel mit zwei Fragen zu seinem Telefonkonsum zieht. Anschließend stellt sich jeder Teilnehmer der Runde vor, indem er seinen Namen nennt und seine beiden Fragen beantwortet.

Die Antworten fallen sehr unterschiedlich aus. Es macht den

Teilnehmern sichtlich Spaß über ihre Alltagserfahrungen und Gewohnheiten zu sprechen. Einerseits hat sich diese Methode für ein persönlicheres Kennenlernen bewährt und zugleich wird das Workshopthema von einer sehr alltäglichen Perspektive angegangen. Konsumgewohnheiten kommen zur Sprache, die Jugendlichen beginnen Konsumtypen zu kategorisieren, denen sie sich jeweils zuordnen oder von denen sie sich distanzieren. Dies verdeutlichen Sätze wie: „Ich bin jemand, der...“, „Mir ist total unwichtig, ob...“, „Ich könnte niemals...“.

Die Hintergrundinformationen, die bisher in Form von Referaten eingebracht wurden, fanden diesmal in einem Ratequiz einen geeigneteren Weg der Vermittlung. Die Gruppe trat in zwei Teams gegeneinander an. Eine Gruppe wählte eine Kategorie, aus der eine Frage vorgelesen wurde. Nun durften sich die Gruppen beraten und erst nachdem beide Gruppen eine Schätzung abgegeben hatten, wurde die Lösung bekannt gegeben, die nach der hohen Erwartung oft Verblüffung auslöste. Der näher am Ergebnis liegenden Gruppe wurde ein Punkt verliehen. Sowohl der Wettbewerb als auch die gemeinschaftlichen Diskussionen vor der Stimmabgabe unterstützten die Motivation und die Aneignung der Informationen enorm und machten den Teilnehmern offensichtlich Spaß.





Ergänzt wurde der informative Teil von einem kurzen, aber eindrucksvollen Video aus der Sendung mit der Maus über Handyrecycling. In diesem wurden die zuvor geschätzten und teilweise exorbitanten, abstrakt anmutenden Zahlen und Fakten noch einmal illustriert und besser erfassbar.

Um die Brücke zu schlagen zwischen der Lebenswelt der Teilnehmer und den abstrakten Fakten der Hintergrundinformationen, bekam nun jeder Teilnehmer ein Notizblatt und Arbeitsblatt, auf dem sich lediglich eine leere Sprechblase befand. In Zweiergruppen sollten sich die Jugendlichen nun über ihr letztes Telefon unterhalten. Sie sollten sich erzählen, was sie mit diesem alles erlebt haben, wie lange es sie begleitet hat, wie sie zu diesem gekommen sind und wie es wieder ausschied. Dabei sollten sie von den ehemaligen Telefonen sprechen als handele es sich um einen ehemaligen Lebensgefährten. In dieser Übung sollte der emotionale Aspekt der Beziehung zwischen Artefakt und Nutzer erkundet werden. Es sollte deutlich werden, wie sehr der Nutzer an dem Gegenstand hing, ob es eine harmonische Beziehung war und warum sie auseinander ging.

Aus diesen Gesprächen sollten die Teilnehmer anschließend mehrere Statements entwickeln, in denen die abgeliebten, gestohlenen, ausgedienten oder überholten Artefakte zu Wort

kommen und sich über Mißhandlung oder Mangel an Aufmerksamkeit beschweren konnten. Es bereite den Teilnehmern Vergnügen, die alten Geräte zu personifizieren und ihnen Botschaften in den Mund zu legen. Nachdem alle Sätze der gesamten Gruppe vorgetragen wurden, trug jeder Jugendliche den Satz, der ihm am meisten zusagte, in seine Sprechblase ein. Nun ging es darum, dem alten Telefon Gestalt zu verleihen.

Nach einer Pause wurde der praktische Teil mit dem kurzen Vibrobot-Referat eingeleitet, in dem die Bastelanleitung erläutert und gezeigt wurde, welche Komponenten im Telefon zu bergen sind. Erst jetzt wurden Telefone und Werkzeuge, sowie die Arbeitsblätter zum Sortieren der Komponenten verteilt und die Teilnehmer konnten beginnen, die Telefone auseinander zu schrauben.

Die zerlegten Einzelteile wurden auf den Arbeitsblättern sortiert, auf denen nochmals Informationen zu den Komponenten zu finden sind. Wer alle Teile sortiert hatte, konnte beginnen, Motor, Batteriefach und Kabel zusammen zu löten und sich dem kreativeren Teil zu widmen.

Obwohl die Aufgabe nicht schwieriger war als zuvor, fühlten sich die Teilnehmer in diesem Workshop keineswegs unter-









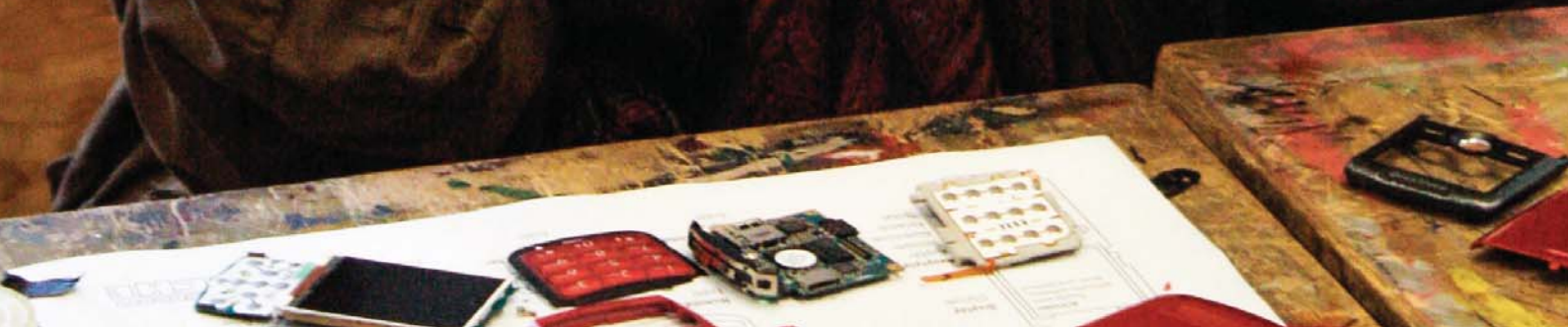
fordert. Im Gegenteil, sie entwickelten großen Ehrgeiz ihre Botschaft, durch die Gestaltung des individuellen Roboters zu unterstreichen. Im Unterschied zu den vorherigen Modellen ist es geglückt, die Praxis zu nutzen, um übergeordnete Inhalte zu bearbeiten.

In einer abschließenden Präsentation zeigten alle Teilnehmer ihre Ergebnisse mitsamt der Botschaft, die ihre Kreaturen vermitteln sollen. Die Teilnehmer waren durchweg begeistert von dem Tagesverlauf und wünschten sich mehr Zeit, um noch intensiver an dem Thema weiter zu arbeiten.



Du wolltest  
immer nur  
das **EINE**

mit Schokolade  
KUCHE







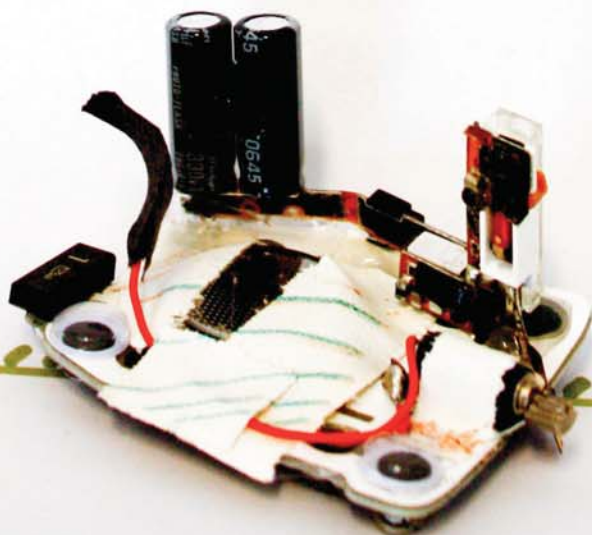
Irgendwann wollte  
ich einfach nicht mehr  
mit dir reden.

ICH HABE  
2 GENERATIONEN  
DURCHGEHALTEN  
!





Ich war ein  
Statussymbol





Die Herausforderung der Schrottküche besteht darin, die komplexen Schwierigkeiten, die sich um den Lebenszyklus von Mobiltelefonen ranken, mit unserer praktischen Herangehensweise zu verknüpfen.

Um diese Brücke ging es in dem Methodenkurs für Studierende des Produktdesigns im sechsten Semester an der Universität der Künste. In einem einwöchigen Kompaktkurs wurden die Teilnehmer aufgerufen, die unterschiedlichen Aspekte, die sich hinter dem praktischen Teil verbergen, zu untersuchen, und eigene, kreative Lösungsvorschläge zu entwickeln.

In einer einführenden Sitzung wurden die Teilnehmer über den bisherigen Projektverlauf informiert. Anschließend hörten sie eine Vorlesung über partizipative Designprozesse. Im Laufe der Woche sollten die Teilnehmer selbst versuchen, eigene partizipative Elemente zu entwickeln. Hierfür konnten sie sich zunächst für zwei unterschiedliche Herangehensweisen entscheiden.

**Gruppe 1** sollte sich ausgehend von den wichtigen Hintergrundinformationen dem Thema nähern und überlegen, welche Teilaspekte ihnen am wichtigsten erscheinen. Diese Teilaspekte sollten durch eine urbane Intervention in den öffentlichen Raum getragen werden.

**Gruppe 2** ging von der Paxis der Schrottküche aus, wozu die Teilnehmer zunächst selbst den praktischen Workshop durchliefen und eigene Schrottmonster bauten. Auch in diesem Fall sollten die Studenten nun entscheiden, welcher Teilaspekt des Projektes ihnen am wichtigsten erscheint und diesen produktiv untermauern.





In täglichen Konsultationen stellten alle Teilnehmer der gesamten Gruppe ihre Zwischenergebnisse vor, damit beide Gruppen von den Erfahrungen der jeweils anderen Gruppe profitieren konnten. Am Ende jeden Tages wurden die Ergebnisse auf einem Blog laufend dokumentiert. So wurde der Blog zum Sammelbecken von Informationen, das auch in Zukunft anderen Teilnehmern der Schrottküche als Recherchequelle dienen kann.

## Urbane Intervention

Die erste Gruppe teilte sich in drei Untergruppen.

Eine Teilnehmerin beschäftigte sich mit der emotionalen Bindung von Nutzern zu ihren Mobiltelefonen, ein entscheidender Faktor, warum ausgediente Mobiltelefone nicht abgegeben werden. Um diesen Aspekt im öffentlichen Raum zu illustrieren, band sie, anlehnend an einen amerikanischen Brauch, Verunglückter zu gedenken, hunderte von weißen Bändchen an einen zentral gelegenen Berliner U-Bahnaufgang, der sich vor einem Mobiltelefonladen befindet. Auf jedes Bändchen notierte sie den Namen eines Telefons, der sich in der Regel auf eine

Buchstaben-Zahlen-Kombination beschränkt, sowie ein Zitat eines Handymonsters aus den vorherigen Workshops, sozusagen eines verbliebenen Telefons.

Eine zweite Gruppe beschäftigte sich mit dem komplizierten Recyclingverfahren. Die Studenten entschieden sich für ihre Kommunikationsstrategie für einen sehr sensiblen Ort im öffentlichen Raum, dem Kinderspielplatz, damit Kinder im Spiel dem Hochofen begegnen und die Eltern, die an diesem Ort Zeit und Möglichkeit zum Austausch haben, sich intensiver mit der Thematik befassen können. Hierfür bauten sie einen Spielplatz provokativ in eine Recyclinganlage um, in der die Spielgeräte zu Maschinen, die Kinder zu Telefonen wurden. An eine Schaukel banden sie schwarzgelbe Absperrbänder, die parallel zu den Schaukeln herabhingen. Den Kindern machte es Spaß durch diese losen Streifen zu schaukeln, die Eltern erfuhren auf einer Infotafel, dass hier ein Schredder die gebrauchten Telefone schreddert. Der große Rutschturm stellte den Hochofen dar. Zur einen Seite klettern die Telefone über eine Leiter hinein, auf den anderen Seiten kommen über die Rutsche, die Stange und die Hängebrücke die wertvollen Edelmetalle getrennt heraus.

## Recyclebar Stencil

Eine andere Studentin wollte auf den Wert des Telefons aufmerksam machen. Nach einiger Recherche über urbane Interventionen entschied sie sich für eine Streetartkampagne. Dafür musste sie ihre Idee soweit herunterbrechen, dass sie ihre Botschaft in einem sehr reduzierten Icon auf eine Schablone bringen konnte. Das Motiv vereint einen Goldbarren mit einem Mobiltelefon und lässt sich mittels Spraytechnik auf diversen Oberflächen (wie beispielsweise die Hausmülltonnen) anbringen und somit kommunizieren.



## Produktdesign Schrottküche Toolkit:

Die zweite Gruppe teilte sich in zwei Untergruppen.

### Filmclip: Aufforderung zum Recyceln alter Mobiltelefone

Die erste konzentrierte sich auf die Aufklärung über das Recycling und entwickelte einen Stopmotionfilm, in dem sich ein Telefon Schritt für Schritt, wie im praktischen Workshop, in seine Einzelteile zerlegt, untermauert von den Informationen zu den Inhaltstoffen und einem Aufruf, sein altes Handy abzugeben.



Taoli Wang, Benjamin Friedl und Marizon Bilano.

### Bring Back Mountain – Handy Mine

Die zweite Gruppe überlegte, wie man die Motivation zur Handyrückgabe praktisch verstärken könnte und entwickelte eine Rückgabebox, die an Institutionen, an denen ein Schrottküchenworkshop stattfinden soll, aufgestellt werden kann.

Diese Box sieht selbst aus wie eine Mine, eine Anspielung auf das Urban Mining, wobei wertvolle Rohstoffe nicht aus der Erde, sondern aus alten Gebrauchsgütern der Stadt gewonnen werden sollen.

Alte Telefone werden in den Schacht der Mine eingelegt und müssen mit Wucht über einen Zugmechanismus in den Schacht geschossen werden. Nur wer die richtige Dosierung findet, kann sein Handy an die Box loswerden. Dieses Spiel will durch den Spaß und das direkte Erfolgserlebnis, das die geglückte Abgabe sofort vermittelt, die Motivation zur Handyrückgabe auf spielerische Art steigern und Aufmerksamkeit auf das Thema lenken.

Die Mine kann von interessierten Institutionen ausgeliehen werden.

Magnus Michel, Franz Lissowski, Hon-Tan Trieu und Levin Wagner.

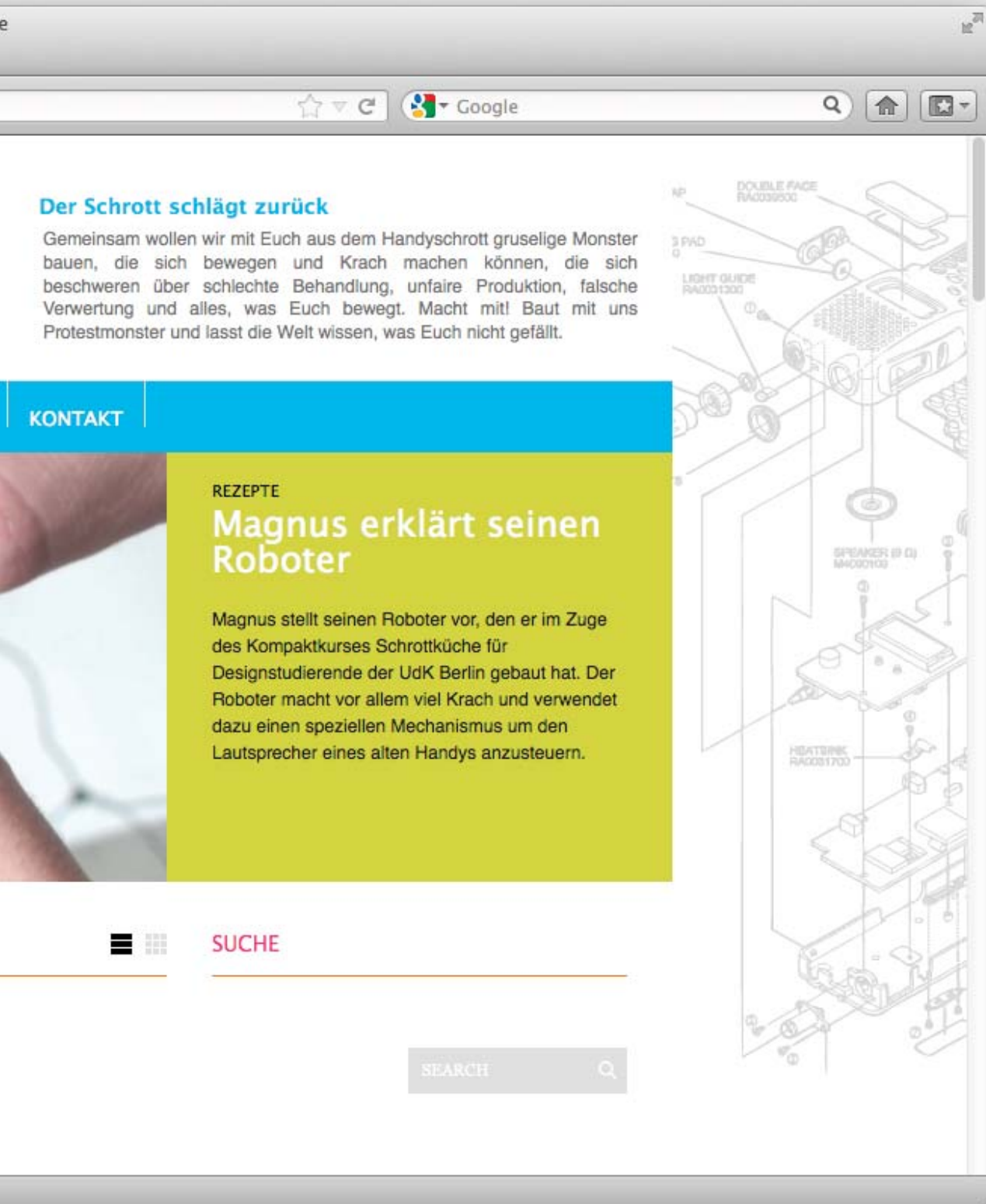




# Schrottküche @ Internet



<http://schrottkueche.de>



Alle Informationen flossen in einem Blog zusammen, der sowohl Jugendliche als auch Erzieher dazu animieren soll, die Schrottküche selbst einmal auszuprobieren. Der Blog dient dabei sowohl als Bedienungsanleitung als auch als Recherchetool.

Aus den Erfahrungen der bisher gelaufenen Workshops wurde ein Modul entwickelt, das es auch anderen ermöglichen soll, einen Schrottküchenworkshop mit einer Gruppe durchzuführen.

Dieses Modul wird auf der Website der „Schrottküche“ öffentlich und unentgeltlich zur Verfügung gestellt, um die spielerische Herangehensweise an das wichtige Thema des Umgangs mit unserem Elektroschrott in Schulen und Jugendclubs zu verbreiten. Dazu gibt es umfangreiches Informationsmaterial zum Thema Handy-Recycling und ökologischer Rucksack, Erfahrungsberichte der Teilnehmenden, Bauanleitungen für die Prototypen und „Monstergeschichten“ des Gebrauchs.

# DIY Workshop Modul

Dieser praktische Leitfaden dient Lehrern und Projektleitern, selbst eine Schrottküche zu eröffnen. Die notwendigen Bauanleitungen und Hintergrundinformationen sind auf dem Blog der Schrottküche zu finden. In einer Vorbereitungsphase sollte an der Schule oder im Umfeld eine Handy-Sammelaktion durchgeführt werden. Vielleicht kann auch die städtische Müllentsorgung alte Schrotttelefone für das Projekt zur Verfügung stellen.

Für die Durchführung der Schrottküche werden benötigt:

## Materialien

- pro Teilnehmer ein defektes, aussortiertes Mobiltelefon
- mehrere kleine Stern- und Kreuzschraubenzieher (z.B. Torx T4, T5 ...)
- spitze Zangen
- feiner Trenndraht
- Batteriehalter
- Knopfbatterien
- ein kleiner Lötkolben und Lötzinn
- eine Heißklebepistole mit Patronen
- Bastelutensilien, wie Kleber, Schere, ...
- eine Materialkiste mit Bastelmaterialien, Stoffresten, Papieren, Pappen, etc.
- Wackelaugen machen zusätzlichen Spaß, aber Augen lassen sich auch selber basteln.

## Ausstattung

- Beamer zum Zeigen eines kurzen Vortrags
- eventuell Computer mit Internetzugang für eine vertiefte Recherche

## Vorbereitung

- eine Sammelaktion alter, defekter Telefone durchführen
- alle Arbeitsblätter herunterladen
- die Arbeitsblätter ausdrucken

Der Workshop setzt sich zusammen aus:

- 1. Einleitung** ca. 15 Minuten
- 2. Das Telefonquiz** ca. 30 Minuten
- 3. Mein Ex** ca. 60 Minuten Gruppenarbeit
- 4. Schrottsuche** ca. 60 Minuten
- 5. Monsterbau** ca. 60 Minuten
- 6. Präsentation im öffentlichen Raum** dauert länger (optional)



**Bis zu welcher Entfernung gehst Du noch mal zurück, wenn Du Dein Handy vergessen hast?**

**Lässt Du Dein Handy über Nacht an?**

## **1 Einleitung**

Zunächst werden die Teilnehmer über den groben Tagesverlauf aufgeklärt. Um sich in das Thema einzufinden, startet der Workshop mit einer Vorstellungsrunde. Jeder Teilnehmer zieht ein Fragezettelchen. Reihum stellen sich nun die Teilnehmer der Gruppe vor, indem sie die Frage beantworten. Auch der Projektleiter sollte teilnehmen. Anschließend kann er versuchen, mit der Gruppe ein Gespräch zu beginnen, indem er sie über die Rolle des Handys in ihrem Alltag ausfragt.

**Wie lange benutzt Du Dein Handy jetzt schon?**

**Dein wievielles Handy besitzt Du?**

**Wie viele Telefonnummern kannst Du auswendig?**

**Was würdest Du geben, um Dein Handy wieder zu bekommen, wenn Du es heute verlieren würdest?**

**Welche Funktionen an einem Handy sind Dir besonders wichtig?**

## 2 Das Telefonquiz

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt, die in einem Quiz gegeneinander antreten. Der Projektleiter heftet die 4 Kategorien-Karten und die 16 Frage-Karten an eine Wand oder Tafel. Alternativ schreibt er die Kategorien und die Wertskala an die Tafel und liest die Fragen ab.

Eine Gruppe wählt eine Kategorie und einen Wert und bekommt die entsprechende Frage gestellt. Es sollte jeweils ein anderer Teilnehmer aus der Gruppe dran kommen, wobei sich die Gruppe kurz beraten darf. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe den jeweiligen Wert als Punkte angerechnet und die andere Gruppe ist dran. Verbirgt sich hinter dem Wert eine Schätzfrage, sind beide Gruppen gefragt. In diesem Fall erhält die Punkte, wer näher am richtigen Wert liegt.

	Rohstoffgewinnung
A	In einer Tonne Golderz sind 5 Gramm Gold. Wie viel Gramm Gold sind in einer Tonne Handys?
B	Wie viele Elemente stecken im Handy?
C	Wie viel Sondermüll fällt bei der Gewinnung der 0,034g Gold eines Handys an?

Produktion	Konsum	Das Leben danach
Wie viele Handys wurden 2011 in Deutschland hergestellt?	Wie viele Handys wurden 2011 in Deutschland neu gekauft?	Was schätzt Du wie viele ungenutzte Handys in Deutschland in Schubladen schlummern?
Wie viele Handys wurden 2011 weltweit hergestellt?	Wie alt wird ein Handy durchschnittlich?	Wie viel % der ausgedienten Telefone funktionieren noch?
Wie viele Kilometer legen die Rohstoffe zurück, bevor sie im Laden ankommen?	Wie viele SMS wurden 2011 pro Tag versendet?	Wie viel Kilo Gold verschwinden jährlich durch unkorrekte Handyentsorgung im deutschen Hausmüll?

### LÖSUNG:

**Rohstoff gewinnung**  
A: 250 Gramm B: 45 Elemente C: 100 Kilo

**Produktion**  
A: 0 Handys B: 1 Milliarde C: 40 000 km

**Konsum**  
A: 35 Millionen B: 1,5 Jahre C: 117 Millionen

**Das Leben danach**  
A: Rund 83 Millionen B: 70% C: 350 Kilo (9 Millionen Euro)

### 3 Mein Ex

Jeder Teilnehmer bekommt ein Arbeitsblatt mit einer Sprechblase. Dazu benötigt er Zettel und Stift für Stichpunkte. In kleinen Dreier- bis Vierergruppen sollen sich die Schüler gegenseitig von ihren alten Telefonen erzählen. Warum wurden sie ausgewechselt, was konnten sie nicht leisten, was hat genervt oder trauern sie ihnen vielleicht hinterher? Konnte das alte Telefon etwas, was das Neue nicht kann? Dabei sollen sie von den Telefonen reden, als sprächen sie über einen Ex-Freund oder eine Ex-Freundin. Beim sammeln der negativen Aspekte des „Ex“ können auch die Aspekte einbezogen werden, die im Quiz über das Leben vor der gemeinsamen Zeit ans Licht gekommen sind. Aber auch positive Aspekte dürfen Erwähnung finden. Wohin hat sie das alte Handy begleitet, was haben sie gemeinsam erlebt?

Nach der Hälfte der Zeit sollten alle genug über die Ex-Telefone der anderen gehört haben. Nun sollen die Kleingruppen gemeinsam ihren Ex-Telefonen kurze Sätze in den Mund legen. Was würden die Verflissenen von sich geben, wenn sie zu Wort kämen? Würden sie eher schimpfen oder jammern, eher kluge Ratschläge erteilen oder Flüche aussprechen? Die Kleingruppen sollen möglichst viele Sätze sammeln und auf ihrem Notizblatt festhalten, dabei sollen sich die Sätze sowohl auf die schlechten Eigenschaften, die positive Erinnerungen und auch auf den Lebenszyklus vor und nach der gemeinsamen Zeit beziehen.

Die Kleingruppen stellen nun die gesammelten Sätze den anderen Gruppen vor. Nun entscheidet sich jeder für einen Satz, der ihm am besten gefallen hat. Es muss nicht seine eigene Erfindung sein. Vielleicht ist es auch eine Kombination aus etwas gerade gehörtem und etwas eigenem. Zu bedenken ist nur, dass dieser Satz später dem Monster, das nun gebaut wird in den Mund gelegt wird. Dieser finale Satz wird nun gut platziert mit einem schwarzen, nicht zu dünnen Stift in die Sprechblase geschrieben und diese wird ausgeschnitten. Teil 1 des Plakates ist fertig.



- Sie hat mich einfach ausgetauscht
- ~~Ich~~ Du hast mich verwarlozen lassen  
Ich bin total verwarlost
- Ich wurde rungereicht
- Ich hab das Gequatsche nicht mehr ertragen
- Zahlreiche Transplantationen überlebt

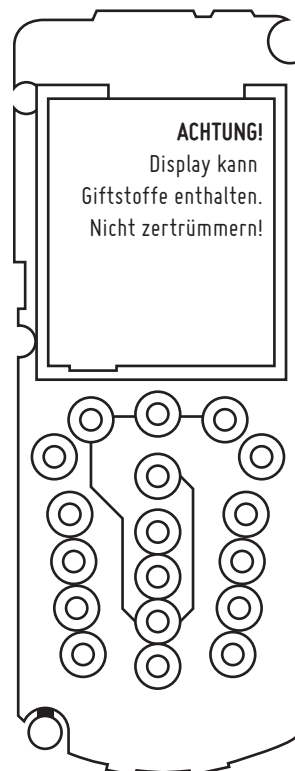
## 4 Schrottsuche

Zu Beginn dieser Unterrichtseinheit wird einführend ein kleiner Vortrag gezeigt, in dem die nützlichen Komponenten des Telefons erläutert werden. Jeder Teilnehmer bekommt das Arbeitsblatt „Komponenten der Mobiltelefone“ und ein altes Telefon ausgehändigt. Dieses sollte erst einmal gründlich betrachtet werden, ob sich Teile öffnen lassen oder wo sich kleine Schrauben verbergen. Wichtig ist, vorsichtig und gezielt vor zu gehen, da sonst erhöhte Verletzungsgefahr besteht und die empfindlichen Anschlüsse der Vibrationsmotoren beschädigt werden können.

Alle gelösten Einzelteile werden nun auf dem Arbeitsblatt in das entsprechende Feld gelegt. Auf dem Arbeitsblatt erfährt man, um welche Komponenten es sich handelt und welche Rohstoffe sich darin verbergen. Besondere Vorsicht ist beim Display geboten, da es häufig giftige Flüssigkeiten, wie Quecksilber enthält, nicht beschädigen!

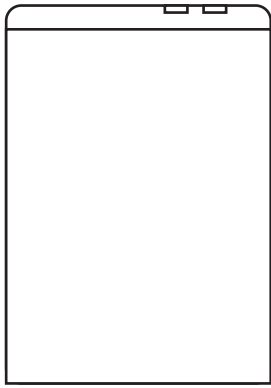
Wer sein Telefon in seine Einzelteile zerlegt und den Vibrationsmotor gefunden hat, kann beginnen zwei Drähte an die Plus- und Minuspole des Motors, sowie an den Batteriehalter zu löten. Hierbei ist unbedingt die Unterstützung eines Lehrkörpers von Nöten. Funktioniert der Motor, kann der kreative Teil beginnen.

# WAS IST DRIN?

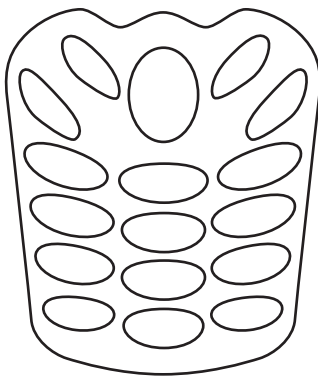


**Display**  
Silizium

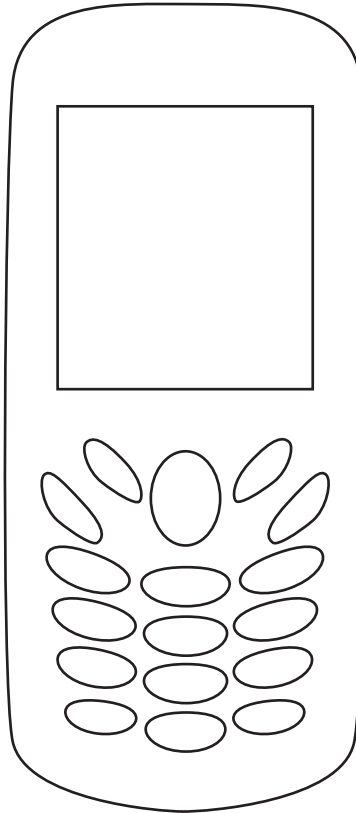
**Hauptplatine**  
Kupfer  
Silizium  
Aluminium  
Keramik  
Tantal



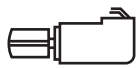
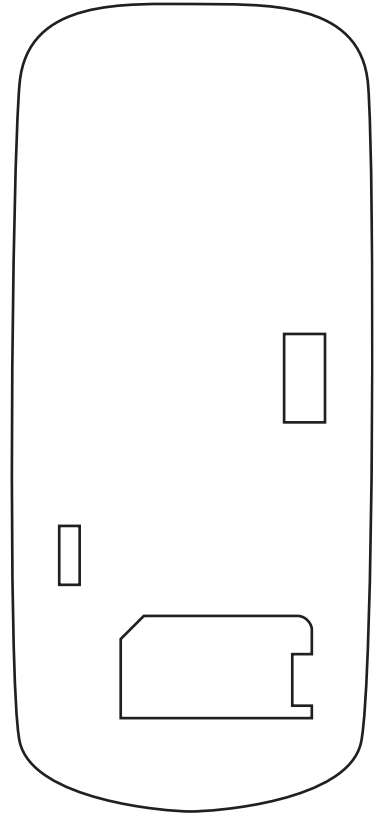
**Akku**  
Lithium



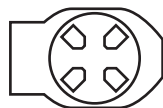
**Nummernpad**  
Erdöl



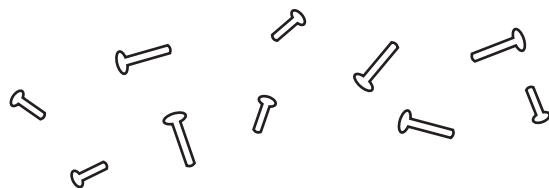
**Gehäuse**  
Erdöl



**Vibrationsmotoren**  
Kupfer  
Erdöl



**Lautsprecher**  
Kupfer  
Erdöl

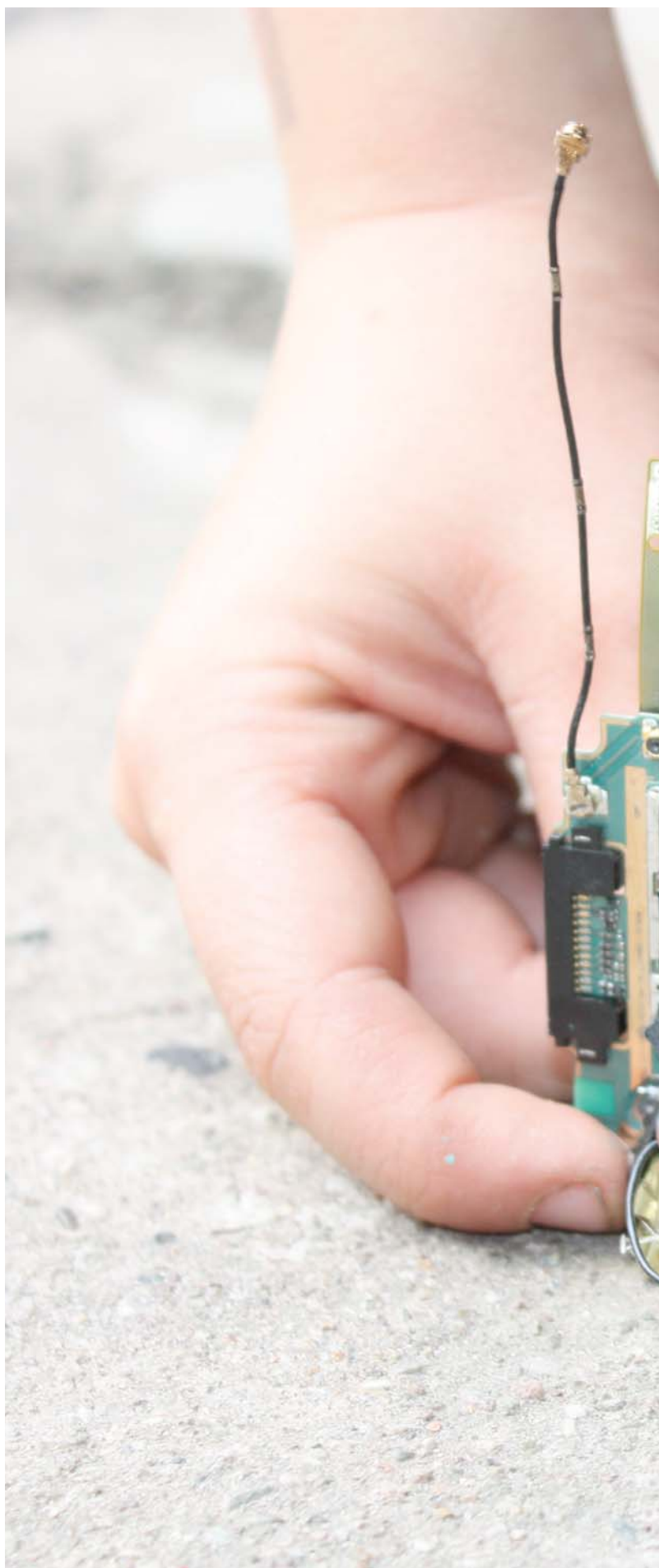


**Schrauben/Bolzen**  
Eisen

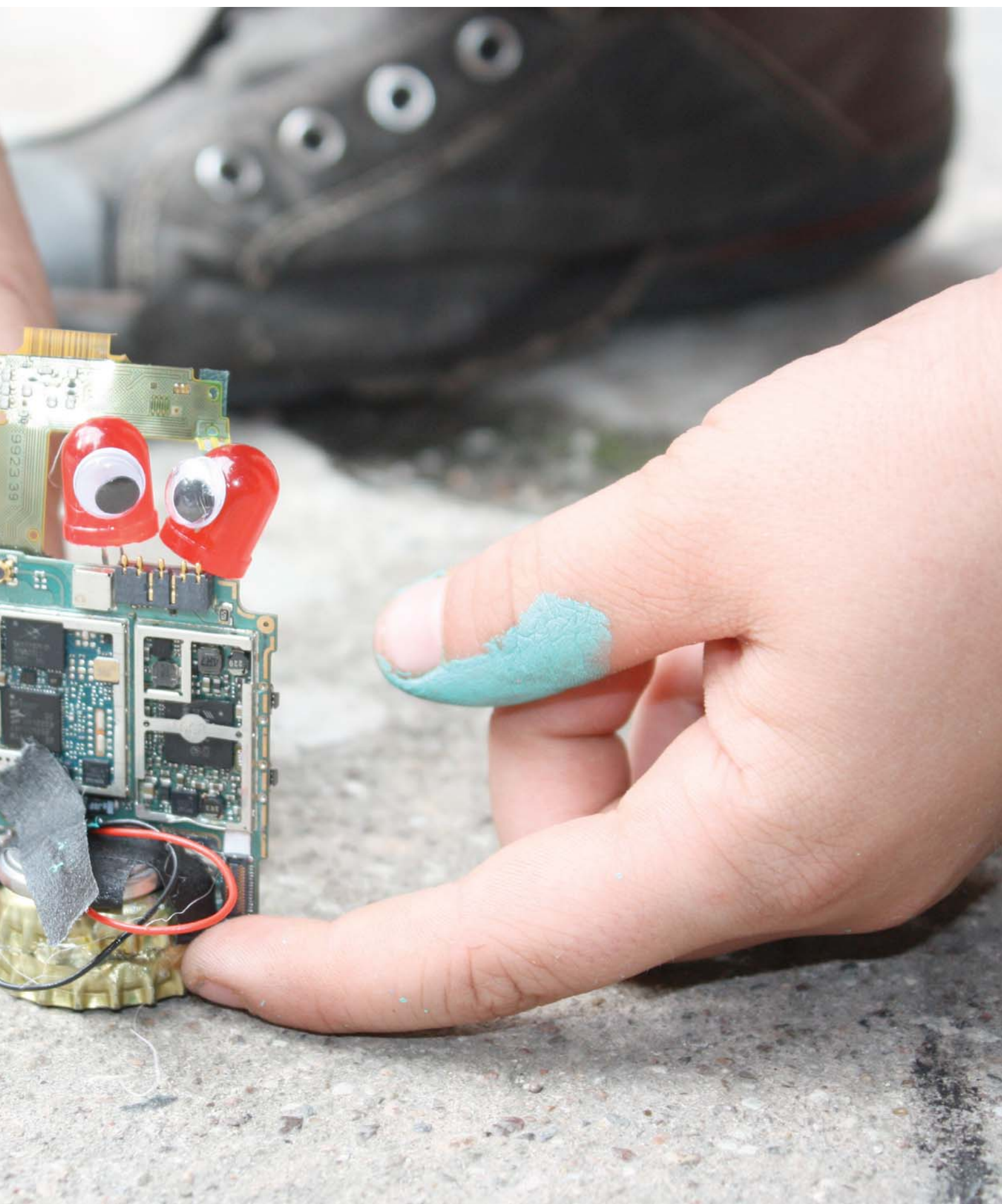


## 5 Monsterbau

Aus der Materialkiste und den Einzelteilen des auseinander gebauten Handys kann jeder Teilnehmer für sich überlegen, wie sein Monster aussehen soll, um die Botschaft in der Sprechblase zu übermitteln. Je nach Entwurf bedarf es anderer Umsetzungstechniken, um die gemischten Materialien zusammen zu bringen. An das Monster werden an passender Stelle Batteriehalter und Vibrationsmotor befestigt. Sitzt der Motor nicht zentral, kann es sein, dass sich das Monster nur im Kreis dreht. Es muss experimentiert werden. Wichtig ist, dass die Umwucht des Motors frei schwingen kann, sofern es nicht ein runder geschlossener Motor ist, bei dem dies keine Rolle spielt. Im letzten Drittel der Stunde werden die fertigen Monster reihum vor der Gruppe präsentiert.







## 6 Präsentation im öffentlichen Raum

Je nach Möglichkeiten der Schule/Einrichtung können die Schrottmonster auch der Öffentlichkeit präsentiert werden. Hier einige Varianten, wie die Botschaften weiter getragen werden können:

### **Variante 1: Das Plakat**

Jedes Monster wird mit der zugehörigen Sprechblase als Hintergrund fotografiert. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass das Monster gut im Bild platziert ist. Dieses Bild kann dann ausgedruckt werden und gemeinsam mit den anderen Monsterbildern gut sichtbar an einer Wand angebracht werden.

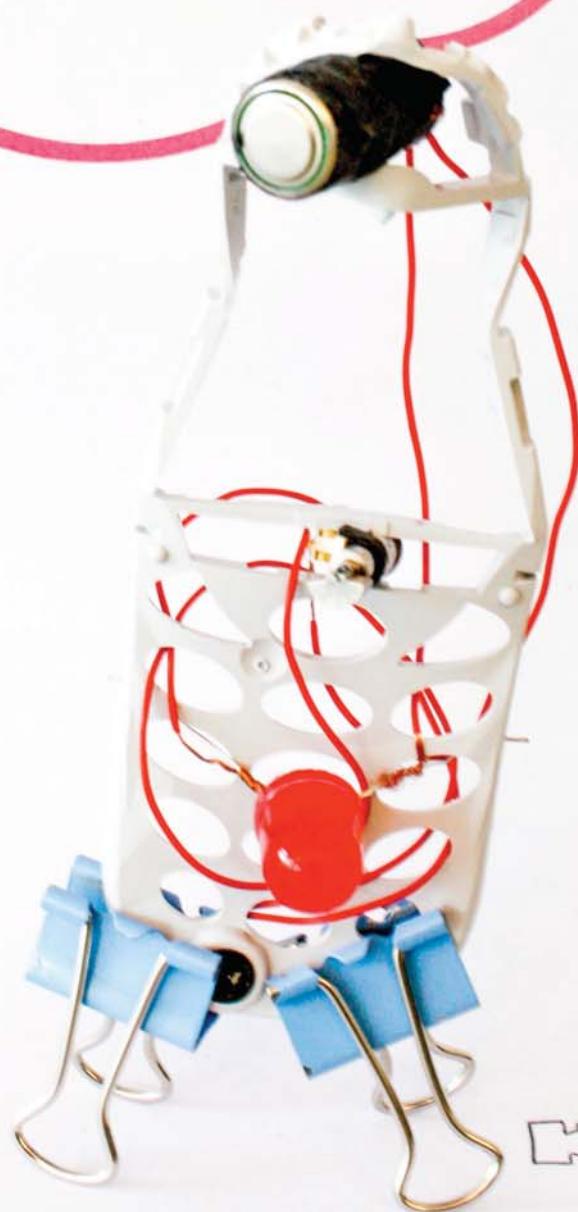
### **Variante 2: Das T-Shirt**

Variante 2 ist etwas kostspieliger, hat aber möglicherweise eine größere Tragweite, da jeder Teilnehmer sein Monster auf einem eigenen T-Shirt durch die Welt tragen kann. Somit kann er seinem Publikum Rede und Antwort stehen und sein erworbenes Hintergrundwissen im Sinne eines Multiplikators auch anderen vermitteln.

Für die Umsetzung wie in Variante 1 vorgehen. Die Papiervorlage (A4) kann in einem Copyshop auf ein T-Shirt gedruckt werden. Wer digital arbeiten kann, kann das Motiv auch als Datei (jpg) an den Copyshop geben oder direkt im Internet bei einer Online T-Shirt Druckerei sein eigenes Shirt gestalten und bedrucken lassen.

Es gibt aber auch zahlreiche andere Möglichkeiten, die Monster mit ihren Sprüchen zu präsentieren. Jeder muss selbst entscheiden, was sich im jeweiligen Fall am besten eignet. Wir freuen uns über alle Zusendungen von Monsterfotos. Gemeinsam schaffen wir eine gewaltige Monsterarmee, die allen zeigt, was der Schrott so in sich hat. Als große Monstergesellschaft sollen sie protestieren, zu nachhaltigem Konsum motivieren und zu neuen Nutzungsstrategien inspirieren.

Sie hat  
mich einfach  
ausgetauscht



# Planung

Ausgehend von dem entwickelten Praxismodul soll das Format im kommenden Jahr vertieft mit mehreren Schulen und Jugendclubs in Deutschland durchgeführt werden, wobei den Kindern und Jugendlichen über einen längeren Zeitraum die Möglichkeit gegeben werden soll, eigene Standpunkte zur Problematik zu entwickeln und diese durch das Projekt zu kommunizieren.

**Ansprechpartnerin** Prof. Dr. Gesche Joost  
gesche.joost@udk-berlin.de  
0175 2926299

# Danke

Wir wollen uns sehr herzlich bei allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Schrottküche sowie bei unseren Partnern für die gute Zusammenarbeit bedanken!

## **Derzeitige Projektpartner**

BMBF Initiative Wissenschaftsjahr 2012 — Zukunftsprojekt Erde

Wuppertal Institut für Klima, Umwelt, Energie GmbH

IASS Potsdam (Institute for Advanced Studies on Sustainability)

BSR Berliner Stadtreinigung

Jugendclub East Side 2000 Berlin Prenzlauer Berg

Jugendclub „Schlesische 27“ Berlin Kreuzberg

Hans-Böckler-Oberstufenzentrum

Die FairPhone-Initiative Amsterdam

<http://schrottkueche.de>